

GENDER UND MEDIEN

JUNI 2017
AUSGABE 1/2017

THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Medien und Stereotype
- Die YouTube-Kultur im Gender-Check
- Darstellung von Männern und Frauen in digitalen Spielen
- Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen?
- Männer und Frauen im Film
- weitere Informationen und Materialien

MEDIEN UND STEREOTYPE

Medien schaffen und vermitteln ein Bild von der Welt. Dabei sind mediale Darstellungen oftmals geprägt durch stereotype Bilder und Aussagen. Auf diese Weise transportieren Medien gesellschaftliche Normen, beispielsweise Geschlechternormen über das Verhalten von Männern und Frauen.

Für Kinder und Jugendliche haben Medien und Medienbilder eine enorme Bedeutung. Sie bieten Identifikationsangebote und Orientierung in einer zunehmend pluralistischen Welt. Stereotype Darstellungen haben dabei einen großen Einfluss. Mediale vermittelte Geschlechterstereotype prägen die Vorstellungen von Kindern und Jugendlichen, wie man als Junge oder Mädchen zu sein hat.

Die Geschlechterbilder in den Medien unterliegen dem Wandel der Zeit und haben sich im Laufe der Jahre nach und nach erweitert. Neben klassischen Stereotypen von Männern und Frauen sind neue Varianten hinzugetreten. Auch die Präsenz der verschiedenen Geschlechter in den Medien hat sich nach und nach verändert, ohne jedoch zu einer endgültigen Auflösung des Missverhältnisses in der medialen Geschlechterdarstellung zu führen.

Trotz einer auf den ersten Blick vielfältigeren Darstellung von Männern und Frauen sind mediale Geschlechterbilder nach wie vor stereotyp gestaltet. Insbesondere in der Werbung werden wieder verstärkt Unterschiedlichkeiten von Männern und Frauen inszeniert. Bereits Kleinkinder werden gezielt als Jungen oder als Mädchen angesprochen, denn *gender advertising* verspricht höhere Gewinne. Menschen mit Behinderung oder einer Zuwanderungsgeschichte und LSBTTIQ-Menschen sind in den Medien nach wie vor unterrepräsentiert. Und auch eindeutig sexistische Berichterstattung und Werbung sind keineswegs ein Problem von gestern.

Mehr zum Thema: www.bpb.de/apuz/221579/medien-und-stereotype?p=all

DIE YOUTUBE-KULTUR IM GENDER-CHECK

Der Videodienst YouTube ist aktuell das beliebteste Internetangebot bei Jugendlichen in Deutschland. Doch wie ist die YouTube-Kultur im Hinblick auf Geschlechterdarstellungen einzuschätzen?

Nicola Döring kommt zu dem Ergebnis, dass sowohl bei der Rezeption populärer YouTube-Kanäle als auch bei der Produktion eigener Online-Videos eine deutliche Geschlechterkluft zugunsten männlicher YouTuber vorhanden ist. Inhaltlich existiert eine starke Präsenz von Geschlechterstereotypen auf YouTube. Dieser zunächst ernüchternden Erkenntnis steht jedoch das Potential von YouTube für alternative und emanzipatorische Inhalte entgegen. Hier bedarf es einer gendersensiblen Medienpädagogik, um Jugendliche bei der Suche nach hilfreichen YouTube-Vorbildern und beim Abbau geschlechtsspezifischer Hürden für die Produktion eigener Videoinhalte zu unterstützen.

Den gesamten Artikel von Nicola Döring aus *merz | medien + erziehung Heft 2015/01* finden Sie hier: www.nicola-doering.de/wp-content/uploads/2015/03/D%C3%B6ring-2015-Die-YouTube-Kultur-im-Gender-Check.pdf



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

VERANSTALTUNGEN DER AJS



**Herausforderungen für
Medienpädagogik
und politische Bildung**

27. Juni 2017

Filderhalle Leinfelden-Echterdingen

Now we're talking!

Empowerment und Umgang mit Rassismuserfahrungen von Jugendlichen

Seminar am 19. und 20. Juli 2017

Haus Birkach, Stuttgart

[Programm und Anmeldung](#)

Dran bleiben!

Deeskalation und Eskalation in Jugendhilfe und Schule

Seminar am 18. und 19. September 2017

Hohenwart Forum, Pforzheim

[Programm und Anmeldung](#)

**Medienpädagogische Fortbildung für
die sozialpädagogische Familienhilfe**

Seminar am 19. und 20. September 2017

Tagungszentrum der Caritas, Freiburg

[Programm und Anmeldung](#)

Henrik Blaich

Fachreferent für Medienpädagogik
und Gewaltprävention

Tel.: (0711) 237 37-18

Fax: (0711) 237 37-30

blaich@ajs-bw.de

WEITERE INFORMATIONEN UND MATERIALIEN

Betrifft Mädchen der LAG Mädchenarbeit NRW ist eine bundesweit erscheinende Fachzeitschrift für Mädchenarbeit. Die **Ausgabe 2/2017** trägt den Titel **Do it YouTube!** und beschäftigt sich mit dem Videodienst aus Mädchenspezifischer Sicht.

Neue Gendermedienwelten?! ist Thema des **Hefts 2017/01** der Zeitschrift **merz | medien + erziehung**. In der Ausgabe kommen verschiedene Sichtweisen auf das Thema Geschlecht bzw. Gender und Medien zur Sprache.

www.pinkstinks.de ist eine Kampagne gegen Produkte, Werbeinhalte und Marketingstrategien, die Mädchen und Jungen limitierende Geschlechterrollen zuweisen. Unter dem Motto **Vielfalt ist Schönheit** bietet die Kampagne Informationen, Aktionen und Bildungsangebote.

Das klicksafe-Zusatzmodul **Ethik macht Klick – Werte-Navi fürs digitale Leben** beschäftigt sich neben anderem mit dem Thema **Mediale Frauen- und Männerbilder**. Auf der **Seite von klicksafe** finden sich dazu Materialien in Form von Illustrationen, Texten und Arbeitsblättern.

Eine der beliebtesten Casting-Shows bei Jugendlichen ist **Germanys next Topmodel**. Allerdings transportiert die Sendung oft fragwürdige Rollenbilder für junge Mädchen. Die **erste Ausgabe der Reihe tv.profiler** der LfM NRW bietet Unterrichtsmaterialien zur kritischen Auseinandersetzung mit dem umstrittenen Format.

Laut einer **Studie** des Ministeriums für Soziales und Integration Baden-Württemberg ist das Internet die bedeutsamste Informationsquelle für LSBTTIQ-Jugendliche. Angebote wie **meinTestgelände** tragen dazu bei, das sich queere, homosexuelle oder Transthemen als Alltagsfacette jugendlichen Lebens im Netz wiederfinden.

DARSTELLUNG VON MÄNNERN UND FRAUEN IN DIGITALEN SPIELEN

„In Street Fighter sind alle halbknack!“

Handlungsstrukturen und Charaktere in digitalen Spielen folgen überwiegend stereotypen Geschlechterrollen. Weibliche Protagonistinnen sind in vielen Spielen nicht auswählbar oder lediglich im Hintergrund als „Fräulein in Nöten“ in die Spielhandlung eingebettet. Hinzu kommt eine enorm sexualisierte visuelle Darstellung weiblicher Avatare. Auch die Darstellung männlicher Charaktere in digitalen Spielen ist oft eindimensional, die Avatare überwiegend weiß und enorm muskulös.

Im Sinne einer offenen und inklusiven Spielkultur sollten Handlungen und Avatare in digitalen Spielen vielfältiger sein und breitere Wahlmöglichkeiten in der äußerlichen Gestaltung und sexuellen Ausrichtung bieten. Aktuelle Entwicklungen lassen auf eine größere Inklusion alternativer Möglichkeiten hoffen.

Den gesamten Beitrag von Maïke Groen finden Sie unter

www.spieleratgeber-nrw.de/Darstellung-von-Mannern-und-Frauen-in-digitalen-Spielen.4817.de.1.html

KÖRPER, GESCHLECHT, SOZIALE IDENTITÄT

Welche Rolle spielen Filme für die Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen?

Das vierte Forschungsprojekt der Reihe „Medienkompetenz und Jugendschutz“ untersucht die Wirkung von Filmen auf die Altersgruppe der 12 bis 15-Jährigen. Im Zentrum steht die Frage, wie Filme die Entwicklungsphase vom Kind zum Jugendlichen positiv unterstützen oder negativ beeinflussen können.

Jugendliche interessieren sich für alternative Geschlechterrollen

Ein Ergebnis der Studie ist, dass die Jugendlichen klassischen stereotypen Rollenbildern keine besondere Beachtung schenken. Sie werden sofort erkannt und verstanden als dem jeweiligen Genre und Erzählmuster geschuldet. Alternative Geschlechterrollen, die jenseits der gängigen Inszenierungen neue Profile entwerfen, stoßen hingegen auf wesentlich größeres Interesse.



Informationen zum Projekt und Download der Studienergebnisse unter

www.medienkompetenz-jugendschutz.de/projekte/projekt4.html

MÄNNER UND FRAUEN IM FILM

Wer Genderbilder in der Medienpädagogik thematisieren möchte, bekommt nun ganz besonderes Material:

Die Internetseite **„Film Dialogue from 2000 screenplays, Broken Down by Gender and Age“** listet in interaktiven Grafiken Analysen von 2000 Drehbüchern von Hollywoodfilmen auf. Mittels der Grafiken lässt sich u. a. anzeigen,

- in welchen Filmen Männer und Frauen welche Redeanteile haben,
- wie sich die Redeanteile im Filmverlauf verändern und
- in welchem Alter die Geschlechter welche Dialoganteile haben.

