51. Jahrgang Nr. 5 Oktober 2007 6,00 EURO

merz

medien + erziehung

zeitschrift für medienpädagogik

Bildung - Partizipation - Medien

Türkische Diskotheken in Deutschland
Rechtsradikale im Web 2.0 und pädagogische Konsequenzen
Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv, multimedial, online

kopaed

merz medien + erziehung

5.07

2 aktuell

6 thema
Bildung – Partizipation – Medien

7 **Benachteiligung – Ein Ergebnis verschiedener Faktoren**
Gerhild Brüning

15 **Bildungsbenachteiligung und die Auswirkungen auf den Medienumgang Heranwachsender**
Ulrike Wagner, Susanne Eggert

25 **Internationale medienpädagogische Praxisforschung im Kontext von Migration**
Peter Holzwarth

35 **Benachteiligungsfaktor Geschlecht Mädchen**
Karin Eble

39 **Jungen**
Kai Kabs-Ballbach

43 spektrum

43 **Türkische Diskotheken – Treffpunkt der Parallelgesellschaft?**
Maria Wurm

48 **Rechtsradikale im Web2.0 und pädagogische Konsequenzen**
Christoph Busch

55 **Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv, multimedial, online**
Cillie Rentmeister

64 **Influence of Mobile Phone Use on Teenagers' Temporal and Spatial Perception**
Jung Taek Oah

69 medienreport

69 FERNSEHEN
Große Straße? Sackgasse!
Tilmann P. Gangloff

70 FILM **Persepolis**
Stefan Sailer

71 **Die drei ??? und das Geheimnis der Geisterinsel**
Lidia de Reese

73 **Ratatouille**
Kai Hanke

75 **Sind Sie personenberechtigt?**
Tilmann P. Gangloff

78 GAMES **Harry Potter crossmedial**
Kai Hanke

79 **Games Convention 2007**
Peter Gerlicher

82 **Killevipps**
Daniel Ammann

83 HÖRMEDIEN
Bärenbude – Klassenzauber
Kai Hanke

84 publikationen

90 **kurz notiert**

93 service

95 impressum

96 kolumne
Kompetenzentgrenzung – Ein Einspruch
Andreas Lange

Spektakuläre Fälle, Medienberichte und wissenschaftliche Studien zeigen, dass sexuelle Belästigung und sexueller Missbrauch am häufigsten von (männlichen) Jugendlichen ausgeübt werden. Dies ist ein Hinweis darauf, dass Jugendliche auf destruktive Weise ‚Geschlecht lernen'. Die Webplattform www.spass-oder-gewalt.de bietet Anregungen, die Jugendliche im Hinblick auf das Thema Geschlecht sensibilisieren.

Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv, multimedial, online

Die Webplattform www.spass-oder-gewalt.de zur Prävention sexualisierter Gewalt unter Jugendlichen

Cillie Rentmeister

Für viele Pädagoginnen und Pädagogen ist es schwierig, mit Pubertierenden über sexuelle Belästigung und Gewaltformen zu diskutieren. Mit der Webplattform *www.spass-oder-gewalt.de* (im Folgenden abgekürzt als *SOG*[1]) verfügen sie nun über ein Medium, mit dem sie das Thema mit ihrer Gruppe ernsthaft bearbeiten können. Jungen und Mädchen ab zwölf Jahren – auch mit Migrationshintergrund – lernen hier, sexualisierte Gewalt in ihrem Umfeld und im eigenen Verhalten zu erkennen und zu vermeiden.[2]

Das Spezifische an *SOG* ist, dass das Thema interaktiv, multimedial und online im Echtzeit-Austausch mit anderen bearbeitet wird. Über Fragebögen, Texteingaben, Videos und Interviews speisen die Jugendlichen eigene Erfahrungen in die Datenbank ein. Sie können sie mit den Erfahrungen von anderen vergleichen und sich ihrer Probleme bewusst werden. Jungen lernen Spaß von Gewalt zu unterscheiden. Ziel von *SOG* ist eine Veränderung der Männlichkeitsbilder als entscheidendes Moment in der Gewaltprävention. Mädchen lernen an konkreten, möglicherweise bereits selbst erfahrenen, Situationen sexuelle Belästigungen und ihre Funktion der „kulturellen Entwaffnung" (der Begriff stammt von Robert W. Connell) zu erkennen. Sie werden ermutigt, Grenzen zu ziehen, sich in Gruppensituationen gegenseitig zu unterstützen und positiv zu verstärken.

Wie SOG funktioniert

Das Konzept von *SOG* wird hier nur skizziert; im Vordergrund stehen didaktische und genderbezogene Aspekte aus den Praxistests[3]. Ausführliche didaktische Anleitungen („Infos für PädagogInnen", „Mit Medien arbeiten", Merkblätter zum Ausdrucken ...), konzeptionelle sowie fachlich/wissenschaftliche Texte et cetera stehen auf der Plattform zur Verfügung.

Wer hat SOG entwickelt und produziert?

Autorin und Produzentin von *SOG* ist Cristina Perincioli, Filmemacherin und Multimediaproduzentin in Berlin-Brandenburg. Sie ist seit Jahrzehnten bekannt für ihre Spielfilme und Multimedia-Produktionen zu ‚sensiblen Geschlechterthemen'.
Einige Meilensteine:
Mit dem ‚alten Medium' Spielfilm leistete sie 1978 einen Beitrag zum Start der Frauenhaus-Bewegung *Die Macht der Männer ist die Geduld der Frauen* (ZDF 1978). Ab 1993 produzierte sie dann multimedial und webbasiert: unter anderem mit Jugendlichen und Cillie Rentmeister zusammen auf CD-ROM das Adventure *Auf dem Weg zu Schneewittchen* zu Vergewaltigung und Gewalt eindämmenden Gesellschaften (1993); und 1996 das Adventure *Selma* zu sexuellem Missbrauch, mit Auszeichnung durch den Kindersoftwareratgeber 1999; sie erarbeitete für das BMFSFJ Lernsoftware für Behörden und Betroffene von häuslicher Gewalt: Die CD-ROMs *AVA1* und *AVA2* und ihre Website *www.4Uman.info* bietet Männern Selbstdiagnoseinstrumente und Informationen bei Gewalt in der Partnerschaft. Dafür erhielt Perincioli 2005 im Rahmen des Berliner Präventionspreises den Preis der SECURITAS. (Mehr Informationen unter *www.sphinxmedien.de*)
Die Idee zu SOG und die wissenschaftliche Beratung trug Dr. Anita Heiliger bei. Sie hatte als Gender-Forscherin am DJI (Deutsches Jugendinstitut) bereits 1998 die „Münchener Kampagne gegen Männergewalt" wissenschaftlich begleitet und an verschiedenen Schultypen erstmals Daten zur „Gewalt von Jungen und Männern gegen Mädchen und Frauen" erhoben. Die Fragebögen und Ergebnisse können auf der Webplattform sowie der CD-ROM eingesehen werden. Einige Aufsätze Heiligers zu männlicher Sozialisation, Bestätigung von Männlichkeit und sexualisierter Gewalt sowie antisexistischer Jungenarbeit stehen in *SOG* als Volltexte zum Download bereit.
Trägerin des Projekts ist cream e. V. (Content Creation for Interactive Media), ein gemeinnütziger Verein in Berlin, in dem sich medienschaffende Frauen zusammengeschlossen haben, um prosoziale und genderorientierte Medienproduktionen zu initiieren. Geschäftsführende Vorsitzende von cream e. V. ist Prof. Dr. Cillie Rentmeister. Sie berät *SOG* und kooperiert mit dem Projekt in ihrer Funktion als Professorin an der FH Erfurt, und leitete dort in bisher vier Semestern Projektgruppen von Studierenden bei der Produktion von Audio-Beiträgen und in den Praxistests an.
SOG steht dank der Förderung durch die *Stiftung Deutsche Jugendmarke e. V.* den NutzerInnen kostenlos zur Verfügung.

Konzept

Die Lernplattform besteht aus drei Modulen: einer „Spielwiese" mit individuell spielbaren Angeboten, einer „Gruppenarbeit" und deren „Auswertung" im Plenum und der Gemeinschaftsaktion „Mit Regeln Frieden schaffen".
Die Gruppenarbeit wird durch ein Video eröffnet, das zeigt, wie es zu einer Vergewaltigung auf dem Schulhof kommt. Die Mitspielerinnen und Mitspieler sind nun aufgefordert, als ‚Experten' in vier AGs herauszuarbeiten, wie es dazu kommen konnte und warum niemand eingegriffen hat.
In diesen vier AGs – eine für Mädchen, zwei für Jungen, eine geschlechtsheterogene – geben die Jugendlichen über Fragebögen, Texteingaben, über Interviews und Videos ihre Erfahrungen in die Datenbank ein. Sie untersuchen mittels Selbstbefragung,

- wie stark „Mädchen-Ärgern" an ihrer Einrichtung verbreitet ist
- wie Jungen das selbst empfinden
- was Mädchen selbst schon erfahren haben
- was Spaß und was Gewalt ist
- was Zivilcourage bewirken kann

In der „Auswertung" kommen alle AGs zusammen, vergleichen ihre Resultate (in Charts grafisch dargestellt) – auch mit den Antworten fremder Gruppen – und diskutieren ihr Verhalten. So sensibilisiert, geht die Gruppe weiter zum Thema „Mit Regeln Frieden schaffen": Beispiele für Zivilcourage und für Regeln, die sich die Gruppe geben kann, zeigen ihnen, wie man Demütigungen und Gewalt im eigenen Umfeld eingrenzt, und regen sie zu eigenen Lösungsvorschlägen an. Erst ab der Auswertung sind die begleitenden pädagogischen Fachkräfte bzw. die Moderatorinnen und Moderatoren zur Diskussionsleitung gefragt.

Die „Spielwiese" (siehe Abb. rechts) wiederum bietet Themen, die Mädchen und Jungen für sich alleine erkunden können: Dating-Violence, Selbstverteidigung, Sind Pornos ungesund? Partnertest. Was sich liebt, das neckt sich? – Können Jungen vergewaltigt werden, Selbstbefriedigung, Wann ist ein Mann ein Mann? Wann ist es eine Vergewaltigung?[4]

Medien und Didaktik: Interaktivität, Blended Learning

Vorab zu medienspezifischen Features von *SOG*: Internetgerecht sind alle Texte kurz und einfach formuliert; wichtige Beispiele für sexualisierte Gewalt werden als Interviews und Videos vermittelt. Die Plattform ist hauptsächlich in Flash programmiert. Dadurch ist es möglich, die ganze Lernplattform parallel auch als CD-ROM zur Verfügung zu stellen: Dies erspart das Herunterladen der Videos und Toninterviews und erleichtert die Arbeit in Gruppen.

Interaktivität konkret

SOG ist darauf angelegt, dass die Jugendlichen für sich und zugleich für alle weiteren Nutzerinnen und Nutzer einen immer facettenreicheren Spiegel schaffen, in dem sie das Thema auch mit den Augen anderer Jugendlicher betrachten.

Abb.: „Spielwiese"

Dafür stehen ihnen mehr als vierzig Eingabemöglichkeiten eigener Erfahrungen, Meinungen und Medien zur Verfügung.

Gerade die eigenen Erfahrungen der Jugendlichen sind gefragt und können mit anderen Jugendlichen und Communities geteilt werden: „Lets share the experience!" Alle Texteingaben in die Datenbank können bereits ‚Sekunden später' von allen gelesen und mit Eingaben anderer verglichen werden[5]. Auch werden viele Texteingaben in Echtzeit statistisch ausgewertet und als Balken-Grafiken dargestellt. Die Beteiligten sind außerdem gefragt, in „Gästebüchern" ihre Kritiken und Anregungen öffentlich mitzuteilen, sodass Interessierte selbst sehen können, welche Fragen die Nutzerinnen und Nutzer am meisten bewegen. Die Website *www.spass-oder-gewalt.de* verwirklicht damit Elemente von Multiplayer-

Teamprojekten und durch den Verbund mit anderen Gruppen die Leitlinien des zeitgemäßen „Digital Game Based Learning".

Blended Learning

Pädagoginnen und Pädagogen erfahren mit *SOG*, wie Hybridlernen, wie „Blended Learning" funktioniert. Sie stellen das Lernarrangement her und können die Jugendlichen, ungestört durch pädagogische Interventionen, für sich allein oder unter Peers das Thema zunächst selbst erschließen lassen. Erst in der Auswertung sind sie dann als Moderierende und als Lernbegleiterinnen und -begleiter gefordert, mit dem Plenum die Ergebnisse zu diskutieren und Lösungen und neue Verhaltensregeln zu initiieren.

‚Medienferne' Pädagoginnen und Pädagogen können zugleich erproben, wie interaktive Medien pädagogische und prosoziale Bildungsziele unterstützen und wie diese sich über ihren Distanzeffekt eignen, insbesondere auch ‚heikle Themen' anzusprechen – und Genderthemen sind per se heikel. Denn hier gibt es keine ‚unbeteiligten' Beobachterinnen oder Beobachter, auch nicht in wissenschaftlichen oder pädagogischen Situationen: Man kann sie nicht jenseits persönlicher Erfahrung ‚neutral abhandeln'.

Nicht zuletzt können die pädagogischen Fachkräfte an einem brisanten Thema konkret erfahren, wie „gender-sensible Didaktik und Pädagogik" funktioniert und Sinn macht.

Genderaspekte

Frühere Projekte[6] hatten gezeigt, dass speziell Jungen sich mit heiklen Themen dann ernsthaft beschäftigen, wenn die Inhalte als Software dargeboten werden: multimedial, interaktiv, möglichst auch kompetitiv – mit Quiz und Selbsttests – und mit dem Reiz des Selberentdeckens. Das technische Medium schafft die offenbar nötige symbolische und emotionale Distanz, aus der heraus Jungen eher in die Lage kommen, ‚nahe' Themen an sich heran zu lassen.

Bei *SOG* sind drei der vier Arbeitsgruppen als geschlechtshomogene Gruppen konzipiert. Für Jungen gibt es davon gleich zwei: „Jungen stellen fest: Was ist Spaß, was Gewalt?" und „Gruppendiktatur: Jungen finden heraus, was nette Jungen fies werden lässt". Für Mädchen wird die AG „Mädchen befragen Mädchen zu erfahrener Belästigung" angeboten, und für eine unbestimmte oder gemischtgeschlechtliche Gruppe die AG „Zivilcourage": „Mädchen/Jungen finden heraus, wie man die Vergewaltigung hätte verhindern können". Mädchen und Jungen setzen sich zwar mit demselben Fragenkatalog auseinander, aber Mädchen fragen sich: Was habe ich erfahren? Während Jungen sich fragen: Was habe ich getan? Was würde mich wütend machen, wenn ich es selbst erfahren würde?

Ein weiterer Genderaspekt: Was Jungen am meisten bewegt, ist der jugendgerecht formulierte „Auszug aus dem Strafgesetzbuch", eine tabellarische Aufstellung über Vergehen, diesbezügliche Gesetze und Strafmaße. Die Jugendlichen waren von der Vielzahl der möglichen Vergehen überrascht und von der Höhe der Strafen beeindruckt.[7]

Auf der „Spielwiese" sind die Themen der linken Hälfte „Für Mädchen", auf der rechten „Für Jungen" zugeordnet. Wenn nun Jungen und Mädchen genau entgegen dieser Vorgabe neugierig sind die „Gegenseite" zu erkunden, ist das durchaus intendiert. Auf der „Jungenseite" steht unter anderem die Frage: „Ist Pornografie ungesund?" An diesem Themenbeispiel soll hier kurz das pädagogische und mediendidaktische Konzept von *SOG* angesprochen werden.

Das Beispiel Pornografie

Pubertierende Jungen sind fast täglich mit Pornografie und (sexuelle) Gewalt verherrlichenden Liedtexten konfrontiert. Beides fasziniert sie und beeindruckt sie stark. Manche Pädagoginnen und Pädagogen tun sich schwer, Pornografie abzulehnen oder sich überhaupt mit den Jugendlichen darüber auseinander zu setzen und rechtfertigen dies mit Argumenten wie, „In Maßen kann das nicht schaden", „Verbote machen die Sache nur interessanter".[8]

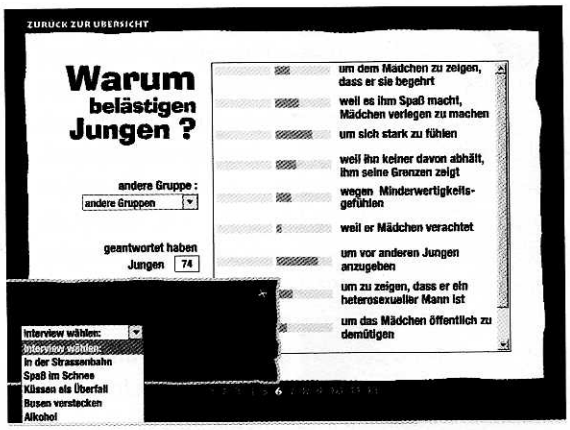

Abb. „Warum belästigen Jungen?"

Auch in der Forschung zu elektronischen Medien wird dies Thema eher ausnahmsweise in Studien explizit gemacht.[9]

Unter der Überschrift „Jungen lesen anders" machte der „Trendbericht Kinder- und Jugendbuch 2006" Schlagzeilen[10]. Demnach lesen Jungen nicht nur signifikant weniger als Mädchen, sondern suchen in erster Linie nach „Sex". Dazu finden sie aber in der Jugendliteratur so gut wie nichts. In den elektronischen Medien – Fernsehen und Internet – hingegen brauchen Jungen bekanntermaßen nicht einmal besonderes Geschick oder Kompetenz, um an ein breites Spektrum von Sex und Pornografie zu gelangen.

Wie geht *SOG* nun mit dieser ‚tatsächlichen Lebenswelt' von Jungen um? Auf der „Spielwiese" spricht die Autorin Cristina Perincioli das Thema ganz offen mit der Frage an: „Ist Pornografie ungesund?" Statt Bedenken zu äußern, lässt sie die Nutzer erst eine Bestandsaufnahme machen. Sie werden nach Bezugsquellen und Schamgrenzen gefragt (Beispiel: Bei einer Vergewaltigung von Kindern löschen 55 Prozent der Jungen diese Datei, sieben Prozent macht das scharf, 35 Prozent müssen hingucken, auch wenn es sie abstößt) und ob sie Pornofantasien auf Frauen und Mädchen ihrer Umgebung (24 Prozent tun dies) und auf die Partnerin übertragen, welche Lerneffekte sie sich erhoffen/an sich beobachten, was sich in ihren Beziehungen verändert. Dazu: Alter, Geschlecht, Herkunft, Bildung – wohl die erste Umfrage zum Pornokonsum Jugendlicher in Deutschland[11].

In der Auswertung sehen sie dann, was andere Jungen geantwortet hatten – aber auch die Mädchen. (Die Auswertungsseiten lassen sich ohne Ausfüllen der Fragebögen direkt ansteuern über „Spielwiese"/„Sind Pornos ungesund"/, dann unten den Link anwählen „Ich habe noch keine Pornos angeschaut". Die Antworten sind nach „weiblich" und „männlich" aufgeschlüsselt. Denn dieser Link wird mit großem Interesse auch von den Mädchen angewählt.) Erst zum Schluss, im Kapitel „Beeinflussen dich Pornos?" bringt Perincioli Anmerkungen ein: Behauptet ein Junge, „Ich lerne, wie Frauen beim Sex reagieren", erscheint beim Rollover der Kommentar: „Pornodarstellerinnen machen doch eine Show!" oder bei der Antwort: „Ich spiele Situationen aus Pornos nach" erscheint: „Pornovideos suggerieren, dass jede sexuelle Handlung möglich sei. Andere haben es doch auch gemacht ..."

Im Plenum/bei der Auswertung liegt es dann bei den Moderatorinnen bzw. Moderatoren, welche zusätzlichen Informationen und Themen sie einbringen: Wie Sexsucht entsteht und durchs Internet verstärkt wird – wobei „Sexsucht" auch von *SOG* angesprochen wird; neue Arten der Pornografie-Produktion und Verbreitung durch Jugendliche per Handy-Videos; Pornografie auf Musik-Download-Sites, Pornografisches und Hurenästhetik in Musikclips, Sex und Pornografisches in Chatrooms et cetera. Im „Gästebuch" bestätigen Jugendliche – weiblich und männlich – durch die höchste Bewertung, wie interessant das Thema „Pornografie" für sie ist.

Auch bei gewaltverherrlichenden Songtexten lässt *SOG* die User erst eine Bestandsaufnahme machen. Sie zitieren ihnen bekannte Passagen und lesen die bereits von anderen gesammelten Texte. So zusammengestellt wirken sie nicht mehr wie provokante Einsprengsel, sondern offensichtlich brutal und niederträchtig. Im Kapitel „Können Jungen vergewaltigt werden" wird auch ein Text von *Sido* zitiert, der sich dort

brüstet, einen Jungen zu vergewaltigen bis dieser weint. Spätestens hier merken Jungen, dass auch sie als Opfer gemeint sein können.

Praxistransfer

Ab 2005 wurde *SOG* in Berlin, Brandenburg, Bayern und Thüringen eingesetzt und in einer großen Bandbreite von jugendbezogenen Organisationen, Gruppen und Settings getestet. In Thüringen übernahmen dabei Studierende aus Projektseminaren unter der Leitung von Cillie Rentmeister an der FH Erfurt Moderation und Anleitung. So konnte die Lernplattform bereits vor dem eigentlichen Start im Herbst 2006 mit Leben gefüllt werden.

Offene Jugendarbeit und Schule

In Jugendhilfe, Jugendclubs und der offenen Jugendarbeit wurde *SOG* sehr gut angenommen. Einige Features kommen dieser Arbeit mit ihren bekannten spezifischen Herausforderungen besonders entgegen: Wenn zum Beispiel die Internetverbindungen zu langsam sind, bietet die CD-ROM-Version Abhilfe, dank derer auch im Online-Betrieb keine Ladezeiten für die Videos und Töne entstehen. Für unverbindliche Gruppensituationen ist die modulare Struktur von *SOG* günstig, die asynchrone Nutzung für Seiteneinsteigerinnen und Seiteneinsteiger ermöglicht, dass diese beispielsweise erst ‚später hereinschauen'. Es konnte auch mit Jugendlichen mit geringerem ‚kulturellem Kapital' gearbeitet werden. In *SOG* wurden schwierige Begriffe vermieden und die Texte so knapp wie möglich formuliert. Die Struktur der Plattform gestattet es, durch Beschränkung auf einzelne Aspekte dem unterschiedlichen Konzentrationsvermögen gerecht zu werden. Dies gilt natürlich auch für Schulen.

Einsätze an Schulen haben die Vorteile dieses Lernorts gezeigt: Hier gibt es klar definierte Gruppen und Zeiten, meist gut ausgestattete PC-Pools und über die Schule werden optimal-demokratisch fast alle Jugendlichen erreicht

SOG wurde bei den Tests in unterschiedliche Schulfächer eingebunden: Sozialkunde, Sexualkunde, Lebenskunde/Ethik, Medien und gestalterische Fächer. Dabei ist es sinnvoll, wenn die Lernbegleiterinnen oder -begleiter bzw. diejenigen, die die Moderation übernehmen, nicht von außen kommen, sondern die Lehrkräfte selbst mit ihren Schülerinnen und Schülern mit *SOG* arbeiten. Denn sie sind aufgerufen, selbst den gendersensiblen Blick für mögliche Probleme in ihren Gruppen zu entwickeln und die Scheu zu verlieren, auch sexuell konnotierte Konflikte anzusprechen. Hierin haben sie auch Vorbildfunktion. Auch präventiv-strategisch gesehen ist dies sinnvoll, da schließlich sie es sind, die die Jugendlichen in wichtigen Entwicklungsphasen begleiten.

SOG in der Hochschullehre

Dieser Abschnitt ist ein Plädoyer, *SOG* auch in der Hochschullehre einzusetzen. An der FH Erfurt haben wir bisher über vier Semester Erfahrungen damit sammeln können, und zwar im Praxistransfer durch Studierende des Fachbereichs Soziale Arbeit/Sozialpädagogik. Die Projektseminare fanden in Verbindung der zwei Lernbereiche „Interaktive Medien" und „Gender Studies" statt, die beide von der Verfasserin gelehrt werden.

SOG-Projekte erwiesen sich unter mehreren Aspekten als ergiebig für die Lehre, mit vielfältigen Lerneffekten für Studierende. Kurz zusammengefasst: Sie sammeln Erfahrungen mit gendersensibler Jugendarbeit, interaktiver Medienkommunikation, Interviewtechniken, prozess- und produktorientierter Mediendidaktik, Projektentwicklung und Evaluation einschließlich Verfahren zur computerisierten Nutzungsanalyse, Testverfahren zur Usability mit verschiedenen Zielgruppen und PR-Strategien mit interaktiven Me-

dien, insbesondere Linkpartnerschaften und Online-PR; außerdem kommunikative und Softskills wie Projektpräsentation vor Multiplikatorinnen und Multiplikatoren und Zielgruppen und Kooperation mit der ‚Praxis' und außerhochschulischen Partnern in der Region.
Diese und ähnliche Lerneffekte kann *SOG* auch in anderen Fachrichtungen unterstützen und dort auch die methodische Vielfalt fördern: in Sozial- und Erziehungswissenschaften, (Medien-) Pädagogik, Psychologie, Cultural Studies, Gender Studies.

Drei Aspekte aus den Praxiserfahrungen:
‚Induktive' Projektseminare. In den Projektseminaren haben die Studierenden als erstes wie in einem Rollenspiel *SOG* als „Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer" und „Moderatorinnen bzw. Moderatoren" durchgespielt. Dieses quasi ‚induktive' Verfahren ist sehr zu empfehlen. Der Diskurs wird so fundierter, da alle auf einem ähnlichen Kenntnisstand sind.
Bewährt hat sich auch das Verfahren, die Vorstellung des Projekts für verschiedene Zielgruppen – von Jugendlichen bis Lehrerkollegien – regelrecht mit Präsentationen vor der Projektgruppe zu trainieren, bevor die Studierenden aus der Hochschule hinaus ins Feld gingen.

Selbständigkeit in der Realität – und Orientierungsvermögen im Hyperraum. Ins Projekt-Pflichtenheft der Studierenden gehörte, die Veranstaltungen mit *SOG* möglichst selbständig zu planen und durchzuführen. In Projektsitzungen an der Hochschule wurden die Erfahrungen analysiert, Hilfestellungen geleistet und Verbesserungen erarbeitet.
Ein grundlegendes Problem von Hypermedien ist die Orientierung im Informationsraum. Denn die Daten stehen ja nicht sequenziell zur Verfügung, zum Nachschlagen wie in einem Buch, sondern auf Einzelseiten, die in einem dichten, quasi dreidimensionalen Netz über Knotenpunkte miteinander verwobenen sind. *SOG* umfasst mehr als 300 untereinander verknüpfte ‚Seiten' und ergäbe als ‚altes Medium Buch' einen stattlichen Band.
So stellte sich bei den Tests heraus, dass die Studierenden, die moderierten, unbedingt auf einen sicheren ‚roten Faden' zurückgreifen wollten, angesichts der Dichte der Plattform mit ihren zahlreichen Verzweigungs-Möglichkeiten. Es wurde deshalb ein pädagogischer ‚Ablaufplan' mit Checkliste zur Gruppenarbeit und Zeitschiene entwickelt, der sich in den oft unvorhersehbaren Gruppensituationen bewährte.[12]
Auch der „Index zu den Medien" wurde daraufhin von der *SOG*-Autorin Perincioli bereitgestellt: Er erleichtert den raschen Zugriff, wenn ganz bestimmte Beiträge direkt angesteuert und gezeigt werden sollen, und kann mit nur einem Klick von der „Spielwiese" aus erreicht werden

Selbstreflexive Effekte in Sachen ‚Gendertrouble'. *SOG* bewirkt auch bei den Studierenden selbst, in den Projektseminaren und in der Hochschulsituation, dass sie sich bereitwilliger für das brisante Gender-Thema sensibilisieren. Die meisten werden, analog der eigentlichen Zielgruppe

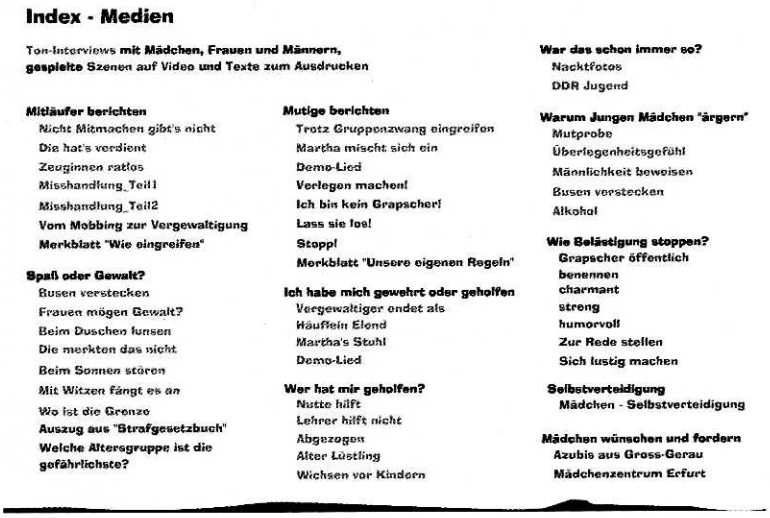

Abb.: Interaktiver Index der Medien – jedes Element ist direkt ansteuerbar

Jugendliche, durch die multimediale und interaktive Aufbereitung angesprochen wie auch durch die Selbst-Befragungen und den Austausch mit Kommilitoninnen und Kommilitonen und im Freundeskreis. Gerade durch die Interviews wurden Diskussions-Kettenreaktionen angestoßen. Dies ist ein sehr positiver Nebeneffekt für ‚Gender Studies', denn auch Studierende sind ja meist noch Jugendliche – und viele stehen der Auseinandersetzung mit Geschlechterproblemen durchaus reserviert gegenüber.

Resonanz

Herstellung und Testphase gingen im Juli 2006 zu Ende. Erst seit diesem Zeitpunkt ist *spass-oder-gewalt* gelauncht und wurde durch Briefe und Mailings an die Presse, Fachmagazine und Verbände bekannt gemacht. Die eingeplanten 2.500 CD-ROMs waren innerhalb von zwei Wochen abgefordert. Erste Rückmeldungen von Professionellen waren durchweg positiv:

„Ein großes Lob für Ihr ausgezeichnetes Arbeitsmaterial." (Andrea Siegert, Supervisorin mit 14 Jahren Arbeitserfahrung im Bereich „Gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen")

„Ich bin selbst im Experten-Team bei Prätect München, ein Projekt des Bayrischen Jugendrings zum Schutz vor Sexueller Gewalt. Am WE hatte ich erst ein Seminar mit Ansprechpartnern der KLJB (Katholische Landjugendbewegung) und habe diese geschult. Von daher finde ich die CD-ROM, die Sie entwickelt haben, ganz toll, denn gerade im Bereich Jugendarbeit mit Jugendgruppen ist hier großer Bedarf und die Leiter sind sehr dankbar, wenn man Ihnen gutes Material zur Verfügung stellen kann." (Michaela Bogner, Dipl. Sozialpädagogin/FH, Gesundheitsamt)

„Ich habe ihre Internetseite mit großem Interesse angeschaut. Ich finde sie inhaltlich sehr gut." (Lukas Geiser, Lust und Frust, Fachstelle für Sexualpädagogik)

„Äußerst gelungene Web-Seite! Für unsere Medi-Päds-Teams, bestehend aus ÄrzteInnen und LehrerInnen, die in Schulen gesundheitsförderlichen Unterricht durchführen, ist „spass-oder-gewalt" ein tolles Angebot." (Stefanie Rengers, Medisana)

Auch Mädchen und Jungen werden seit einiger Zeit am Ende jeder AG nach ihrer Meinung befragt. Sie können die „Spielwiese" benoten und zwar jedes Kapitel einzeln. Es überwiegen die Urteile „spitze" und „interessant". „Wn" – also „weiß nicht" – ist selten, auch „doof" und „saudoof" kommen fast nie vor. Aber da diese Gästebücher noch nicht lange bestehen, sind dort erst wenige Jugendliche vertreten.

Aus den Kommentaren einige Zitate:

„Internetseite ist sehr informativ und realistisch aufgebaut."

„Dass man in einer Notsituation, wie in dem Film, oft alleine dasteht, da sich viele nicht trauen einzugreifen und sich gegen die Täter zu stellen. In der Zukunft werde ich versuchen in solchen Situationen nicht weg zu schauen, sondern zu helfen."

„Die ‚Spielwiese' ist sehr gut aufgebaut, man kann noch eine Menge davon lernen. Es ist auch sehr interessant was bei den Ergebnissen raus kommt."

„Interessant rübergebracht."

„Ich finde eure Seite echt cool, weiter so.".

Anmerkungen

[1] *www.spass-oder-gewalt.de* – abgekürzt *SOG* – hieß zunächst *www.niceguysengine.de* – abgekürzt *NGE* – und ist auch weiterhin und zusätzlich unter dieser Adresse im Web zu finden.

[2] Bis auf einige in den Fußnoten genannte Quellen beruht der Aufsatz auf www.spass-oder-gewalt.de und den dort verwendeten, genannten und einsehbaren Quellen. Insofern wurde hier auf einen eigenen Quellen-Anhang verzichtet.

[3] Dieser Text spiegelt, dass es dabei hauptsächlich um Usability und genderbezogene, mediendidaktische, methodische und Kommunikationsfragen im Zusammenhang mit Zielgruppen, Multiplikatorinnen bzw. Multiplikatoren und den unterschiedlichen Settings ging.

[4] Die drei Teile können für ganz unterschiedliche Zeitbudgets geplant werden: für eine Doppelstunde, aber auch auf verschiedene Sitzungen verteilt, oder als Thema einer ganzen Projektwoche, in der Jugendliche dann auch Videos und Interviews dazu produzieren könnten.

[5] A/V-Medien-Produktionen werden den SOG-Produzentinnen eingesandt, von diesen netztauglich komprimiert und in die Datenbank gestellt.

[6] Vgl. dazu die Info-Box: Die Adventures *Auf dem Weg zu Schneewittchen und Selma.*

[7] Für die schulischen Curricula ließe sich von daher die Idee unterstützen, dass ein Fach „Recht" gelehrt werden oder im Unterricht stärker berücksichtigt werden sollte. Vgl. „Der Tagesspiegel" Berlin, 24.8.06 und 27.6.06

[8] Auch im Programm zur 23. Jahrestagung 2006 der GMK zum Thema „Körper, Kult und Medien – virtuelle und reale Lebenswelten. Konzepte für Pädagogik und Bildung" kommt „Pornografie" nicht vor.

[9] Die Kinder-Medien-Studie von ARD/ZDF 2006 fragte zum Beispiel die Eltern nicht nach der Nutzung von Pornografie- und Sex-Sendungen durch ihre Kinder, sondern ganz allgemein nach „Bösem und Grausamem"; „Kinder und Medien 2003 – 2004", www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Mediendaten2004.pdf [Zugriff: 28.8.06]

[10] Herausgegeben von der Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen, der Börsenverein des Deutschen Buchhandels und der Stiftung Lesen

[11] Die einzelnen Prozentangaben ändern sich natürlich durch neu hinzukommende Nutzerinnen und Nutzer bzw. Eintragungen.

[12] www. spass-oder-gewalt.de/doku/nge_checkliste_gruppenarbeit.doc

[13] www. spass-oder-gewalt.de/index_medien.html

Prof. Dr. Cillie Rentmeister ist Professorin für „Geschlechterverhältnisse/Gender Studies/Mädchen- und Frauenarbeit" sowie „Theorie und Praxis von Multimedia" an der FH Erfurt, außerdem ist sie Vorsitzende von cream e. V. Berlin, einem Zusammenschluss von Medienautorinnen und -produzentinnen.

Abb.: Auswertung SOG