

ausgabe dezember 2020

## Freizeitwelten

Wie sich die Sozialisation  
(nicht nur) von Jungen  
gewandelt hat

## Doing Gender

Eine Auseinandersetzung mit der  
eigenen Social-Media-Nutzung  
hilft auch in der Jungenarbeit

## Pornografie(n)

THEMEN  
EXTRA

Der leichte Zugang wirft  
früh Fragen auf: Verbieten,  
schweigen oder aufklären?

# Fokus: Jungen\* und digitale Medien

Ein Teil des pädagogischen Auftrags



**Vincent Beringhoff**



**Verena Waldhoff**

Vincent Beringhoff ist Referent\* der LAG Jungenarbeit NRW e.V. für den Bereich Digitale Bildungsangebote im Projekt „digit! Jungenarbeit digital“.

Verena Waldhoff ist Referentin der LAG Jungenarbeit NRW e.V. für den Bereich Öffentlichkeitsarbeit im Projekt „digit! Jungenarbeit digital“.

## editorial

Pädagogische Fachkräfte haben großes Interesse am Themenkomplex „Digitale Medien“ und an medienpädagogischen Fortbildungen – das zeigen die Ergebnisse der Bedarfsbefragung in unserem Projekt „digit! jungenarbeit DIGITAL“ und nicht zuletzt die Gespräche, die wir im von der Pandemie geprägten Jahr 2020 mit Fachkräften geführt haben.

Darum lesen Sie in dieser Ausgabe von **Junge\*Junge** spannende Texte zum Thema „Fokus: Jungen\* und digitale Medien“. In verschiedenen Textformen und mit interessanten Gastbeiträgen von Expert\*innen beleuchten wir die mediatisierte Lebenswirklichkeit von Jungen\* und ordnen das Thema als Teil des pädagogischen Auftrags auch in der Jungenarbeit ein. Das Themen-Extra von Nicola Döring ab Seite 24 zu „Sex, Jungs und Pornos“ ergänzt diese Ausgabe um einen wichtigen Aspekt.

Übrigens: Die **Projektdokumentation von „digit! jungenarbeit DIGITAL“ für den Projektzeitraum 2019/2020** ist eine gute Ergänzung zum Thema. Auf 17 Seiten erfahren Sie darin, wie die digitale Transformation der Qualifizierungs-, Vernetzungs- und Beteiligungsstrukturen der LAG Jungenarbeit NRW sich zum Beispiel in der Entwicklung der Online-Lernplattform „digit!“, in der Ergänzung des bestehenden Fortbildungsangebots um digitale Bildungsformate und in Öffentlichkeitsarbeit sichtbar geworden ist.

Im Magazin **Junge\*Junge** betrachten wir regelmäßig Schwerpunktthemen und Aspekte von Jungenarbeit. Viel Vergnügen beim Lesen.

Wir freuen uns über Ihre Rückmeldungen.

## impressum

**Landesarbeitsgemeinschaft  
Jungenarbeit Nordrhein-Westfalen e.V.**

Huckarder Str. 12

44147 Dortmund

**Tel.:** 0231/5342174

**Mail:** info@lagjungenarbeit.de

**Web:** www.lagjungenarbeit.de

**Inhaltlich verantwortlich für  
diese Ausgabe:** Vincent Beringhoff

**Redaktion und Layout:**  
Verena Waldhoff

**V. i. S. d. P.:** Sandro Dell'Anna

**Gefördert vom**

Ministerium für Kinder, Familie,  
Flüchtlinge und Integration  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**Fotos:** pexels (Seite 7, 16), pixabay (Seiten 14, 16, 19, 21, 28), unsplash (Seiten 1, 5, 8, 11, 12, 16, 24, 25, 31), Mark Ansorg (Seite 2), privat (Seiten 14, 22)

**Zeichnung:** Jens Eike Krüger (Seite 3)

**Hinweis:** \*Das (Gender-)Sternchen wird von uns verwendet, um ein Wort geschlechtlich zu öffnen und um zu verdeutlichen, dass Personen jeden Geschlechts, biologisch wie sozial, angesprochen sind. Hinsichtlich Jungen\* und Männern\* möchten wir die geschlechtliche Vielfalt von Männlichkeiten\* benennen und darauf hinweisen, dass wir eine Haltung der geschlechtlichen Selbstbestimmung vertreten. In den folgenden Beiträgen wurden die Schreibweisen der Autor\*innen beibehalten.

# inhalt

editorial, impressum. . . . . Seite 2

inhalt. . . . . Seite 3

einführung. . . . . Seite 4

## Heranwachsen in der digitalen Welt

Wie sich die Sozialisation (nicht nur) von Jungen gewandelt hat (Daniel Hajok)

..... ab Seite 6

## Digitale Jungs\*!

Methoden geschlechterbewusster Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen\* (Benjamin Götz)

..... ab Seite 11

## Praxis-Methode

„Medienbiografie und männliche Vorbilder“

..... Seite 13

## Warum wir die Genderbrille auf Medien brauchen

Interview mit Raik Roth vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln

..... ab Seite 14

## Digitale Teilhabe von geflüchteten Jungen\*

Ein Einblick in die Erfahrungen der Kölner Migrant\*innenselbstorganisation Coach e.V. in Zeiten von Corona (Ferdaous Kabteni)

..... ab Seite 18

## „So sind wir 2020 digital in Kontakt geblieben...“

Ein Interview mit Timm Clauß, Fachkraft in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

..... ab Seite 21

## Sex, Jungs und Pornos

„Was soll man bloß dazu sagen?“ (Nicola Döring)

..... ab Seite 24

**THEMEN  
EXTRA**

# Und nicht vergessen:

## Zur Jungenarbeit gehört auch...

## Mal die Perspektive wechseln.



[www.lagjungenarbeit.de](http://www.lagjungenarbeit.de)

**lag**  
jungenarbeit  
NRW

# „Das Internet? Gibt's diesen Blödsinn immer noch?“

## einführung

**Mehr als 20 Jahre nachdem Homer Simpson diese Frage stellte, kann mit ziemlicher Sicherheit gesagt werden – dieser „Blödsinn“ wird so schnell nicht wieder aus unserem Leben verschwinden. Im Gegenteil: Für viele von uns spielen digitale Medien im Alltag nicht erst seit gestern eine wichtige Rolle. Bei Jungen\* können wir zudem „längst von einem überwiegend digitalen Alltag sprechen“, wie Daniel Hajok in seinem Magazinbeitrag schreibt (siehe „Heranwachsen in der digitalen Welt“, Seite 6). Es wird Zeit, dass wir uns in der Jungenarbeit digitalen Medien stärker als bislang zuwenden – und es als Teil unseres professionellen Auftrags begreifen, der zunehmenden Bedeutung digitaler Medien in jugendlichen Lebenswelten Rechnung zu tragen.**

Wie das konkret aussehen kann? Nun, wie die Jugendarbeit insgesamt, steht auch die Jungenarbeit vor der Herausforderung, Jungen\* Angebote zu machen, die sie „abholen“ und beim Heranwachsen in dieser digitalisierten Welt unterstützen. Wie das Corona-Jahr 2020 gezeigt hat, kommen wir nicht weiter, wenn wir diese Aufgabe allein „den Medienpädagog\*innen“ überlassen.

Wir können damit beginnen, uns stärker für die digitalen Aspekte der Lebenswirklichkeit von Jungen\* zu interessieren – und dazu die Experten\*, die Jungs\* selbst, zu konsultieren (**siehe „So sind wir 2020 digital in Kontakt geblieben“, Seite 21**). Und wir können

uns Expertise von Menschen einholen, die sich auf unterschiedlichen Ebenen mit (Digitalen) Medien in Wissenschaft und Praxis auseinandersetzen. In dieser Magazinausgabe kommen daher Menschen aus unterschiedlichen Disziplinen und mit unterschiedlichen Haltungen und Schwerpunkten zu Wort (die nicht immer widerspruchsfrei nebeneinanderstehen).

Wir hoffen, dieses Magazin macht Ihnen Lust auf mehr und freuen uns auf Rückmeldungen und Denkanstöße!

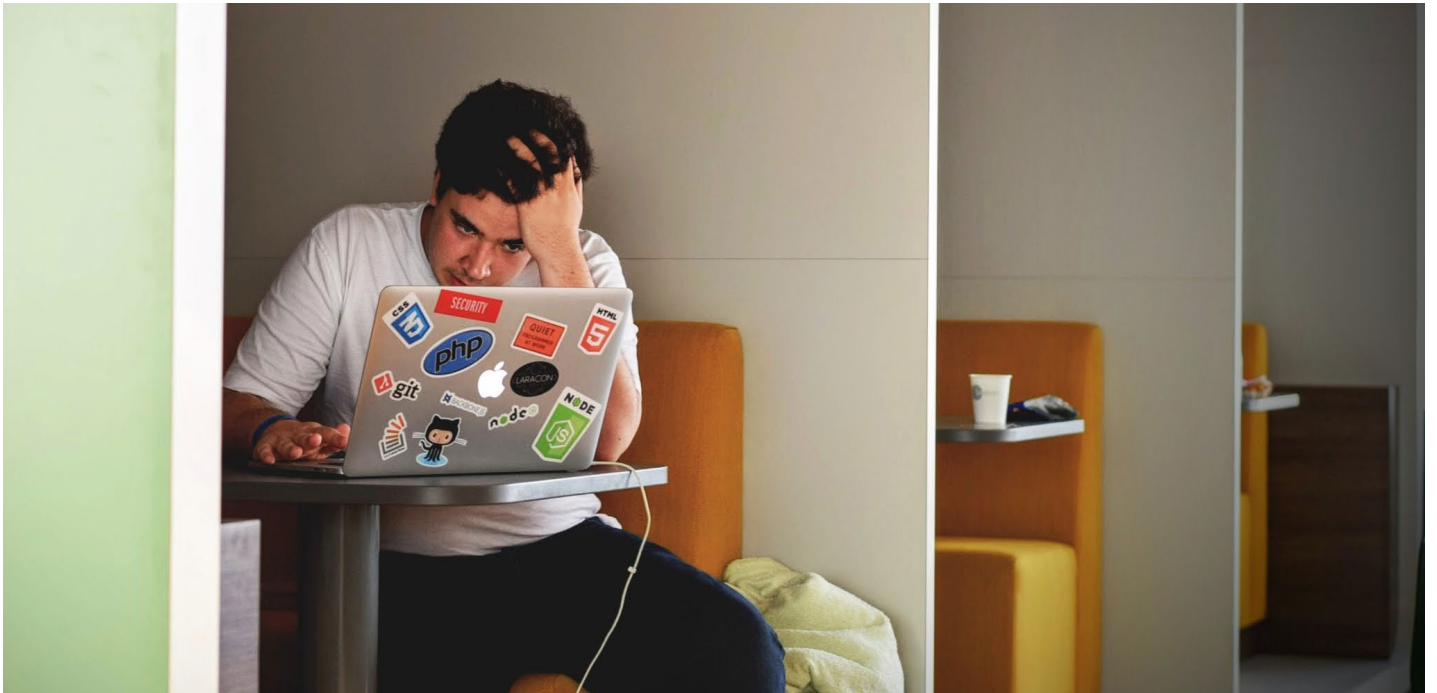
• In seinem Beitrag „Heranwachsen in der digitalen Welt. Wie sich die Sozialisation (nicht nur) von Jungen gewandelt hat“ gibt Daniel Hajok einen Überblick über den medialen Alltag Heranwachsender und beschreibt einen neuen Sozialisationstypus, der sich angesichts der zunehmend mediatisierten Lebens- und Freizeitwelten Jugendlicher herausgebildet hat. Dabei fokussiert er auf Fragen des

Medienschutzes – und wirft die Frage auf, wie Chancen und Risiken angemessen pädagogisch begleitet

(und reguliert) werden können (**siehe „Heranwachsen in der digitalen Welt“, Seite 6**).

• Was macht Online-Medien eigentlich besonders interessant für eine geschlechterreflektierte Betrachtung? Raik Roth erklärt im (schriftlichen) Interview, warum wir die Genderbrille auf Medien brauchen – und gibt Gedankenanstöße für eine geschlechterreflektierte Medienarbeit mit Jungen\*

**Zu all dem auch die Experten\* konsultieren – die Jungen\* selbst**



**(siehe „Warum wir die Genderbrille auf Medien brauchen“, Seite 14).**

- Inhaltlich daran anknüpfend begründet Benjamin Götz (LAG Jungenarbeit Baden-Württemberg) – aus der Praxis für die Praxis – warum medienpädagogische Methoden ihren Platz in der Jungenarbeit haben – und stellt gleich vier davon zum Nachmachen vor (eine in diesem Heft, drei online zum Download); stilecht im Gamer-Sprech sortiert nach Leveln von „Anfänger“ bis „New Game+“ **(siehe „Digitale Jungs“, Seite 11).**

- Im Corona-Jahr 2020 darf ein Erfahrungsbericht aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit nicht fehlen: Timm Clauß erzählt im Interview, wie seine Einrichtung auf die coronabedingte Schließung reagiert hat (Spoiler: Das Life House Stewede hat so ziemlich alles ausprobiert) und verrät, woher das Know How im Team stammt **(siehe „So sind wir 2020 digital in Kontakt geblieben“, Seite 21).**

- Bislang im Heft weniger thematisiert wurde die Frage nach digitaler Teilhabe – und möglichen Ausschlüssen, die entstehen können, wenn Jugend-

arbeit vermehrt auf digitale Medien setzt. Ferdaous Kabteni, Mitarbeiterin der Migrant\*innenselbstorganisation Coach e.V. in Köln, gibt einen Einblick in die Erfahrungen, von denen geflüchtete Jungen\* während des ersten Shutdowns berichtet haben **(siehe „Digitale Teilhabe von geflüchteten Jungen“, Seite 18).**

- Am Anfang des Heftes verweist Daniel Hajok in einem Nebensatz auf Porno-Konsum von Jungen\*. Auch wir als Fachstelle Jungenarbeit haben das Thema Pornografie in 2020 eher nebensächlich behandelt; in unserer Fortbildung „Jungen und Medien – Umgang mit exzessivem Medienkonsum und Möglichkeiten der Prävention“ ist es kaum Thema. Aus unserem Netzwerk nachgefragt wird es allerdings umso öfter. Daher endet diese Hälfte des Wendeheftes mit einem umfangreichen Extra-Beitrag zum Thema „Sex, Jungs und Pornos“ von Nicola Döring. Praxisnah stellt sie drei verschiedene Umgangsstrategien und deren Für und Wider vor: „Verbieten und Warnen“, „Schweigen und Warten“ und „Reden und Aufklären“ **(siehe „Sex, Jungs und Pornos – was soll man dazu bloß sagen?“, Seite 24).**

# Heranwachsen in der digitalen Welt

Wie sich die Sozialisation (nicht nur) von Jungen gewandelt hat

Von Daniel Hajok

## Der Autor\*:

Prof. Dr. Daniel Hajok, Honorarprofessor der Universität Erfurt im Fachgebiet Kommunikationswissenschaften, ist Medien- und Kommunikationswissenschaftler. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in der Erforschung des Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen sowie im gesetzlichen und erzieherischen Jugendmedienschutz. Ein besonderes Anliegen ist ihm der Transfer wissenschaftlicher Erkenntnis in Politik und Praxis.

**Kinder und Jugendliche wachsen heute selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Immer früher machen sie sich die neuen Möglichkeiten unbefangen zu eigen und etablieren ihre eigenen Zugänge in die digitale Welt. Damit haben sich nicht nur ihre Freizeitwelten grundlegend gewandelt – es hat sich auch ein neuer Sozialisationstypus herausgebildet, bei dem das Heranwachsen immer mehr von neuen Chancen zur Teilhabe und stark erweiterten Risikolagen geprägt ist.**

## Freizeitwelten im Wandel

Eigentlich brauchen wir gar keine Studien bemühen: Der bloße Blick in die Kinder- und Jugendzimmer und auf das, was die Heranwachsenden dort und anderswo treiben, zeigt schon sehr eindrucksvoll, wie stark sich ihre Freizeitwelten gewandelt haben. Kaum ein Moment, in dem Handys, Tablets oder Spielkonsolen nicht im Mittelpunkt stehen oder die Nutzung ihrer Anwendungen nicht andere Beschäftigungen durchdringt. Die SINUS-Jugendstudie 2020 weist zwar weiterhin Gemeinschaft und Musik als wesentliche Pole der Freizeit Heranwachsender aus. Ebenso sieht sie die Treffen mit Freund\*innen, persönliche Erfolge und das Chillen als zentrale Momente für deren Alltagszufriedenheit und die Jungen noch immer als vor allem an Wettbewerb und Action,

Mädchen an Entspannung und Kreativität interessiert. Fest steht aber auch: Noch nie verbrachten Heranwachsende (und auch wir Erwachsene) so viel Zeit mit Medien wie heute.

Will man das Offensichtliche mit belastbaren Zahlen untermauern, dann reicht schon ein kurzer Blick in die bekannten KIM- und JIM-Studien, die seit Ende der 1990er-Jahre immer wieder aufs Neue belastbare Einblicke in die Freizeitwelten 6- bis 13-Jähriger bzw. 12- bis 19-Jähriger gewähren. Demnach verbringen Kinder ihre Freizeit zwar noch immer am häufigsten mit dem Fernsehen, den Anforderungen der Schule und dem wichtigen drinnen und draußen Spielen. Im Ranking der abgefragten Aktivitäten folgt dann aber schon die Nutzung von Handys/Smartphones. Daneben haben auch Internet und digitale Spiele bei Kindern stark an Bedeutung hinzugewonnen, während das Treffen von Freund\*innen und auch das Musikhören an Stellenwert verloren haben.

## Digital ist Alltag

Bei den Jugendlichen kann man anhand der Zahlen längst von einem überwiegend digitalen Alltag sprechen. Smartphones und Internet nutzen sind die häufigsten Freizeitaktivitäten 12- bis 19-Jähriger. Einmal im Besitz, sind die mobilen Alleskönner

heute der Dreh- und Angelpunkt für das meiste, was außerhalb der Schule stattfindet, und längst auch der präferierte Onlinezugang. Im Weiteren hören Jugendliche in ihrer Freizeit vor allem Musik oder sehen sich Online-Videos an. Erst dann kommen das Fernsehen und Treffen von Freund\*innen – beides Aktivitäten, die den Jugendalltag viele Jahre prägten, mit den mobilen Onlinezugängen in den 2010er-Jahren aber deutlich an Stellenwert verloren haben – und in Zeiten von Kontaktbeschränkungen den Streamingdiensten und digitalen Spielen zunehmend weichen müssen.

## Neuer Sozialisationstypus

Mit den Freizeitwelten haben sich nicht nur die Rahmungen für das Heranwachsen verändert, es hat sich auch ein völlig neuer Sozialisationstypus etabliert. So wird das Leben von Jungen wie von Mädchen schon länger als ein Leben von Situation zu Situation, von Punkt zu Punkt beschrieben, bei dem das Große und Ganze aus dem Blickfeld gerät. Hintergrund sind die vielen medialen Inputs, die unzähligen Nachrichten, Bilder und Clips, die heute auf Heranwachsende einströmen und das, was zuvor noch ganzheitliche Erfahrungen waren, zu episodischen Erlebnissen verkommen lassen. Diese mit der Digitalisierung eng verbundene Beschleunigung lässt nicht nur Regulierung und Pädagogik hinter den Entwicklungen hinterherhecheln. Sie setzt nicht zuletzt junge Menschen zunehmend unter Druck, immer mehr Einflüsse in immer weniger Zeit unter zu bekommen – und dann auch noch angemessen verarbeiten zu müssen.

## Jugendliche unter Druck

Ganz nebenbei wackeln mit den verfrühten Zugängen zur digitalen Welt auch unsere grundlegenden Konzepte





von einem „guten“ Heranwachsen in Kindheit und Jugend.

Wenn mit zehn Jahren bereits die meisten Kinder ein eigenes Smartphone in der Hand halten, dann ist das, was in der Vergangenheit sorgfältig als „Schonraum“ konzipiert wurde, schlicht gar nicht mehr umzusetzen. Die Zugänge zur digitalen Welt sind nun mal nicht zuverlässig schützbare, was den Schonraum

Kindheit durchlässig und den Experimentierraum Jugend immer riskanter macht. Dabei unterliegen – wie alles im Netz – auch die wichtigen Identitätsbildungsprozesse, die längst dem Motto folgen, Sein heißt, medial stattfinden, den Bedingungen von Persistenz, Skalier- und Duplizierbarkeit: Da werden die Dinge nicht nur öffentlich, sondern auch „haltbar“, auffindbar, kopierbar und in andere Kontexte übertragbar. Chancen und Risiken sind hier inklusive.

Bereits Kinder werden heute mit gezielten, teilweise aggressiven Strategien in das digitale Netz eingesponnen. Man denke nur an multifunktionale Endgeräte, die schon in die kleinen Kinderhände „passen“ und mit symbolischer Menüführung Zugang zu den beliebten (Spiele-)Anwendungen mit eigenen Belohnungssystemen

offerieren, ohne dass es hierfür groß schriftsprachlicher Kompetenzen bedarf. Einmal drin, entfaltet die digitale Welt dann schnell ihre besondere Sogwirkung: Allgegenwärtigkeit und Endlosigkeit, Interaktivität und Multi-optionalität mitsamt den Möglichkeiten zu Eigenaktivität und Selbstwirksamkeitserfahrung, Involvement und sozialer Vernetzung – das sind hier die zentralen Größen. Letzteres verweist wiederum direkt auf den neuen Sozialisationstypus, bei dem das Heranwachsen in besonderem Maße unter dem Eindruck eines zunehmend mediatisierten kommunikativen Austauschs und neuer Formen von Vergemeinschaftung steht – im positiven wie negativen Sinne.

## Chancen zur Teilhabe

Es sind gerade die neuen Formen von Austausch und Vernetzung, mit denen sich Heranwachsende heute weitreichende Partizipationschancen ‚erarbeiten‘. Wenn mit zehn Jahren bereits die meisten bei WhatsApp aktiv sind und mit 14 Jahren auch bei Instagram und Snapchat, dann etablieren sie früh „eigene“ Handlungs- und Erfahrungsräume, in denen sie sich weitgehend unbehelligt von Erziehenden und pädagogischen Fachkräften zusammenfinden und austauschen können. Im Jugendalter erweitern sie ihre Netzwerke über die eigene Peergroup hinaus. Viele schließen sich dann bereits mit Menschen gleicher Interessen und Hobbys zusammen und halten dabei auch zunehmend Kontakt zu Menschen aus anderen Ländern. Zudem bedienen sich immer mehr Heranwachsende der produktiven und kreativen Formen zu Artikulation und Selbstausdruck, die ihnen Social-Media-Angebote bieten, und bereichern so die digitale Welt um ihre eigenen Dinge und Perspektiven. Mit dem Taggen, Liken, Kommentieren und Einstellen eigener Inhalte bringen

sich viele auch mit ihrer Expertise in öffentliche, ja sogar politische Diskurse ein oder beteiligen sich aktiv an kollaborativen Netz-Projekten. Nach den Daten der letzten EU Kids Online-Befragung in Deutschland hatte im Jahr 2019 jede\*r sechste Jugendliche im Alter von 15 bis 17 Jahren bereits regelmäßig (mindestens einmal pro Woche) online mit anderen über politische oder soziale Probleme diskutiert. Und jede\*r Zwölfte hatte eine Online-Petition unterschrieben bzw. sich online an einer Kampagne oder einem Protest beteiligt – hier sind Mädchen übrigens aktiver als Jungen. Zu verweisen ist hier insbesondere auf den sog. Hashtag-Aktivismus, mit dem heute vielerorts ‚realweltliche‘ Beteiligungsformen initiiert werden. Bestes Beispiel nach wie vor: die Fridays-for-Future-Demos. Nach Daten der JIM-Studie war im Jahr 2019 jeder sechste Junge und jedes vierte Mädchen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren mit dabei.

Die Chancen zur Teilhabe wahrzunehmen, heißt für Heranwachsende heute nicht zuletzt, sich der neuen Möglichkeiten zur Information, Orientierung und Aneignung von (auch schulischem) Wissen zu bedienen. Schon vor Corona nutzte am Ende der Grundschulzeit jede\*r Zweite, Jungen wie Mädchen, das Netz mindestens wöchentlich für Schularbeiten. Darüber hinaus belegen die JIM-Studien, dass YouTube, noch immer das Internetangebot Nummer Eins in der jungen Generation, auch hierfür eine wichtige Anlaufstelle ist. Schon lange geht es den Jugendlichen bei YouTube nicht nur um Musik, lustige Clips, Let's Plays und die Channels der Influencer\*innen. Im Jahr 2019 nutzte bereits jede\*r Fünfte (fast) täglich die Erklärungsvideos für Schule oder Ausbildung. Beim Homeschooling – auch das ein Fakt – helfen die digitalen Kanäle mit dem, was die Jugendlichen im Chat unter sich oder mit den Tutorials im

Netz verhandeln, jedenfalls mehr beim Lernen als die Anleitungen aus der Schule. Mit den Chancen haben sich aber auch die Risiken erweitert. Zentraler Hintergrund sind die veränderten Rollen junger Menschen in der digitalen Welt (als Nutzer\*innen, Konsument\*innen, Vertragspartner\*innen, Kommunikationspartner\*innen, Akteur\*innen), mit denen längst nicht mehr nur inhaltsbezogene, sondern auch konsum-, kommunikations- und verhaltensbezogene Risiken verbunden sind. Hinzu kommt noch, dass Heranwachsende von sich aus weitestgehend unbefangen im Netz agieren. Gefahren sind da nicht im Fokus. In der ersten Ausgabe des Jugendmedienschutzindex offen nach ihren Sorgen zur Online-Nutzung gefragt, gaben schon im Jahr 2017 knapp die Hälfte der Jungen und mehr als ein Drittel der Mädchen im Alter zwischen neun und 16 Jahren an, sich zunächst mal keine Sorgen zu machen.

## Kein unbeschwerter Zugang

Erinnern wir uns: Den (unerwünschten) Kontakt mit ungeeigneten bzw. altersunangemessenen Inhalten hatten wir schon immer im sorgenvollen Blick. Neu ist allerdings: In der digitalen Welt haben Jugendliche so früh wie nie zuvor Zugang zu allem Erdenklichen und werden bereits Kinder in bisher nicht gekanntem Ausmaß (ungewollt) mit ungeeigneten Dingen konfrontiert. Bereits die ersten Onlinezugänge von Kindern sind nicht unbeschwert, wenn wie in den KIM-Studien gezeigt, hier bereits Sex, Gewalt und Horror eine Rolle spielen. Im Jugendalter werden dann insbesondere problematische nutzergenerierte Inhalte sowie Darstellungen von selbstschädigendem Verhalten und realen Gewalthandlungen relevanter – vor allem für Jungen auch die frei zugängliche Internetpornografie: Im Alter zwischen zwölf und 14 Jahren

siehe dazu den Text „Sex, Jungs und Pornos – Was soll man bloß dazu sagen?“ von Nicola Döring ab Seite 24



### Literatur zum Weiterlesen...

- Brüggen, N. / Dreyer, S. / Drosselmeier, M. / Gebel, C. / Hasebrink, U. / Rechlitz, M. (2017): **Jugendmedienschutz-index: Der Umgang mit online-bezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden**. Berlin.
- Calmbach, M. / Flaig, B. / Edwards, J. / Möller-Slawinski, H. / Borchard, I. / Schleer, C. (2020): **SINUS-Jugendstudie 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland**. Bonn.
- DAK (2020) (Hrsg.): **Medien-sucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona**. Hamburg.
- Hajok, D. (2021): **Neue Möglichkeiten zur Teilhabe und erweiterte Risikolagen: Heranwachsende in der digitalen Welt**. In: EJ – Evangelische Jugendhilfe, Jg. 98, Heft 1 [in Druck]
- Hajok, D. (2020): **Riskantes Onlinehandeln und Grenzverletzungen im Netz. Sexualisierter Austausch Heranwachsender, Belästigungen und Cyber-Grooming**. In: Die Kinderschutzzentren (Hrsg.), Sexuelle Gewalt an Kindern – Zugänge und Hilfen. Köln: KIZ, S. 135-151.
- Hajok, D. (2020): **Alles anders? Wie sich Jugend in der digitalen Welt gewandelt hat**. In: deutsche Jugend, Jg. 68, Heft 1, S. 11-18.
- Hasebrink, U. / Lampert, C. / Thiel, K. (2019): **Online-Erfahrungen von 9- bis 17-Jährigen. Ergebnisse der EU Kids Online-Befragung in Deutschland 2019**. Hamburg.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2019): **KIM-Studie 2019. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland**. Stuttgart.
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2020): **JIM-Studie 2019. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger**. Stuttgart.

nutzen sie die mit Abstand meisten regelmäßig. Und dann werden auch noch die konsumbezogenen Risiken relevant. Laut Jugendmedienschutzindex ist jede\*r siebte Heranwachsende online bereits Opfer von Kostenfallen geworden. Und nach den Daten der 2019er JIM-Studie hat jede\*r Zwölfte beim Gaming schon einmal versehentlich etwas gekauft oder abonniert, wobei die Jungen, die weiterhin deutlich mehr spielen, dreimal so häufig betroffen waren wie die Mädchen.

Mit den neuen Formen von Austausch und Vernetzung haben die kommunikationsbezogenen Risiken längst einen besonderen Stellenwert erlangt. Neben Hassbotschaften, extremen politischen Ansichten und Fake News, mit denen mittlerweile die meisten Jugendlichen im Netz bereits ihre Bekanntschaft gemacht haben, ist Cybermobbing nach wie vor so etwas wie das Hauptrisiko der digitalen Welt: Zehn bis 20 Prozent Betroffene weisen die Studien hier für die Gruppe der Jugendlichen aus – hier sind Mädchen bei ihrer nach wie vor mehr kommunikationsorientierten Medien-nutzung häufiger die Adressat\*innen als Jungen. Besorgniserregend sind nicht zuletzt die Erfahrungen mit unerwünschter sexualisierter Kommunikation bis hin zum strafbewehrten Cyber-Grooming, die im Altersverlauf zunehmen und vor allem Mädchen betreffen. Nach den Daten der letzten EU Kids Online-Befragung in Deutschland ist im Alter zwischen zwölf und 17 Jahren jede\*r Dritte im Netz bereits mehrfach nach sexuellen Dingen gefragt worden. Diese Anfragen stammen zum einen von Erwachsenen (fast ausschließlich Männer), zum anderen

von anderen Heranwachsenden (meist Jungen). Männliche Jugendliche versenden oder posten auch häufiger als

## Digitale Grenzen austesten

weibliche sexuelle Nachrichten. Bei den verhaltensbezogenen Risiken sind es die Heranwachsenden selbst, die bei ihrem aktiven Medienhandeln in der digitalen Welt – bewusst oder unbewusst – die Grenzen austesten oder überschreiten. Gar nicht so selten verbreiten sie selbst ungeeignete Inhalte im Netz, propagieren problematische Verhaltensweisen, attackieren online andere, präsentieren sich (zu) freizügig oder tauchen zu tief in die digitale Welt ein. Letzteres – und damit muss der kurze Überblick enden – wird gerade besonders diskutiert. Mit nachgewiesenen fünf bis sieben Prozent „Betroffenen“ und 20 Prozent „Gefährdeten“ mag die Medienabhängigkeit zwar weniger verbreitet sein als landläufig angenommen. Jugendliche sind aber die Hauptrisikogruppe, Jungen vor allem in der Welt digitaler Spiele „gefangen“ und Mädchen in der von Social Media. Angesichts der in Zeiten von Corona weiter gestiegenen Bedeutung gerade dieser digitalen Welten kann uns dann auch nicht verwundern, dass die aktuelle DAK-Studie weiter gestiegene Prävalenzen nahelegt. Fakt ist: Wir erleben in der besonderen pandemischen Situation einen beschleunigten Digitalisierungsschub nicht nur in der Lebenswelt junger Menschen, mit denen die Chancen wie die Risiken der digitalen Welt auf ein neues Level gehoben worden sind und nach einer angemessenen Begleitung schreien. ■

# Digitale Jungs\*!

Methoden geschlechterbewusster Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen\*

Von Benjamin Götz



**Digitale Medien sind ein großer Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Also ist es für die Jugendarbeit unabdingbar, sie – wie andere Felder der Lebenswirklichkeit junger Menschen – in unsere Arbeit mit ihnen einzubeziehen.**

#### Der Autor\*:

Benjamin Götz ist Bildungsreferent bei der LAG Jungenarbeit Baden-Württemberg. Dort verantwortet er u.a. den Schwerpunkt Gender & Medien. Er ist Sozialarbeiter, Medien- und Erlebnispädagoge. Seit über zehn Jahren macht er medienpädagogische Workshops mit Jugendlichen und Fortbildungen für Fachkräfte. Seit knapp 35 Jahren ist er passionierter Gamer.

Für Heranwachsende ist eine Auseinandersetzung mit dem Selbst- und Fremdbild ein essenzieller Bestandteil der Identitätsbildung. Sie suchen während ihrer Entwicklung nach Vorbildern, an denen sie sich orientieren können. Digitale Medien sind dabei zentrale Schauplätze, auf denen Jugendliche diesen Vorbildern begegnen: Hier werden Geschlechternormen verhandelt und Werturteile formuliert. Wenn diese medialen Zuschreibungen vielfältig und tolerant oder im Gegenteil einschränkend und stereotyp sind, hat das Einfluss auf die freie, individuelle Identitätsbildung von Jungen\*. Damit wir Jungen\* bei ihrem Weg unterstützen können, müssen wir auch den digitalen Raum mit ihnen bearbeiten. Es braucht demnach eine digitale Jugendarbeit und dann ergänzend eine digitale Jungenarbeit.

Digitale Jugendarbeit baut auf den Bedarfen der Jugend, der Fachkräfte der Jugendarbeit, der Interessensvertreter\*innen der Jugend und deren Unterstützer\*innen auf. Unter Berücksichtigung des erweiterten sozialen Kontextes – inklusive Globalisierung, Vernetzung, Digitalisierung, usw. – stellt sie Möglichkeiten und Räume zum Experimentieren, Reflektieren und Erfahrungslernen bereit.

Zielsetzung digitaler Jungenarbeit muss sein, Jungen\* vor dem Hintergrund ihrer individuellen Ressourcen, Interessen und Lebenswelten gezielt zu fördern und die Rolle von Medien für ein gelingendes Heranwachsen und gesellschaftliche Teilhabe in die pädagogische Arbeit zu integrieren. Auch in der gendersensiblen medienpädagogischen Arbeit mit Jungen ist es die Aufgabe der Fachkräfte, den Dreischritt aus Dramatisierung, Entdramatisierung und Normalisierung zu bewältigen. Digitale Jungenarbeit muss, genauso wie die schon seit langem von uns praktizierte analoge Jungenarbeit, Jungen unterstützen wollen und ihnen Räume eröffnen, um mehr Vielfältigkeit zu entwickeln. Häufig begegnen Jungs einer ablehnenden Haltung (auch von Fachkräften) gegenüber ihrem experimentellen Verhalten und ihrer digitalen Lebenswelt. Neugier, Lust und Engagement für Jungen und ihre digitale Lebenswelt sind allerdings unbedingte Voraussetzung für pädagogisch professionelles Handeln.

## Digitale Jungenarbeit

Digitale Jungenarbeit berücksichtigt genderspezifische Aspekte medialer Selbstinszenierung und regt zur Selbstreflexion an. Die gewählten Methoden sollen sinnhaftes, biografisch bedeutsames Lernen ermöglichen. Die Angebote sollen inhaltliche Präferenzen, Rollenvorbilder und Medienheld\*innen thematisieren und eine offene, konstruktive Auseinandersetzung darüber anregen. ■



# „Medienbiografie & Männliche Vorbilder“

METHODE



## GRUNDSÄTZLICHES

**Level:** Anfänger

**Ebenen:** Präferenzen, Reflexion

**Zeitbedarf:** mindestens 30 Minuten – wenn die Ergebnisse medial aufgearbeitet werden, entsprechend länger.

**Vorbereitung:** Die Fachkräfte/Jungenarbeiter\*innen sollten vor den Workshops mit Jungen\* selbst eine Medienbiografie erstellt und ihre eigene Mediensozialisation reflektiert haben.



## BESCHREIBUNG

Die Medienbiografie ist eine vielseitig einsetzbare (Einstiegs-)Methode bei Workshops und Angeboten zu Medien Themen. Sie fördert auch das Kennenlernen der Teilnehmer\*innen untereinander. Auch Gruppen, die sich schon kennen, erfahren Neues voneinander und entdecken mediale Gemeinsamkeiten. Wer die Jungenarbeit mit digitalen Angeboten erweitern möchte, bzw. das Themenfeld Medien in die Jungenarbeit integrieren will, findet mit dieser Methode einen leichten Einstieg. Ziel der Methode ist es, sich daran zu erinnern, welche Medien und mediale Charaktere für einen selbst wichtig waren/sind und welche Erinnerungen/Emotionen damit verbunden werden/wurden. Darüber hinaus ermöglicht die Methode eine Beschäftigung mit den Medienheld\*innen und medialen Vorbildern der Kindheit und Jugend, auch bezogen auf die Performance von Gender und die Darstellung von Geschlechterrollen.



## ABLAUF

Einzelarbeit (ca. 15 min, gerne auch länger) – Jeder erstellt seine eigene Medienbiografie, Austausch in Kleingruppen (3-4 Teilnehmer\*innen) oder Diskussion in der Großgruppe

### Mediale Bearbeitungsmöglichkeiten

**in Einzelarbeit:** Die Teilnehmer\*innen stellen ihre Medienbiografie als eine digitale Text/Bild-Collage dar (mit einer App wie z.B. PicCollage).

### Mediale Bearbeitungsmöglichkeiten

**in Einzelarbeit:** Zwei Teilnehmer\*innen interviewen sich gegenseitig und erstellen voneinander eine Bild/Text-Collage. Das dauert länger als die Einzelarbeit, es kommt aber eine journalistische Komponente hinzu: Wie interpretiert jemand anderes meine Geschichte?



## TIPP

Diese Fragen können hilfreich sein:

- Wer waren meine Lieblingsheld\*innen/Mediencharaktere?
- Wie waren die männlichen/weiblichen Vorbilder? Warum fand ich sie gut?
- Welche Männerbilder fand ich besonders gut? Warum?
- Was sind meine Lieblingscharaktere in digitalen Spielen? Warum?
- Wie werden Männer/Frauen in meinen Lieblingsfilmen/Serien dargestellt?
- Sind die Charaktere in Filmen/Serien genauso wie die Männer/Frauen in meinem Umfeld/Alltag? Was ist anders?

Geschlechterbewusste  
Medienpädagogik  
in der Arbeit  
mit Jungen\*

## mehr

### Praxismethoden als Download

Diese und drei weitere Methoden zur digitalen Jungenarbeit („Fotosafari der Männlichkeit“, „Be your own commercial!“, „Create your own avatar – Geschlechterdarstellung in digitalen Spielen“) gibt es online als PDF zum Download:

<https://kurzelinks.de/onlineonly3>

Die Methoden sollen aber nur als Anregungen verstanden werden. Abändern, Erweitern – immer partizipativ mit den Jungen – ist ausdrücklich erwünscht.

# Warum wir die **GENDERBRILLE** auf Medien brauchen

**Die Auseinandersetzung mit Online-Medien und den eigenen Social-Media-Praktiken kann in der Jungenarbeit Anknüpfungspunkte bieten, sagt Medienforscher\*in Raik Roth**



## Schrift-Interview mit Raik Roth

### Zur Person:

Raik Roth forscht und lehrt seit 2012 im Bereich Gender/Cultural/Queer Media Studies mit Schwerpunkt Medienrezeption und ist seit März 2020 wissenschaftliche\*r Mitarbeiter\*in im Bereich Gender und Diversity in der Medienpädagogik am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln.

**Warum ist es wichtig, geschlechterreflektiert auf digitale Medien zu schauen?**

**Raik Roth:** Geschlecht ist weiterhin eine jener Kategorien, die als gesellschaftlicher Platzanweiser fungieren und anhand derer Normen darüber formuliert werden, wie wir sein sollen, wie wir uns verhalten, aussehen und fühlen sollen. Digitale bzw. Online-Medien sind ein Ort, an dem diese Normen fortlaufend produziert und verhandelt werden, sei es von bekannten Influencer\*innen in viel geklickten Videos, aber auch von den Nutzer\*innen selbst.

Aus der Perspektive einer geschlechterreflektierten Medienpädagogik sind Online-Medien besonders interessant, weil sie sich durch eine gewisse Ambivalenz auszeichnen. Einerseits zeigen Studien wie etwa die Malisa-Studie eine Dominanz von tradierten und veraltet anmutenden Geschlechternormen in den reichweitenstarken YouTube-Kanälen. Auch die bei vielen Jugendlichen beliebten Comedy-Videos zum Thema ‚Jungs vs. Mädchen‘ bestätigen meist tradierte Geschlechternormen und brechen sie nur selten auf. Und auch in vielen Selbstinszenierungen von Jugendlichen werden tradierte Geschlechternormen bestätigt und mit entsprechenden Klicks belohnt. Andererseits

lassen sich in Social Media auch Inhalte und Protagonist\*innen finden, die selbstbewusst von den gängigen Geschlechternormen abweichen und Orientierungswissen von Jugendlichen erweitern können; und nicht zuletzt können online auffindbare Communities und Inhalte gerade für Jugendliche, die aufgrund ihrer geschlechtlichen und sexuellen Lebensweise marginalisiert werden, wertvolle Ressourcen darstellen.

**Welche Bereiche sind an der Schnittstelle Gender und digitale Medien relevant?**

**Raik Roth:** Ursprünglich wurden drei Bereiche unterschieden, in denen gesellschaftliche Geschlechternormen fortlaufend medial aufgegriffen und (re)formuliert werden.



1. die Darstellungen von Geschlecht in Medien, etwa im Film, Büchern, Videospielen oder in Social Media;

2. die Produktion von Medien, also der Journalismus oder auch die pädagogische Medienarbeit;

3. die Medienrezeption und -wirkung, wobei der Begriff Wirkung umstritten ist, da Medien nie kausal auf ihre Rezipient\*innen wirken. Vielmehr werden mediale Inhalte immer von den Rezipierenden interpretiert und mit eigenen Erfahrungen und der eigenen Lebensrealität in Beziehung gesetzt.

Im Zuge der Digitalisierung hat sich diese Dreiteilung aufgeweicht, da die Nutzer\*innen zunehmend auch selbst Medieninhalte produzieren; etwa auf YouTube, Instagram oder TikTok und diese Inhalte unter anderen Bedingungen produziert werden als etwa Fernsehfilme oder Videospiele. Hinzugekommen ist außerdem die Ebene der interpersonalen Medienkommunikation, also ‚private‘ Chats oder das gegenseitige aufeinander Reagieren auf Social Media. Und wichtig ist auch, dass sich heute nicht mehr zwischen Online- und Offline-Praktiken unterscheiden lässt, sondern beide verwoben miteinander stattfinden. Online-Medien werden immer eingebunden in den gesamten Alltag der Jugendlichen genutzt, erfüllen

## info

### Was bedeutet eigentlich „Doing Gender“?

**Raik Roth:** Die Idee des Doing Gender geht davon aus, dass Geschlecht und Geschlechternormen in ihrer Bedeutung nicht feststehend und angeboren sind, sondern in dem Handeln (im Doing) der Menschen sozusagen auf der Mikroebene des Alltags immer wieder bestätigt werden (müssen). Geschlecht wird aus dieser Perspektive also als fortlaufender Prozess der Normierung verstanden, in den sich pädagogisch intervenieren lässt. Dieser Prozess findet im Rahmen einer bereits geschlechtlich organisierten Gesellschaft statt, in der spezifische Geschlechternormen verbreitet und verankert sind und in der die Subjekte entsprechend sozialisiert wurden und werden. Abweichungen von diesen Normen werden – je nach Kontext – durch Abwertungen oder Ausgrenzung sanktioniert und sind für die Individuen somit tendenziell risikoreich, während die Bestätigung tradierter Geschlechternormen vielfach Anerkennung schafft.

hier verschiedenste Funktionen und werden vielfach gemeinsam mit Peers genutzt.

### Wie funktioniert das Darstellen und (Re-)Produzieren von Geschlecht (Doing Gender) in digitalen Medien, zum Beispiel in den Sozialen Medien? (siehe Kasten „info“ oben)

**Raik Roth:** Die Mechanismen des Doing Gender finden sich natürlich auch auf Social Media. Anerkennung zeigt sich hier schnell in Klickzahlen und Abwertungen in Online-Kommentaren oder Hate-Speech. Die oben angesprochene Dominanz von tradierten Geschlechternormen in den reichweitenstarken YouTube-Kanälen ist daher keineswegs nur mit den individuellen Interessen der YouTuber\*innen zu begründen, sondern hängt auch damit zusammen, dass zu starke Abweichungen von Geschlechternormen in den eigenen Videos häufig negativ kommentiert werden (siehe Malisa Studie). Teilweise werden diese Abwertungen aber auch schon vor möglichen abwertenden Kommentaren antizipiert. So formuliert ein YouTuber von Comedy-Videos des Genres ‚Jungen vs. Mädchen‘ in einem Video die Sorge, sich unbeliebt zu machen, weil er zugeht, sich auf eine Weise zu verhalten, die er selbst vorher als typisch weib-



lich beschreibt (siehe Studie von Tanja Witting). Genau diese Mechanismen gilt es in geschlechterreflektierter Medienpädagogik zum Thema zu machen.

Gleichzeitig ist es wichtig anzuerkennen, dass die Männlichkeitsnormen, mit denen Jungen\* konfrontiert sind, keinesfalls eindeutig sind. Sie können je nach Kontext (Familie, Peer-Group, Region, Kultur, Subkultur...) variieren und sind an sich widersprüchlich. So sollen Jungen stark und mutig sein, aber zunehmend auch emotional und verletzlich – aber nicht zu emotional und verletzlich, wie es eher Mädchen zugeschrieben wird. Auch die Anforderung ‚mädchenhafte‘ Verhaltensweisen zu unterdrücken, kann zu widersprüchlichen Gefühlen führen, die sich nicht selten in einer offensiven Abwertung von Weiblichkeit äußert. Mir scheint es wichtig, Jungen\* für diese Widersprüchlichkeiten zu sensibilisieren. Die Auseinandersetzung mit Online-Medien und den eigenen Social-Media-Praktiken kann hierfür in der Jungen\*arbeit geeignete Anknüpfungspunkte bieten.

**Welche geschlechtlichen Zuschreibungen sind in Bezug auf digitale Medien häufig?**

**Raik Roth:** Jungen und Männern werden in Bezug auf Medien noch immer Interessen und Kompetenzen in den Bereichen Programmieren und ‚Technik‘ sowie Gaming zugeschrieben, während Mädchen eher als kommunikativ und Social-Media-affin gelten. Studien, die sich mit diesen Zuschreibungen beschäftigen, zeigen aber, dass ein differenzierter Blick nötig ist. Eine Studie zum Gaming zeigt etwa, dass die Trennlinie zwischen einer kompetitiven und kooperativen Spielweise nicht Jungen (kompetitiv) und Mädchen (kooperativ) ist. Stattdessen spielen Jungen und Mädchen gleichermaßen kooperativ, wenn sie in einem Spiel Anfänger\*innen sind und kompetitiv, wenn sie fortgeschritten sind. Da Gaming allerdings noch immer als männliches Genre gilt, werden bei Mädchen Interessen am Gaming häufig weniger gefördert und wenn sie im Gaming unterwegs sind, müssen sie ihre Kompetenzen dort oft erst beweisen. Die Ausgangslagen von Mädchen und Jungen sind bezüglich Gaming also unterschiedlich. Wenn Mädchen kooperativer spielen als Jungen, dann tun sie dies nicht, weil Mädchen per se kooperativer sind als Jungen, sondern weil ihnen ‚als Mädchen‘ die Zugänge zum Gaming oft erschwert



werden und sie so häufig weniger Erfahrung im Spielen haben. Ihr Spielverhalten wird dann als ‚mädchenhaft‘ ausgewiesen und dem kompetitiven ‚jungenhaften‘ Spielen der Jungen gegenübergestellt – ein selbstbestätigender Zirkelschluss, durch den sich Vorstellungen zu ‚männlichem‘ und ‚weiblichem‘ Mediennutzungsweisen hartnäckig halten.

### Wie kann geschlechterreflektierte Jungen(Medien)Arbeit aussehen und (wo) sehen Sie hier Bedarf?

**Raik Roth:** In der geschlechterreflektierten Medienarbeit mit Jungen\* kann die Vermittlung von Medienkompetenzen mit der Reflektion von Geschlechternormierungen produktiv verknüpft werden. Indem etwa thematisiert wird, wie Geschlechterdarstellungen in Online-Medien bearbeitet und hergestellt werden, sei es durch Bildbearbeitung, bestimmte Posen, Marketingstrategien oder Algorithmen, werden Männlichkeitsideale als ‚gemacht‘ erkennbar und insgesamt hinterfragbar.

Auch bei vielen Jugendlichen beliebte Videos des Comedy-Genres ‚Jungs vs. Mädchen‘ oder Videos zu No-Gos

bei Jungen\* und Mädchen\* bieten Anlass dazu, die hier vermittelten Normen zu ‚den‘ Jungen oder ‚den‘ Mädchen zu reflektieren. Hier bedarf es meines Erachtens allerdings noch mehr Arbeit an konkreten Methoden geschlechterreflektierter Medienpädagogik. Zudem mangelt es an einer systematischen Bestimmung jener Bereiche, die in Bezug auf Jungen\* und Online-Medien relevant sind und wie sie pädagogisch bearbeitet werden können. Hierzu gibt es bisher kaum Überblickswissen, Handreichungen oder ähnliches. Thematisch scheint die Norm des durchtrainierten Körpers als in Social Media dargestelltes Ideal für Jungen\* zunehmend an Bedeutung zu gewinnen (**siehe Kasten „link“**).

Aber dies kann je nach Kontext und Jungen\* auch variieren. Hier gilt es jeweils zu schauen, welche Normen bei den Jungen\* in der eigenen pädagogischen Arbeit bedeutsam sind und welche Inhalte rezipiert werden. Insgesamt geht es darum, in und mit Online-Medien Räume zu eröffnen, in denen Jungen\* sich jenseits von engen Männlichkeitsnormen oder dem Zwang sich einem Geschlecht eindeutig zuordnen zu müssen, ausprobieren und erleben können.

## link

Siehe dazu auch den Text „Social Media macht was mit Jungs\*“ von Vincent Beringhoff in dieser Ausgabe von Junge\*Junge („Fokus: Jungen\* und ihre Körper“) ab Seite 23: [https://lagjungenarbeit.de/files/lag\\_files/veroeffentlichungen/Broschueren/jungejunge\\_02\\_2020.pdf](https://lagjungenarbeit.de/files/lag_files/veroeffentlichungen/Broschueren/jungejunge_02_2020.pdf)

## literatur

### Zum Weiterlesen...

- Dissens e.V. & Katharina Debus, Bernard Könnecke, Klaus Schwerma, Olaf Stuve (Hrsg.) (2012). **Geschlechterreflektierte Arbeit mit Jungen an der Schule. Texte zu Pädagogik und Fortbildung rund um Jungen, Geschlecht und Bildung.** Berlin.
- Döring, Nicole (2015). **Die YouTube-Kultur im Gender-Check.** In: merz. medien + erziehung. Jg. 59, Heft 1, S. 17.24.
- Prommer, Elizabeth, Claudia Wegener, Christine Linke (2019): **Geschlechterdarstellung auf YouTube: Das enge Spektrum der YouTuberin – die Vielfalt der Männer.** In: Forum für Sexuaufklärung und Familienplanung, 2019 (1), S. 16-20.
- Prommer, Elizabeth / Claudia Wegener / Linke, Christine (2019): **Selbstermächtigung oder Normierung? Weibliche Selbstinszenierung auf YouTube.** In: Televisiön, 32 (1), 11-15.
- Witting, Tanja (2019). **Doing Gender auf YouTube und Instagram. Geschlechterinszenierungen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Sozialen Medien.** In: deutsche jugend, Jg. 67, Ausgabe 10, S. 432-439.



# Digitale Teilhabe von geflüchteten Jungen\*

Ein Einblick in die Erfahrungen der  
Kölner Migrant\*innenselbstorganisation  
Coach e.V. in Zeiten von Corona

Von Ferdaous Kabteni

Die Autorin\*:

Ferdaous Kabteni ist seit 2019 in der Öffentlichkeits- und Projektarbeit für Coach e.V. – Kölner Initiative für Bildung und Integration junger Migrant\*innen tätig. Sie ist Master of Arts in der Islamwissenschaft, Online-Redakteurin und Trainerin für Digital Storytelling.

**Über die Vereinbarung von Social Distancing und Sozialer Arbeit hin zur Digitalisierung und Finanzierung: Vor diese und andere Herausforderungen sehen sich viele soziale Organisationen in der Covid19-Pandemie gestellt. Rückblickend betrachtet, wurde die digitale Schieflage im ersten Lockdown im März/April schnell sichtbar. Auf Seiten der Akteur\*innen, die an dieser Stelle als Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) spezifiziert werden sollen, wurde deutlich, dass die allerwenigsten über ein medienpädagogisches Konzept geschweige denn über ein zielgruppengerechtes, digitales Alternativprogramm verfüg(t)en.**

Welche pädagogischen Angebote sind datenschutzkompatibel und sicher? Wo bekomme ich als Fachkraft Anleitung und Unterstützung? Quasi über Nacht mussten digitale Antworten auf unterschiedliche Fragen gefunden werden, vor allem aber darauf, wie Kinder und Jugendliche mit Unterstützungsbedarfen trotz der Kontaktbeschränkungen auch während der Krise erreicht, begleitet und unterstützt werden können.

Um digitale Teilhabe zu ermöglichen, sind digitale Zugänge sowie ein Mindestmaß an Medienkompetenz seitens der Empfänger\*innen für das Gelingen jedweder digitaler Unterstützungsan-

gebote Voraussetzung. Nur so können Menschen überhaupt erreicht und somit über verschiedene Unterstützungsmaßnahmen informiert werden.

Was das konkret im Fall von Menschen mit Fluchterfahrung und spezifisch im Fall geflüchteter Jungen\* bedeutet, kann an dieser Stelle aufgrund der fehlenden Datenlage nur qualitativ erörtert werden. Klar ist, dass fehlende digitale Endgeräte und Zugänge, sprachliche und finanzielle Barrieren sowie unzureichende Privatsphäre in Flüchtlingsunterkünften oder Wohnheimen diese Zielgruppe besonders hart treffen.

## Digitale Teilhabe ohne digitalen Zugang?

Coach e.V. erreicht viele geflüchtete Jungen\* durch das Ausbildungscoaching und Beratungsangebote; viele können in weitere non-formelle Bildungsangebote einbezogen werden. Im Kontext der Einzelfallberatungen war und ist noch bis heute häufig von „Stillstand“ die Rede: Durch die coronabedingten Einschränkungen im Arbeitsmarkt, im (Aus-)Bildungsbereich, bei Behörden und Kultur- und Freizeitangeboten, kann von einem gravierenden Einschnitt in den Lebensweg dieser jungen Männer\* gesprochen werden.



Gerade beim „Shutdown“ wurden fast alle Unterstützungsstrukturen ins Digitale verlagert. Wenn Hilfesuchende aber nicht über die nötigen digitalen und sprachlichen Zugänge verfügen, wie gelangen sie dann an Unterstützungssysteme? Im schlimmsten Fall lautet die Antwort: gar nicht! Teilweise berichten geflüchtete Jungen\*, von der Grundversorgung abgeschnitten worden zu sein, weil wichtige Informationen an der Zielgruppe vorbeisickerten.

## **Unterstützungssysteme sind kaum erreichbar**

Ein weiteres immer wiederkehrendes Thema ist die Klärung des Aufenthaltstitels, ein Prozedere, das sich über Jahre erstrecken kann und zur Zerreißprobe wird, da essentielle Lebensfragen an den Aufenthaltsstatus geknüpft sind. Beim ersten Lockdown war der einzige Weg mit der Kölner Ausländerbehörde in Kontakt zu kommen, per E-Mail, die aber über Wochen hinweg aufgrund der großen Auslastung auch für Fachkräfte der

Sozialen Arbeit nicht zu erreichen war. In puncto Erreichbarkeit eröffnet sich dabei eine weitere Thematik, die gerade für die Lebenssituation geflüchteter Jungen\* besonders prekär ist. Mit einem ungeklärten Aufenthaltsstatus oder einem Schufa-Eintrag wird der simple Kauf einer SIM-Karte für das Mobiltelefon – und damit ein niederschwelliger Zugang zum Internet – schlichtweg unmöglich. Digitale Teilhabe? Fehllalarm!

Hinzu kommt, dass es Migrant\*in-nenselbstorganisationen als wichtige Ansprechpartner\*innen geflüchteter Jungen\* oftmals selbst an digitaler Ausstattung und Infrastruktur fehlt, um den Bedarfen gerecht zu werden.

Bei beruflicher Eingliederung, Sprachförderung und bloßer Systemintegration sollte das Konzept von Partizipation und Teilhabe allerdings nicht stehenbleiben. Wir wollen den Begriff der digitalen Teilhabe umfassender denken, im Sinne einer politischen, kulturellen und sozialen Partizipation – und wie diese auch digital gelingen kann. Auch da wurden im Frühjahr Defizite sichtbar:



Viele Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit haben wegen der Kontaktbeschränkungen ihre Aktivitäten in den Sozialen Medien angepasst, um die Beziehung zu ihrer Zielgruppe aufrechtzuerhalten. Ein regelrechter Boom an neuen Instagram-Accounts sowie neuer digitaler Formate, wie Live-Talks, Konzerte oder digitalen Sprechstunden, hat eingesetzt. Dabei stellt sich auch hier die Frage, wie und ob die Zielgruppe geflüchtete Jungen\* explizit mitgedacht wird und welche Öffnungs- bzw. Schließungsprozesse auf Social Media für sie bestehen? Welchen rassistischen Ausschlussfaktoren sieht sich diese Zielgruppe im sozialen Netz ausgesetzt? Welche digitalen Räume gibt es überhaupt für geflüchtete Jungen\* und wo halten sie sich auf? Ihre Perspektiven und Stimmen sind im öffentlichen Diskurs kaum vernehmbar, somit stehen auch diese Fragen unbeantwortet im Raum.

## **Spendenaktion-Start mit „Hilfe Digitalisierung“**

Um die Zielgruppe Kinder, Jugendliche und ihre Familien mit Zuwanderungs- und Fluchtgeschichte weiterhin mit Angeboten wie Lernförderung, Hausaufgabenhilfe, Beratung oder Berufsorientierung erreichen zu können, mussten im Frühjahr schnell Lösungen gefunden werden. Und weil ohne Unterstützung nicht jede\*r an ein digitales Endgerät herankommt, startete Coach e.V. bereits im März eine Spendenaktion, damit faire Bildungschancen auch und gerade während der Pandemie für alle möglich sind. Unter dem Kennwort „Hilfe Digitalisierung“ wurde dazu aufgerufen, funktionsfähige Smartphones, Laptops sowie Tablets zu spenden. So kamen innerhalb weniger Tage die ersten Laptops zusammen. Innerhalb von vier Wochen waren es bereits mehr als 100 Endgeräte.

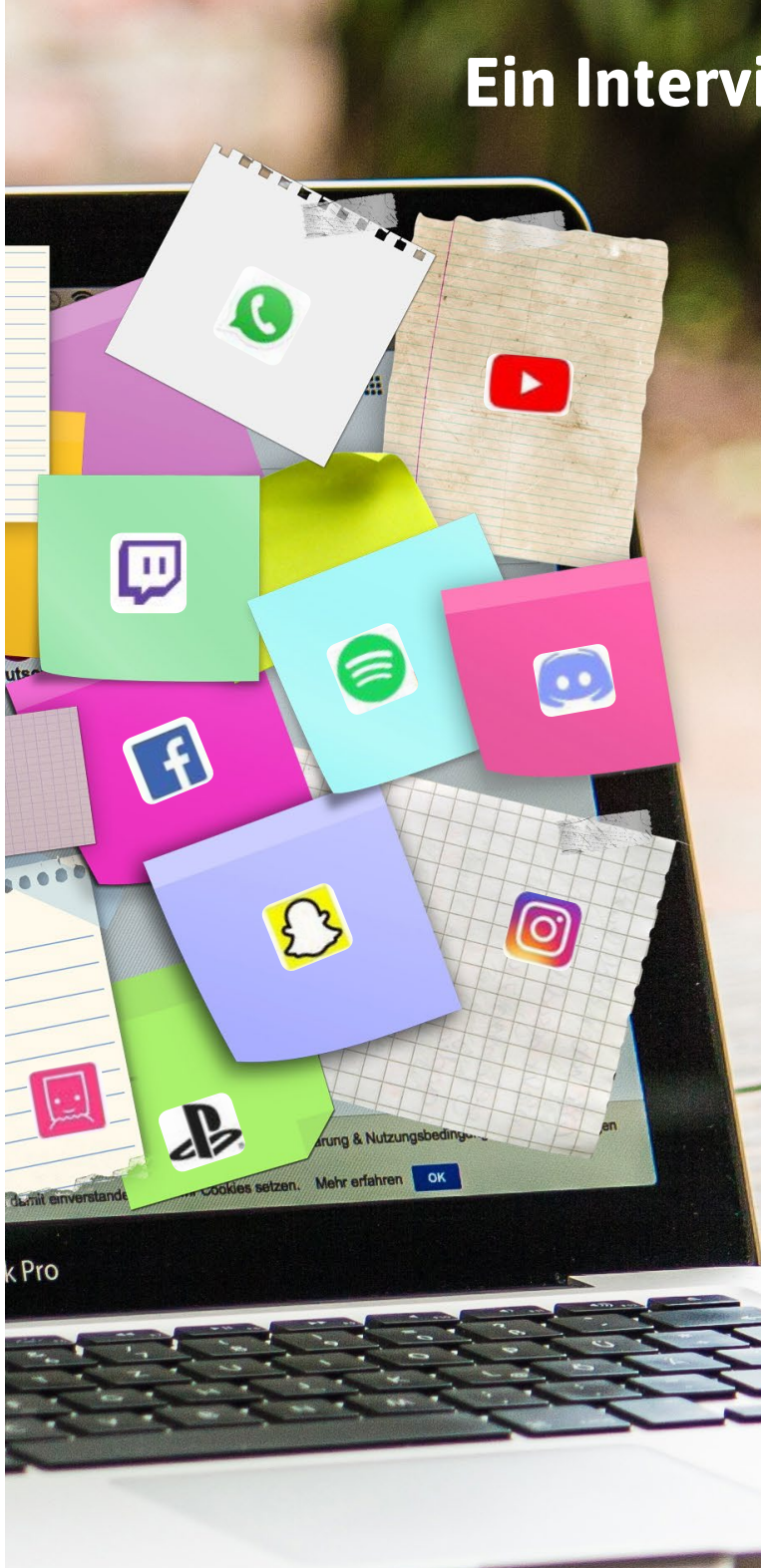
Ein Großteil der Netbooks wurde an Kinder und Jugendliche von Coach e.V. sowie weitere soziale Einrichtungen und Organisationen rund um Köln verteilt. Digitale Teilhabe – das hat die Corona-Pandemie einmal mehr gezeigt – wird immer wichtiger, um überhaupt handlungsfähig im Sozialstaat zu bleiben.

## **Nicht nur Endgeräte werden gebraucht**

Psychische Folgen der coronabedingten Isolation, Einsamkeit, Sorgen drängen nach pädagogischer bzw. psychologischer Unterstützung. Und nicht nur Psycholog\*innen werden gebraucht, sondern auch Lehrer\*innen und Pädagog\*innen, die geflüchtete Jungen\* beim digitalen Lernen begleiten und beispielsweise beim Bedienen von Lernsoftwares unterstützen sowie eine angemessene individuelle zielgruppengerechte Betreuung und Förderung leisten können.

Ein elektronisches Endgerät und ein mobiles WLAN sollte für jeden Menschen im digitalen Zeitalter als Bestandteil der Basisversorgung zur Verfügung stehen. Die Voraussetzungen, um digitale Teilhabe zu ermöglichen und digitale Angebote nutzen zu können, müssen umgehend geschaffen werden. Das schließt einen sicheren Zugang zu schnellem Internet und die Gewährleistung der IT-Sicherheit ein. Der Staat bleibt zudem in der Pflicht, Verwaltungsangebote und den Zugang zu Bildungs- und Unterstützungsangeboten auch digital sicher zu stellen.

Denn nur so können alle Menschen digital am sozialen, wirtschaftlichen und politischen Leben teilhaben – und nur so kann verhindert werden, dass die Schere mit Blick auf Chancen- und Bildungsgerechtigkeit weiter auseinandergeht. ■



## Ein Interview mit Timm Clauß, Fachkraft in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit

**„So sind wir  
2020 digital  
in Kontakt  
geblieben...“**

Die Kontaktbeschränkungen durch die Corona-Pandemie und die Lockdown-Phasen waren und sind für die Offene Kinder- und Jugendarbeit eine große Herausforderung. Im Interview erzählt Timm Clauß, pädagogische Fachkraft im Jugendzentrum Life House in Stewede, wie es die Einrichtung im ersten Lockdown im März 2020 beinahe aus dem Stand geschafft hat, viele Angebote spontan digital zu übersetzen, zehn Social-Media-Kanäle zu bespielen und so den Kontakt zu den Jugendlichen bestmöglich zu halten.





## Interview mit Timm Clauß

### Zur Person:

Timm Clauß ist pädagogischer Mitarbeiter im Bereich Offene Kinder- und Jugendarbeit im Life House Stemwede (Ostwestfalen-Lippe). Er ist Erzieher und absolviert aktuell ein duales Studium der Sozialen Arbeit. Website des JFK: <http://www.jfk-stemwede.de>

### Was für eine Einrichtung ist das Life House?

**Timm Clauß:** Das Life House in Stemwede ist ein Jugendzentrum, das von dem Verein für Jugend, Freizeit und Kultur in Stemwede e. V. (JFK) ehrenamtlich geführt wird. Er ist Veranstalter des „Stemweder Open Air Festival“, das von jährlich etwa 20.000 Menschen besucht wird. Außerdem bietet der JFK ein Frühjahrs- und Herbstkulturprogramm mit mehr als 45 komplett ehrenamtlich organisierten Veranstaltungen im Jahr an, ist engagiert in der Flüchtlingshilfe und veranstaltet eine Kulturen Akademie. Das Life House grenzt an die Sekundarschule Stemweder Berg Schule. Für diese bietet das Life House eine Schulmensa und eine Pausenbetreuung im Life House an und unterstützt die Schule in der Inklusionsarbeit. Daneben gibt es im Life House als offenen Treff das ganze Jahr über viele verschiedene Projekte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Die Arbeit im offenen Treff wird von Hauptamtlichen und Honorarkräften geleistet.

### Wie kann man sich den Alltag im Life House vor der Pandemie vorstellen?

**Timm Clauß:** Vor der Pandemie begann ein typischer Tag im Life House mit den Frühstücks- und Mittagspausen der an das Life House grenzenden Stemweder Berg Schule. Das Life House ist während der Schulzeit Mensa und Aufenthaltsraum für die Schüler\*innen. In diesen Pausen übernehmen wir für die Schule die Mittagspausenbetreuung. Nach der Schule treffen sich Jugendliche mit ihren Cliques im offenen Treff oder nehmen an Aktivitäten teil, die wir anbieten, z.B. Sporttreff, Mädchentreff, Kindertreff oder Kinder- und Jugendtreff (KiJuT).

### Wart ihr vor März 2020 schon irgendwo digital zu erreichen?

**Timm Clauß:** Ja, wir hatten bereits jeweils einen Facebook-, WhatsApp-, Instagram- und Snapchat-Account. Auf

Instagram und Facebook hatten wir zwei- bis dreimal in der Woche einen Post. Es gab auch schon vereinzelte Rückmeldungen der Jugendlichen, besonders über Instagram.

### Hattet ihr direkt auf dem Schirm, wie und wo ihr eure Jungs\*/Jugendlichen während des Lockdowns im März 2020 digital erreichen könnt?

**Timm Clauß:** Durch Gespräche hatten wir mitbekommen, das Instagram, WhatsApp und Snapchat die von den Jugendlichen am meisten genutzten Social-Media-Plattformen waren. Allerdings mussten wir in vielen Bereichen auch Dinge ausprobieren und je nach Feedback anpassen. Discord, BigBlueButton (Videokonferenz-Software, Anm. d. Red.), Twitch-Gaming und Live auf Instagram waren auch für uns neue Bereiche.

## Die tägliche Mittagspause wurde zur Instagram-Show

### Was waren eure ersten Maßnahmen?

**Timm Clauß:** Die erste Maßnahme war, dass wir das Haus nicht geschlossen haben, sondern nach dem letzten analogen Öffnungstag am 17. März direkt am 18. März mit dem Life House online gestartet sind, wo dann sieben Tage die Woche Programm angeboten wurde. Zunächst haben wir überlegt, welche Formate wir analog im Life House machen, die wichtig für die Jungen/Jugendlichen sind. Anschließend haben wir uns überlegt, wie wir diese ins Digitale übersetzen können. So wurde die tägliche Mittagspause mit den Jugendlichen zu einer Instagram-Show, das tägliche gemeinsame Zocken an der Konsole wurde zu einem Twitch-Stream, bei dem jeder mitspielen konnte, die Gespräche mit den Jugendlichen fanden auf WhatsApp und Discord statt.

### Wie hat sich eure digitale Arbeit dadurch insgesamt verändert?

**Timm Clauß:** Eine Sache, die sich verändert hat, ist, dass wir nicht mehr nur in analogen Projekten, sondern auch in digitalen oder in hybriden Projekten denken. Wir sind deutlich aktiver auf unseren Social-Media-Plattformen unterwegs. Besonders über Facebook, Instagram und Snapchat findet deutlich mehr Kommunikation statt. Auch die Arbeit im Team hat sich verändert, vieles Organisatorische, was vorher face-to-face besprochen wurde, wird jetzt über Slack (Online-Kommunikationstool für Arbeitsgruppen) kommuniziert.

### Woher kam/kommt euer digitales Know-how?

**Timm Clauß:** Teilweise gab es Erfahrungen im Team und einiges haben wir uns auch selbst angeeignet. Einen großen Teil des Know-hows brachten jedoch die Jugendlichen mit. Zum Beispiel beim Thema Gaming wussten die Jugendlichen direkt, wie wir das umsetzen können. Ein Turnier in einem Spiel wurde von einem Jugendlichen selbst organisiert und durchgeführt.

### Wie hat sich die Verbindung zu euren Jugendlichen/Jungs\* verändert? Was sind Vor- und Nachteile?

**Timm Clauß:** Durch die verstärkte Kommunikation über die digitalen Kanäle haben wir Kontakt zu Jugendlichen bekommen, die zuvor unsere Angebote nicht so stark genutzt haben. Außerdem konnten wir mit einigen den Kontakt aufrechterhalten. Ein Nachteil ist jedoch, dass nicht alle über die gleiche technische Ausstattung verfügen. Somit können an bestimmten Angeboten nur die teilnehmen, die auch über die entsprechende Hardware verfügen. Ein weiterer Nachteil ist zudem, dass die direkte Kommunikation vor Ort fehlt, diese kann nicht eins zu eins durch Digitales ersetzt werden. Positiv ist allerdings auch, dass wir ein paar neue Ehrenamtliche für die neuen Projekte gewinnen konnten.



### Was werdet ihr beibehalten, selbst wenn es keine Kontaktbeschränkungen mehr geben sollte?

**Timm Clauß:** Das sind zum einen die gesteigerte Kommunikation über Instagram, Snapchat, WhatsApp und Facebook und zum anderen die digitalen Projekte. Beispielsweise wollen wir das Thema Gaming weiterentwickeln und unseren Twitch-Kanal in Zukunft wieder stärker nutzen. Eine Richtung, in die wir auch denken, ist das Thema E-Sport, das besonders die Jungen bei uns anspricht. Außerdem wollen wir bei vielen Dingen, die wir jetzt ausprobiert haben, wie z.B. Rallies im Steweder Berg, eine Kombination aus Digitalem und Analogem umsetzen. Digitale und hybride Angebote können auch eine Chance für den ländlichen Raum sein und Probleme der Mobilität verringern.

### Was ist euer größtes Lernerlebnis in 2020 als pädagogische Fachkräfte?

**Timm Clauß:** In vielen Bereichen des Digitalen sind die Jugendlichen bereits Expert\*innen, deshalb sind sie die ersten Ansprechpersonen, wenn es um die Planung und Umsetzung von digitalen Inhalten geht. Außerdem hat die besondere Situation uns Fachkräften die Chance von Vernetzung, Kooperation und Austausch geboten.

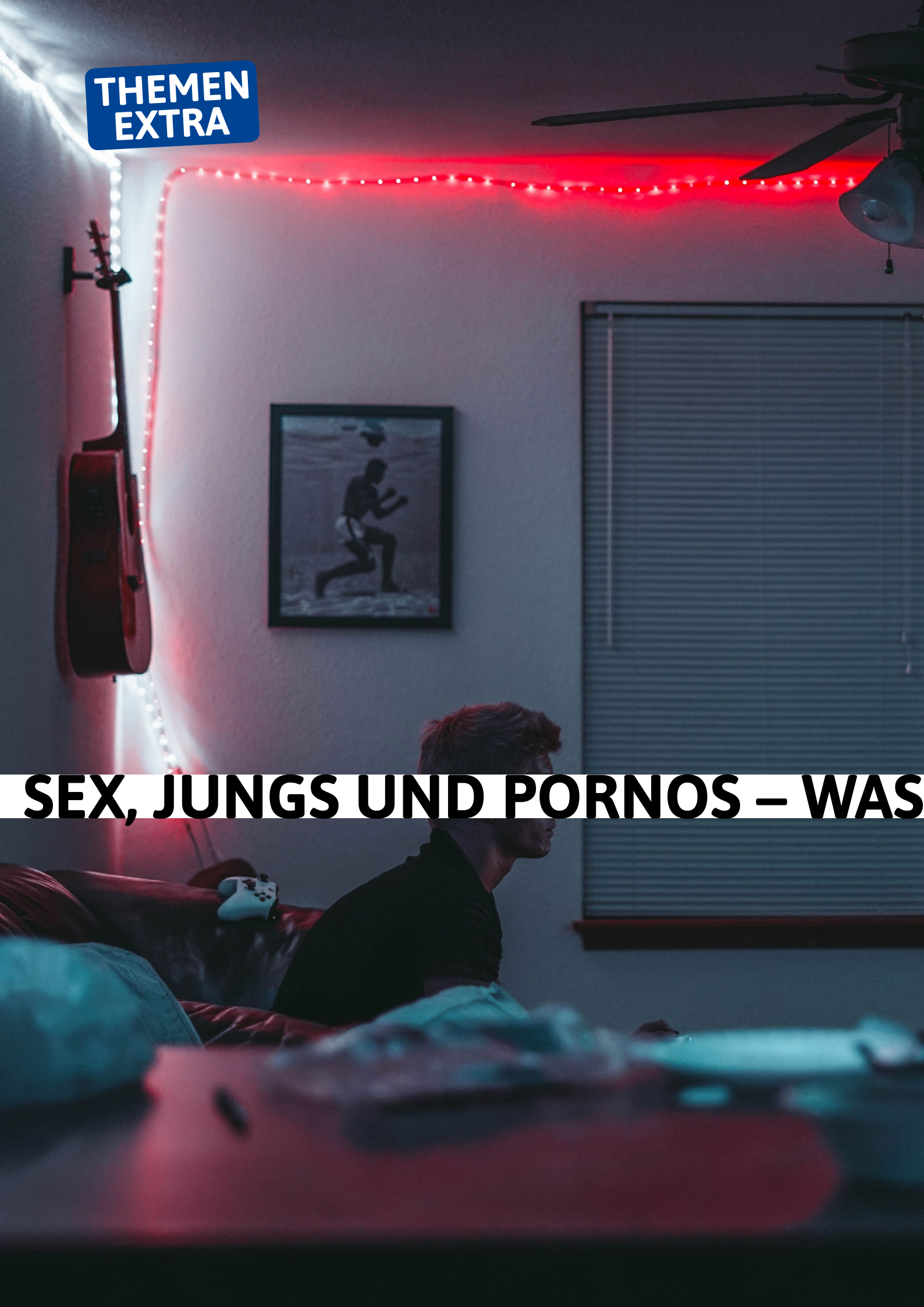
## links

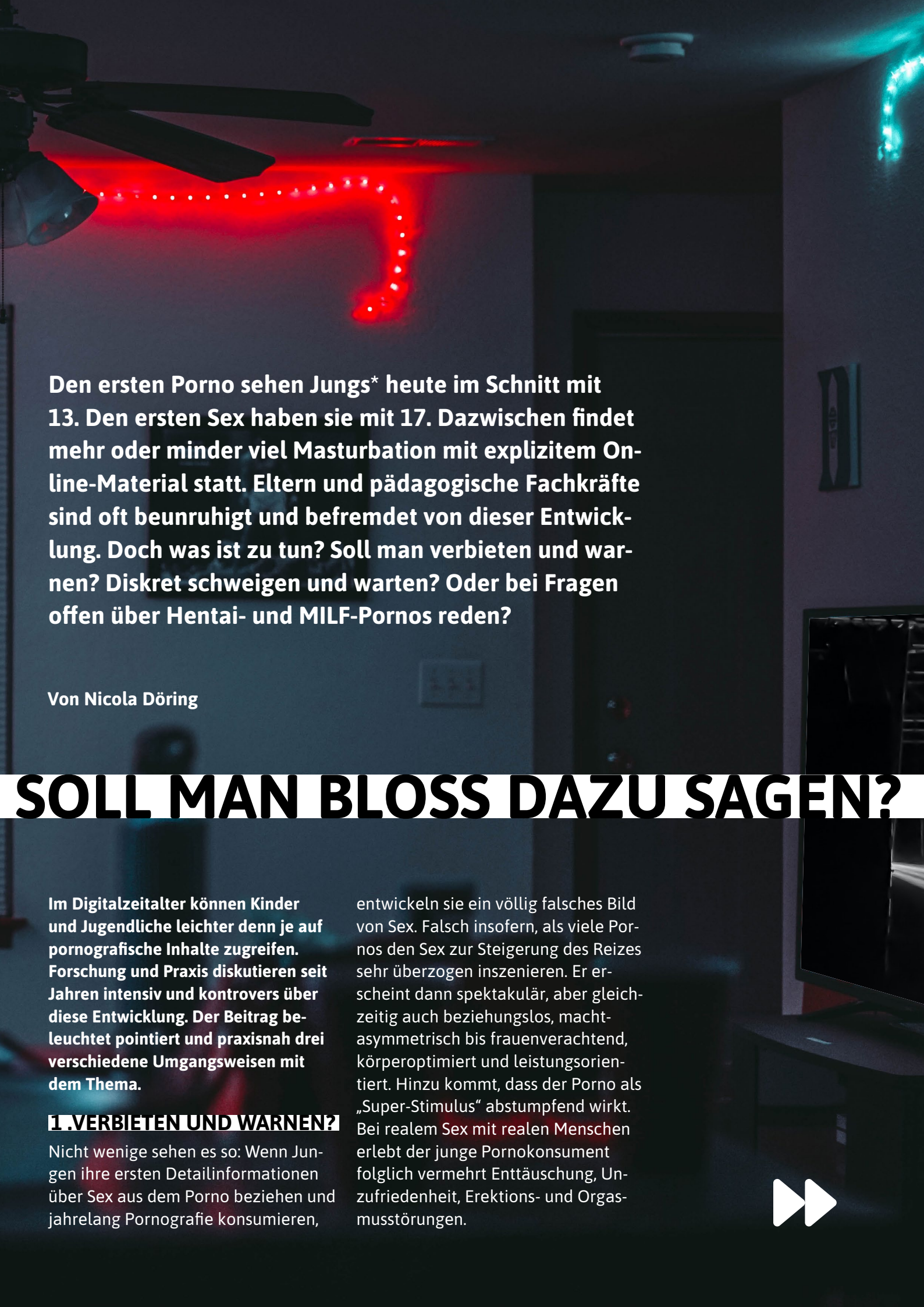
### Studien und Infos zu digitalen Medien in der Jugendarbeit

- Auf der Webseite der Hochschule Düsseldorf gibt es einen Text und Forschungsergebnisse zu „Jugend und Jugendarbeit in der Corona-Krise“:  
[https://soz-kult.hs-duesseldorf.de/forschung/forschungsaktivitaeten/einrichtungen/fspe/neustart\\_okja\\_nrw](https://soz-kult.hs-duesseldorf.de/forschung/forschungsaktivitaeten/einrichtungen/fspe/neustart_okja_nrw)
- Medienpädagoge Eike Rösch postet auf seiner Webseite den Text „Between the waves: Lernen aus der Coronazeit für digitale Jugendarbeit“:  
<https://eike.io/between-the-waves-lernen-aus-der-coronazeit-fuer-digitale-jugendarbeit/#more-239>
- Alle Ergebnisse der JIM-Studie 2020 (Jugend, Information, Medien) gibt es auf der Webseite des Medienpädagogischen Forschungsbundes Südwest:  
<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/>

**THEMEN  
EXTRA**

**SEX, JUNGS UND PORNOS – WAS**





**Den ersten Porno sehen Jungs\* heute im Schnitt mit 13. Den ersten Sex haben sie mit 17. Dazwischen findet mehr oder minder viel Masturbation mit explizitem Online-Material statt. Eltern und pädagogische Fachkräfte sind oft beunruhigt und befremdet von dieser Entwicklung. Doch was ist zu tun? Soll man verbieten und warnen? Diskret schweigen und warten? Oder bei Fragen offen über Hentai- und MILF-Pornos reden?**

Von Nicola Döring

## **SOLL MAN BLOSS DAZU SAGEN?**

**Im Digitalzeitalter können Kinder und Jugendliche leichter denn je auf pornografische Inhalte zugreifen. Forschung und Praxis diskutieren seit Jahren intensiv und kontrovers über diese Entwicklung. Der Beitrag beleuchtet pointiert und praxisnah drei verschiedene Umgangsweisen mit dem Thema.**

### **1. VERBIETEN UND WARNEN?**

Nicht wenige sehen es so: Wenn Jungen ihre ersten Detailinformationen über Sex aus dem Porno beziehen und jahrelang Pornografie konsumieren,

entwickeln sie ein völlig falsches Bild von Sex. Falsch insofern, als viele Pornos den Sex zur Steigerung des Reizes sehr überzogen inszenieren. Er erscheint dann spektakulär, aber gleichzeitig auch beziehungslos, machtasymmetrisch bis frauenverachtend, körperoptimiert und leistungsorientiert. Hinzu kommt, dass der Porno als „Super-Stimulus“ abstumpfend wirkt. Bei realem Sex mit realen Menschen erlebt der junge Pornokonsument folglich vermehrt Enttäuschung, Unzufriedenheit, Erektions- und Orgasmusstörungen.



## Die Autorin\*:

Nicola Döring ist als Professorin für Medienpsychologie und Medienkonzeption an der Technischen Universität Ilmenau tätig. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten gehören psychologische und soziale Aspekte von digitalen Medien, Gender- und Sexualforschung sowie Forschungsmethoden und Evaluation. Sie ist Mitglied der Gesellschaft für Sexualpädagogik gsp, der Deutschen Gesellschaft für Sexualforschung DGfS und der International Academy of Sex Research IASR sowie Mitherausgeberin der Zeitschrift für Sexualforschung (Thieme).  
Web: [www.nicola-doering.de](http://www.nicola-doering.de)

## info

### Welche Pornografien nutzen Jungen\*?

- Weit verbreitet ist **Mainstream-Video-Pornografie**, da diese über die bekannten Online-Portale wie z.B. YouPorn oder XHamster kostenfrei in großer Menge und mit vielen Subgattungen zugänglich ist. Auch Schwulen-Pornos und trans\* Pornos sind dort zu finden. Zunehmend werden auch Hentai-Pornos angeboten.
- **Alternative Video-Pornografien mit feministischer und queerer Ausrichtung**, die auf faire Produktionsbedingungen, gleichberechtigte und flexible Geschlechterrollen sowie vielfältige Körperbilder besonderen Wert legen, sind dagegen meist nur kostenpflichtig erhältlich und bleiben somit für Jugendliche unzugänglich.
- Jugendliche schaffen teilweise auch ihre eigenen Pornografien, typischerweise in Form von **Zeichnungen, Computergrafiken oder Geschichten** und tauschen diese in Online-Foren aus.

Dies begünstigt dann entweder ein sexuell grenzverletzendes Verhalten, um die eigenen Porno-Vorstellungen bei Mädchen und Frauen durchzusetzen, und/oder einen weiteren Rückzug in masturbatorische Pornowelten. Denn deren Reize sind stets stark und lassen sich durch die Auswahl immer extremerer Darstellungen auch bequem weiter steigern, teilweise bis hin zur Perversion oder Pornografie-Sucht...

Ein derart düsteres Bild von Pornografie-Wirkungen ist relativ weit verbreitet. Dementsprechend verwundert es nicht, dass von unterschiedlichen Seiten versucht wird, den frühen Pornokonsum der Jungen zu unterbinden. Der Kinder- und Jugendmedienschutz, den der Gesetzgeber in Deutschland vorsieht, greift im globalisierten Digitalzeitalter jedoch nur sehr eingeschränkt. Durch elterliche und pädagogische Kontrolle über die Digitalgeräte und den WLAN-Zugang zu Hause oder in der Einrichtung lässt sich der Medienumgang von Kindern teilweise noch reglementieren. Aber spätestens ab dem Pubertätsalter erobern sich Jugendliche mit ihren Smartphones die digitalen Welten auf eigene Faust, auch die sexuellen.

Wo man mit Kontrollen und Verboten nicht weiterkommt, wird mit Warnungen operiert, um Jungen dazu zu bringen, sich die Pornonutzung selbst zu verbieten und abzugewöhnen. Ein Argument, mit dem man Jungen packen will, ist der Abstumpfungseffekt. Dementsprechend warnt man sie eindringlich, durch die künstlichen Pornos würden sie sich den Spaß am echten Sex kaputt machen und am Ende womöglich impotent werden. Erreichbar sind manche Jungen auch mit moralischen Argumenten. Man führt ihnen vor Augen, dass Pornos meist

unter Zwang und Gewalt produziert werden und fordert sie auf, sich an solchen Verbrechen nicht zu beteiligen. Wirksam bei einigen Jungen ist nicht zuletzt eine bestimmte Positiv-Vision des pornofreien Lebens. Hier wird der Porno-User als Verlierer dargestellt, der seine Zeit und Energie sinnlos beim zwanghaften Wachsen vergeudet. Wer dagegen auf Pornos und Masturbation verzichtet, so das Versprechen der NoFap-Bewegung, gewinnt sofort an Energie und Ausstrahlung: Er ist erfolgreicher in der Ausbildung, kraftvoller beim Sport und kommt auch bei Mädchen gleich viel besser an. Diverse NoFap-Anhänger präsentieren sich auf YouTube als Rollenmodelle.

Ein Manko dieser Anti-Porno-Überzeugungsarbeit ist der Umstand, dass die oft mit großer Gewissheit vorgetragenen Argumente kaum tragfähig sind. Erektionsprobleme bei der Umstellung von langjähriger Masturbation auf ersten Partnersex kommen vor, meist aber nur kurzfristig. Pornos werden üblicherweise nicht unter Zwang produziert.

Die große Mehrzahl der Nutzer greift nicht auf immer extremeres Material zurück und wird auch nicht pervers oder süchtig. Der Masturbationsverzicht andererseits ist kein Garant für Glück und Erfolg im Leben. Und noch etwas ist zu bedenken: Stehen Anti-Porno-Botschaften, die Scham- und Schuldgefühle rund um Selbstbefriedigung erzeugen, nicht letztlich in der unguten historischen Tradition medizinischer und pädagogischer Anti-Masturbations-Kampagnen? Angst, Scham- und Schuldgefühle führen meist nicht zu guter Selbstregulation. Die entsteht eher durch eine ausgewogene Lebensweise und eine erlaubende Haltung, die bewussten Genuss zulässt.

### Angst und Scham führen meist nicht zu guter Selbstregulation

Ob es automatisch moralischer und verträglicher ist, beim Masturbieren auf Pornovorlagen zu verzichten, ist gar nicht so klar. Denn ist das Kopfkino der sexuellen Fantasien, das letztlich ja die Grundlage jeglicher Pornografie-Produktion bildet, nicht ähnlich bedenklich? Die Forschung jedenfalls zeigt, dass sexuelle Fantasien von Menschen aller Geschlechter ganz oft alltagsfern, normverletzend, gewalthaltig und politisch unkorrekt sind. In einer wissenschaftlichen Umfrage äußerte ein Junge selbst dazu, er fühle sich moralisch wohler, mit einem Porno zu masturbieren, der sei schließlich genau dafür gemacht. Beim Wichsen an seine nichtsahnenden minderjährigen Mitschülerinnen zu denken, käme ihm dagegen nicht richtig vor.

Eine sexualpädagogische Porno-Aufklärungsbroschüre war noch strikter: Sie riet Jungen eindeutig von Pornos ab. Und auch gleich vom Kopfkino. Stattdessen wurde empfohlen, beim Masturbieren am besten an gar nichts zu denken und dafür die handwerkliche Technik zu verfeinern. Was ist von solchen Abstinenz-Appellen zu halten? Helfen sie Jungen dabei, ein entspanntes und gesundes Verhältnis zur eigenen Lust zu entwickeln?

## **SCHWEIGEN UND WARTEN**

Pornos und den Umgang mit ihnen pädagogisch zu bearbeiten, heißt immer auch, bei Masturbation und Masturbationsfantasien anzusetzen. Genau deshalb ist das Thema ja so schambehaftet und unangenehm für alle Seiten. Sollte man hier nicht vielleicht besser die Schamgrenzen wahren? Und was genau wäre denn überhaupt der pädagogische Auftrag, mit dem man erzieherisch in die Auswahl und Gestaltung dessen eingreifen will, was

für Jungen ihre ganz persönlichen „Wichsfantasien“ und „Wichsvorlagen“ sind?

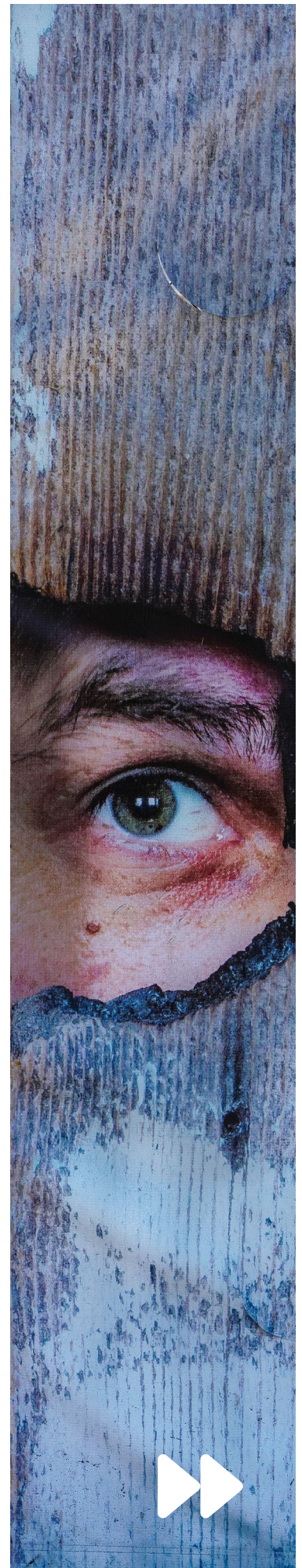
Auf Fachveranstaltungen sind durchaus Stimmen zu hören, die an diesem Punkt für bewusstes Schweigen plädieren. Jugendliche, die in den letzten Jahren im Zuge eines partizipativen Ansatzes verstärkt auf Fachtagungen gehört werden, winken meist schon genervt und amüsiert ab, wenn die Er-

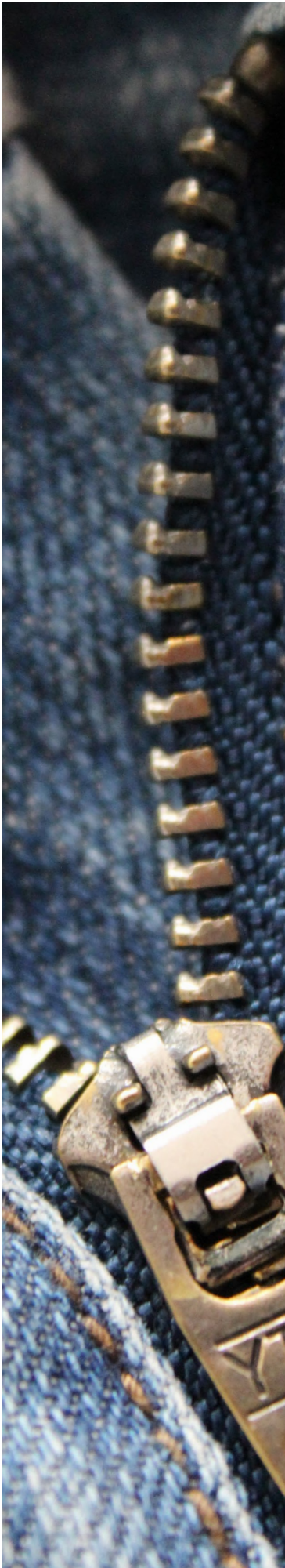
wachsenen wieder mit ihren Sorgen über eine verunsicherte und verrohte „Generation Porno“ ankommen. Die Erwachsenen

sollten sich da mal nicht so reinsteigern, sie hätten das ganz gut im Griff und würden schon klarkommen, lautet hier meist der Konter. Einzelne Fachkräfte lassen seufzend verlauten, irgendwo sei es doch mal genug mit der Pädagogisierung, und man solle die Jugendlichen wenigstens bei der Selbstbefriedigung in Ruhe lassen. Denn wer die Intim- und Privatsphäre der Jungen nicht respektiert, erlebe doch ganz schnell, dass sie sich verschließen und zurückziehen. Eine Pädagogin machte es konkret: Natürlich wisse sie, dass ihre beiden Söhne im Teenageralter sich Pornos anschauen. Aber sie sehe da keinerlei Anlass einzugreifen. Beiden ginge es gut, und sie würden sich bestens entwickeln.

Auch aus der Forschung gibt es Beiträge, die optimistisch stimmen, was die erfolgreiche Selbstsozialisation betrifft. Die meisten Jugendlichen können fiktionale Medienwelten durchaus von der Realität unterscheiden. Sie veranstalten nach einem Porno genauso wenig ein Gruppensex-Event wie sie nach einem Actionfilm von Hochhausdach zu Hochhausdach springen. In der Realität sind die heutigen Jugendlichen insgesamt romantischer, partnerschaftsorientierter und

## **Wenigstens bei der Selbstbefriedigung in Ruhe lassen**





verantwortungsbewusster denn je. Der Glaube an die große Liebe ist ungebrochen. Junge Mediennutzer sind auch nicht beliebig sexuell beeinflussbar, sondern nähern sich dem Material selektiv und mit bereits vorgeprägten Interessen. Oftmals schauen sie sich wenig ausgefallene Darstellungen von Heterosexualität an. Außergewöhnliche Inhalte dagegen werden eher gemeinsam in der Gruppe genutzt, um sich abzugrenzen, der eigenen Normalität zu versichern, aus Neugier, als Mutprobe oder Demonstration von erwachsenem Insider-Wissen. Seine zeitweise große Bedeutung verliert der Porno bei Jungen ohnehin meist, wenn sie erste sexuelle Kontakte und Liebesbeziehungen erleben.

### **Eine grundlegende sexuelle Bildung gibt Jungen Orientierung**

Will man also pädagogisch aus guten Gründen die Intimsphäre der Jungen wahren und nicht im Detail ihre Pornografienutzung besprechen, so kann man sie dennoch unterstützen. Gefragt ist eine rechtzeitige und ganzheitliche Sexuaufklärung, die Orientierung und Basiswissen vermittelt, auf Körperbilder, geschlechtliche und sexuelle Identitäten, sexuelle Techniken und Lebensstile, die auf Bedeutung von Kommunikation, Geschlechtergleichberechtigung, Gewaltfreiheit, ausdrückliches Einverständnis, Verhütung und safer sex eingeht. Eine solche grundlegende und frühzeitige sexuelle Bildung beugt genau dem Risiko vor, dass Jungen orientierungslos bleiben und ihre allerersten Informationen über Sex schließlich der Pornografie entnehmen (müssen). Grundlegende sexuelle Bildung zu bieten, die sich absichtlich nicht um das schambesetzte und gleichzeitig stark maskulin konnotierte Porno-Thema dreht, wird gerade in der Jungenarbeit auch empfohlen, da dann die Stimmung in der Gruppe weniger aufgedreht ist und mehr Raum bleibt für andere wichtige Fragen.

Aber die Unsicherheit bleibt: Wie stark ist das Intimleben der Jugendlichen am Ende vielleicht doch bereits vom Porno geprägt? Hier wird neuerdings in der Presse und in Fachkreisen vereinzelt Dramatisches berichtet: Pornogewohnte Jungen verlangen von ihren Freundinnen reihenweise Analsex, kombinieren den Vaginalsex mit Schlägen und Würgegriffen und beenden den Oralsex mit der Ejakulation ins Gesicht. Ganz so, wie sie es im Porno gesehen und gelernt haben. Zu derartigen Entwicklungen dürfen Fachkräfte nicht schweigen, wenn es sich um Grenzverletzungen handelt.

Und wenn es sich nicht um Grenzverletzungen handelt, sondern einfach bislang seltenere Praktiken gemeinsam

häufiger ausprobiert werden, sollten wirklich alle Beteiligten genau wissen, ob sie das wollen und worauf sie sich einlassen. Wie kann man sich konsensuell einigen, und wie geht man dabei mit Unsicherheit, Angst, Lust und Frust um? Für solche Klärungen ist Reden unverzichtbar.

### **3. REDEN UND AUFLÄREN?**

Dass im Porno das meiste Fake ist und nicht der Realität entspricht, das ist den Jugendlichen in der Regel durchaus bewusst. Dennoch haben sie im Detail oft noch viele Fragen zu dem expliziten Material. Diese beziehen sich darauf, ob das Gesehene eigentlich „normal“ ist? Wie verbreitet die jeweiligen Praktiken sind? Ob Frauen sie wirklich mögen? Und ob Männer sie unbedingt machen müssen? In der Fachwelt mehrten sich die Stimmen derjenigen, die dafür plädieren, mehr Raum zu geben, damit Jungen pornobezogene Fragen vertrauensvoll stellen können und wertungsfrei sachliche Antworten erhalten. Pornografische Fantasie-Szenarien infor-

mierend mit der partnerschaftlichen Realität zu kontrastieren, gilt als Basis für den Aufbau von Pornografie-Kompetenz, die alle Pornonutzenden haben sollten, um selbstbestimmt und souverän mit dem Material umgehen zu können.

So wäre auf entsprechende Fragen zu Analsex-Szenen im Porno etwa zu erklären, wie verbreitet Analsex ist, warum ihn manche mögen und andere ablehnen, dass im Prinzip jeder Mensch hier die aktive oder passive Rolle einnehmen kann, was es dabei in der Realität zu beachten gibt, wie die dafür notwendigen Vorabsprachen, körperlichen Vorbereitungen und Safer-Sex-Maßnahmen beschaffen sind. Erhellend ist dabei auch der Hinweis, dass genau diese wichtigen Vorabsprachen und Vorbereitungen im Porno-Video durch den Schnitt meist überhaupt nicht zu sehen sind. Eine altersangemessene, sachliche Sexuaufklärung kann dabei helfen, Porno-Mythen zu zerstreuen, denen gemäß angeblich alle ständig problemlos Analsex betreiben und das ganz toll finden. Sie kann gleichzeitig auch dabei helfen, Anti-Porno-Mythen zu zerstreuen, denen gemäß angeblich jede Erkundung analer Lust immer nur von pornoverdorbenen Jungen ausgeht, ohne Porno niemals stattfinden würde und keinesfalls von Mädchen gewünscht sein kann.

Um sicherzustellen, dass Jugendliche unbesorgt genau die Pornografie-bezogenen Fragen stellen können, die ihnen wirklich auf den Nägeln brennen, wird es bei sexualpädagogischen Live-Veranstaltungen meist ermöglicht, anonym Fragen auf Zetteln einzureichen. Noch diskreter ist eine sexualpädagogische Online-Beratung, etwa bei pro familia (z.B. [www.sex-profamilia.de/pornografie/](http://www.sex-profamilia.de/pornografie/)).

### **Pornos können auch Mut machen und Isolation mildern**

Je besser die Pornografie-Kompetenz entwickelt ist, umso gelassener können sich Jungen zu Porno-Inhalten verhalten, sie bewusst auswählen oder aktiv meiden, als pure Fantasie behandeln oder sich selektiv, bewusst und einvernehmlich zum Ausprobieren einzelner Aspekte anregen lassen. Wenn sie die Machart und Inszenierung von Pornos besser durchschauen und gleichzeitig auch ihre sexuelle Kompetenz einschließlich Kommunikations- und Konsensfähigkeit ausbauen, sollten beliebige Porno-Szenen sie nicht großartig aus dem Konzept bringen. Dabei gehört zur Pornografie-Kompetenz auch die Kenntnis der Rechtslage und die Fähigkeit abzugrenzen, was legale pornografische Materialien auszeichnet (sie werden mit Einverständnis und Wissen der volljährigen Darstellenden produziert und veröffentlicht) und was Straftatbestände sind (z.B. das Erstellen, Weiterleiten und Veröffentlichen intimer Bilder ohne Einverständnis der betroffenen Personen oder generell von minderjährigen Personen).

Nicht zu vergessen ist schließlich, dass Pornos für viele Jungen\* auch sehr hilfreiche Funktionen erfüllen, Neugier befriedigen, Mut machen, Identitätsvalidierung bieten und Isolation mildern. Denn nur im Porno wird mit großer Selbstverständlichkeit und

unmissverständlicher Deutlichkeit gezeigt, dass trans\* Körper attraktiv und begehrenswert sind, dass gleichge-

schlechtliche körperliche Liebe lustvoll und normal ist, dass und wie man Frauen oral befriedigen kann. Die aus der japanischen Tradition stammenden Hentai-Pornos im Comic- oder Animations-Stil wiederum machen klar, dass man auch mit den übertriebensten und verrücktesten Fantasien nicht allein dasteht.

## **info**

### **Definitionen und Hintergrundwissen zu Pornografie(n)**

- Gemäß inhaltlich-funktionaler Definition meint **Pornografie** die Darstellung von nackten Körpern, Geschlechtsorganen und sexuellen Aktivitäten (Inhalt) zum Zweck der sexuellen Stimulation des Publikums (Funktion). Dabei erfolgen Produktion und Verbreitung der expliziten Darstellungen gemäß Konsens-Kriterium der legalen Pornografie mit ausdrücklichem und informiertem Einverständnis der beteiligten Erwachsenen. Ist Volljährigkeit oder Konsens nicht gegeben, so liegt nicht Pornografie, sondern ein Straftatbestand vor.

- Beim **Softporno/Erotikfilm** werden sexuelle Aktivitäten angedeutet und simuliert, im **Porno** tatsächlich realisiert.

- Pornos werden teils industriell produziert und vermarktet, aber in wachsender Zahl auch als **Amateurpornografie** selbst produziert, vermarktet und teilweise kostenfrei online angeboten.

- Neben der traditionell für ein heterosexuell-cismännliches Publikum produzierten Mainstream-Pornografie wächst im Internet das Angebot an **frauenorientierten, feministischen, lesbischen, schwulen, trans\* und queeren Pornografien**.

- Pornos existieren in vielen **Medienformen** (z.B. Video, Foto, Animation, Game, Text) und zahlreichen thematischen Subgattungen (z.B. nach Körpermerkmalen, sexuellen Praktiken, Personenkonstellationen).



Und die unter Jungen verbreitete Sorge, wegen mangelnder sexueller Erfahrung gar nicht erst zum Schuss zu kommen, zerstreut der allseits beliebte MILF-Porno. Hier nimmt einfach die erfahrene Frau die Zügel in die Hand, sei es die nette Nachbarin oder die heiße Mutter eines Klassenkameraden, daher auch die Slang-Bezeichnung MILF („Mother I’d Like to Fuck“).

In Sachen gleichberechtigter Geschlechterrollen sind viele angeblich so sexistische Pornos dem vermeintlich harmlosen Fernseh-Vorabendprogramm überlegen, wo allzu oft noch immer die junge, hübsche, superschlanke Krankenschwester den Chefarzt anhimmelt und sonst nicht viel zu melden hat. In Pornos dagegen, das zeigen diverse Inhaltsanalysen des Materials, treten Frauen teilweise in deutlich eigen-sinnigeren und oft auch überlegenen Rollen auf. Zudem werden vielfältige weibliche Körpertypen als reizvoll und schön bestätigt. Wer Geschlechterverhältnisse in den Medien evidenzbasiert kritisieren will, darf also nicht bei einseitigem Porno-Bashing stehenbleiben.

Und auch eine Kritik an Pornos, die sich daran abarbeitet, dass die Szenarien „unrealistisch“ oder normverletzend sind, geht letztlich am Thema vorbei: Es ist kein Fehler der Pornografie, dass sie auch sonderbar, extrem und frappierend ist. Das ist gerade ihre notwendige Qualität als fiktionale Mediengattung. Unrealistische Pornos stehen – genau wie viele unrealistische sexuelle Fantasien – bewusst jenseits der Alltagsrealität. Sie erfüllen als Fiktionen diverse psychologische Funktionen der Beruhigung und Bestätigung, ohne als direkte Handlungsanleitungen zu dienen. Der MILF-Porno beispielsweise verharmlost oder

propagiert nicht reale Übergriffe auf Minderjährige, wie kritische Stimmen zuweilen behaupten, sondern inszeniert eine aufregende Traumwelt ohne Versagensangst. Er stülpt auch keine neuen Gedanken über, sondern greift ein klassisches Thema jugendlicher Träume auf, nämlich von einer erfahrenen Person in die Geheimnisse der Sexualität eingeweiht zu werden. Porno-Aufklärung heißt also auch, sich realistisch damit auseinanderzusetzen, dass und warum Menschen aller Altersgruppen zuweilen zu unrealistischen Fantasien neigen.

Fazit: Es gibt weder „den“ Sex, noch „den“ Jungen\* und erst recht nicht „die“ Pornografie. Alles muss im Plural gedacht werden. Dementsprechend scheint es am überzeugendsten, der Vielfalt der Porno-Nutzungsweisen

in unterschiedlichen Zielgruppen auch mit vielfältigen pädagogischen Ansätzen und Botschaften zu begegnen: Manchmal mögen Kontrol-

len und Warnungen am Platz sein, manchmal ist Schweigen geboten, und oftmals kann Reden helfen. Auch Online-Ressourcen zur sexuellen Bildung können nützlich sein, da Jungen hier selbstbestimmt und diskret zugreifen können.

Welches pädagogische Angebot am besten passt, muss jeweils situations- und zielgruppenspezifisch entschieden werden, möglichst unter Mitsprache und Mitentscheidung der Jungen. Darüber hinaus ist ein gutes pädagogisches Gesamtpaket mit nachhaltiger, zeitgemäßer und gendersensibler Sexual- und Medienpädagogik mitsamt Gewalt-, Alkohol- und Drogenprävention sowie geeigneten Hilfen für belastete und gefährdete Kinder und Jugendliche immer wichtig für gleichberechtigte und gewaltfreie sexuelle Verhältnisse – Porno hin oder her.

## Online-Ressourcen zur sexuellen Bildung können nützlich sein

### quellen

• Döring, N. (2019). **Jugendsexualität heute: Zwischen Offline- und Online-Welten**. In H.-J. Voß & M. Katzer (Hrsg.), *Kulturelle Bildung zur Förderung geschlechtlicher und sexueller Selbstbestimmung: Zur Relevanz von Kunst und Medien* (S. 221-244). Gießen: Psychosozial Verlag.

• Döring, N. (2013). **Wie wird Pornografie in Online-Foren diskutiert? Ergebnisse einer Inhaltsanalyse**. *Zeitschrift für Sexualforschung* 26(4), 305-329.

• Döring, N. (2011). **Pornografie-Kompetenz: Definition und Förderung**. *Zeitschrift für Sexualforschung* 24(3), 228-255.

® Texte verfügbar auf: [www.nicola-doering.de](http://www.nicola-doering.de)

Wünschenswert sind Fachkräfte, die sich dem facettenreichen und widersprüchlichen Themenkomplex rund um sexuelle Fantasien und deren mediale Darstellungen unaufgeregt, sachkundig, verständnisorientiert und humorvoll nähern können und wollen. Jungs jedenfalls nehmen das Thema nicht so bierernst und lachen gern über die in Sozialen Medien vielfach zirkulierenden Porno-Memes oder über abstruse Porno-Titel. Ist es nicht

letztlich eine kluge Haltung, die Absurditäten des menschlichen Strebens, auch im Sexuellen, anzuerkennen und gelegentlich einmal gemeinsam darüber zu lachen?

Gleichzeitig wirft das auch wiederum die Frage auf, inwiefern durch die typischen Porno-Witze unter Jungen nicht auch Unsicherheiten, Geschlechterklischees oder gar Grenzverletzungen verdeckt und bestätigt werden. ■

## Workshop der LAG Jungenarbeit NRW zu sexueller Bildung und Aufklärung

### Methodenset „junge liebe – mehr als sechs mal sex“

**„junge liebe – mehr als sechs mal sex“ ist ein Material- und Methodenset zur geschlechterbezogenen Arbeit mit Jungen\* im Alter von etwa 14 bis 21 Jahren zum Thema Sexualität, welches von Christof Sievers von der Drogenberatung Westvest in Marl in Kooperation mit der LAG Jungenarbeit NRW entwickelt wurde. Eine Fortbildung zur Einführung in das Methodenset findet am 27. Mai 2021 in Dortmund statt.**

Mit dem Methodenset „junge liebe – mehr als sechs mal sex“ können Themen sexueller Bildung spielerisch erkundet werden und ernsthafte Antworten gefunden oder gegeben werden. Dabei geht es nicht nur um Wissen über körperliche Entwicklungen, Gesundheitsfragen, Geschlechtsverkehr und Verhütung. Vielmehr werden auch Aspekte von Identität, Beziehung, Lust, die sogenannten Sinnaspekte der Sexualität, wie auch die Gesamtheit von Verhaltensweisen,

Lebensäußerungen, Empfindungen und Interaktionen besprochen.

Dieser Workshop dient der spielerischen Einführung von Multiplikator\*innen in die ganzheitliche sexualpädagogische Arbeit mit Jungen\*. Dabei bleibt Raum für persönliche Reflexionen, inhaltliche Fragestellungen und den Austausch über die Themen des Workshops. Die Fortbildung gilt außerdem als Voraussetzung für den Erwerb des Material- und Methodensets „junge liebe“.

Die Fortbildung ist für Fach- und Lehrkräfte aller Geschlechter ausgeschrieben.

Bei Fragen zum Thema oder zur Fortbildung: **Tel. 0231/5342174.**

Die Möglichkeit zur Anmeldung gibt es online:

**<https://lagjungenarbeit.de/veranstaltungen/junge-liebe-mehr-als-sechs-mal-sex>** ■

