

Gender und Neue Medien

Neue Medien – Alte Stereotypen

VON SABINE KAISER

Computerkompetenzen und Zugangsweisen, die die Kinder und Jugendlichen in den Unterricht einbringen, werden meist in der Freizeit erworben. Unterschiede zwischen den Geschlechtern bestehen weniger in der Quantität als vielmehr in der Frage nach dem Was und Wie. Zusammenfassend lässt sich folgendes Bild darstellen:

Mädchen betrachten den Computer als einen Gebrauchsgegenstand, nutzen ihn zum Chatten und Mailen, haben weniger das Gefühl den PC zu beherrschen, nutzen ihn zum Lernen, sind gerne gestalterisch tätig.

Jungen spielen viel am PC, haben großes Interesse am Programmieren und das Gefühl den Computer im Griff zu haben, sie interessieren sich stark für technische Aspekte rund um den PC. Mit zunehmendem Alter steigen die genannten Unterscheidungen zwischen Mädchen und Jungen. Einen guten Überblick über Angewohnheiten und Einstellungen bieten die alljährlich erscheinenden KIM- und JIM-Studien.

Computernutzung und Computerarbeit in der Schule sind heute sehr vielfältig. Der technikorientierte Informatikunterricht wurde u.a. erweitert um multimediale Lehr-Lernwelten, Computer-AGs sowie die ständige Computerpräsenz zur Informationsrecherche.

Wichtig zu erwähnen bleibt noch, dass bei Mädchen die Schule als Ort der Computernutzung eine quantitativ größere Rolle spielt als bei Jungen.

Ziel jeder medienpädagogischen Arbeit ist die Vermittlung von Medienkompetenz. Dieses Konstrukt beinhaltet eine Vielzahl von Fähigkeiten, die sich nicht bloß auf technisches Know-how beschränken. Dennoch lässt sich weiterhin beobachten, dass der Beherrschung der Maschine Computer auch im Unterricht große Bedeutung zukommt.

Rollenzuschreibungen und Selbsteinschätzung

Neben dieser Technikorientierung spielt der Aspekt der männlichen Konnotation von Technik eine wesentliche Rolle. Verschärft ausgedrückt bedeutet dies, dass Technik und Weiblichkeit in unserer Vorstellung unvereinbar scheinen. Einerseits wird weibliches Desinteresse an Technik als Defizit gewertet, andererseits werden technische Fähigkeiten und Interesse bei Mädchen jedoch als Normabweichung verstanden. In dieser Zuschreibung liegt möglicherweise ein weiterer Grund für die Distanz von Mädchen sich mit dem Computer zu beschäftigen, insbesondere während der Pubertät.

Weiterhin scheinen Beobachtungen, die einen geschlechterdifferenten Umgang mit dem Computer erkennen lassen, solche Zuschreibungen zu manifestieren. Hinzu kommt, dass die Selbsteinschätzungen der Mädchen und Jungen – insbesondere mit zunehmendem Alter, d.h. im Jugendalter – solchen Stereotypen entsprechen. Der Zusammenhang zwischen Geschlecht und Selbstvertrauen ist jedoch so komplex, dass hier keine monokausalen Schlüsse gezogen werden können.

Geschlechtergerechte Medienpädagogik: An individuellen Stärken ansetzen

Eine vorschnelle Gleichsetzung von Computer und Technik erscheint den vielfältigen Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit diesem Medium nicht zu entsprechen. An dieser Stelle kann eine geschlechtergerechte Computerarbeit anknüpfen, indem diverse Formen der Computernutzung erprobt und gefördert werden. Die Unterrichtsinhalte sollen an die Lebenswelten der Mädchen und Jungen gleichermaßen anknüpfen, ohne dabei Stereotypen neu zu reproduzieren.

Es erscheint sinnvoll, ein mehrdimensionales Angebot an die Schülerinnen und Schüler zu stellen, so dass hier an individuelle Stärken (und nicht an die der Mädchen und der Jungen) angeknüpft werden kann. Ein großes Spektrum an Herangehensweisen ist in einer Lerngruppe von großer Bedeutung, nur so kann auf die Diversität (nicht Polarität!!) einer geschlechterheterogenen Gruppe am besten eingegangen werden.

Aufgrund der vorangegangenen Ausführungen erscheint es sinnvoll, Kompetenzen wie Ästhetische Bildung, Kritikfähigkeit, Reflektionsvermögen, Fähigkeit zur selektiven Nutzung besonders in den Blick zu nehmen. Kooperative Arbeitsformen sowie der Austausch über Inhalte und Vorgehensweise müssen in jedem Falle angestrebt werden.

Dabei soll darauf verwiesen werden, dass eine solche Forderung neue Einsichten und möglicherweise Verhaltensänderungen für einzelne Jugendliche bringen kann, auf diese Weise jedoch keine Veränderung gesellschaftlicher Geschlechterstrukturen einhergeht.

Die genannten Aspekte können in einer kreativen Computerarbeit ausreichend berücksichtigt werden. Die Formen einer solchen Medienpädagogik sind mannigfaltig und an den jeweiligen Gruppen auszurichten. Einige Beispiele sollen abschließend genannt werden:

Arbeiten mit Paint, Produzieren kleiner Trickfilme mit Flash, Erarbeiten kleiner Bilder geschichten mit dem netscape composer sowie die Produktion kleiner Animation, Ratespiele usw. mit Mediator. Jedes dieser Beispiele verlangt den Schülerinnen und Schülern neben altersangemessenem technischem Know-how weitere bereits angesprochene Fähigkeiten und Fertigkeiten ab.

