

Digitale Lebenswelten von Jungen*

8. April 2025

Maximilian Winterseel und Samira Grotehans



Stuhltanz

1. Stell dir vor, du bist als Kind/Jugendlicher auf Klassenfahrt. Was muss auf jeden Fall mit?
2. Hattest du in der Kindheit und Jugend Medienheld*innen bzw. Vorbilder? Welche waren das? Welche Eigenschaften hatten sie, die du gut fandest?
3. Gab es Medienheld*innen, die dich geprägt oder irritiert haben in deiner Vorstellung von Geschlecht und wie Männer* bzw. Frauen* zu sein haben?
4. Und im Erwachsenenalter? Hast du Vorbilder aus den Medien? Auch in Bezug auf die eigene geschlechtliche oder sexuelle Identität? Nach welchen Kriterien wählst du diese heute aus?
5. Welche Musik, die Jungen* hören, findest du problematisch? Entdeckst du auch problematische Inhalte in der Musik, die du selbst hörst?

Einordnung und Ausgangspunkt



- Geschlecht als soziales Konstrukt
- Geschlecht ist machtvoll
- Männlichkeit(en) und ihre Hierarchie
- Diversität: Jungen* als heterogene Gruppe

Herausforderungen durch Jungen*?



- Umgang mit vielfältigen Identitäten
- Reflexion der eigenen Geschlechterbilder und Sozialisation
- Männlichkeit ist gleichzeitig Bewältigungsaufgabe und Orientierungsverheißung

Jungen*arbeit





KI-generiertes Bild

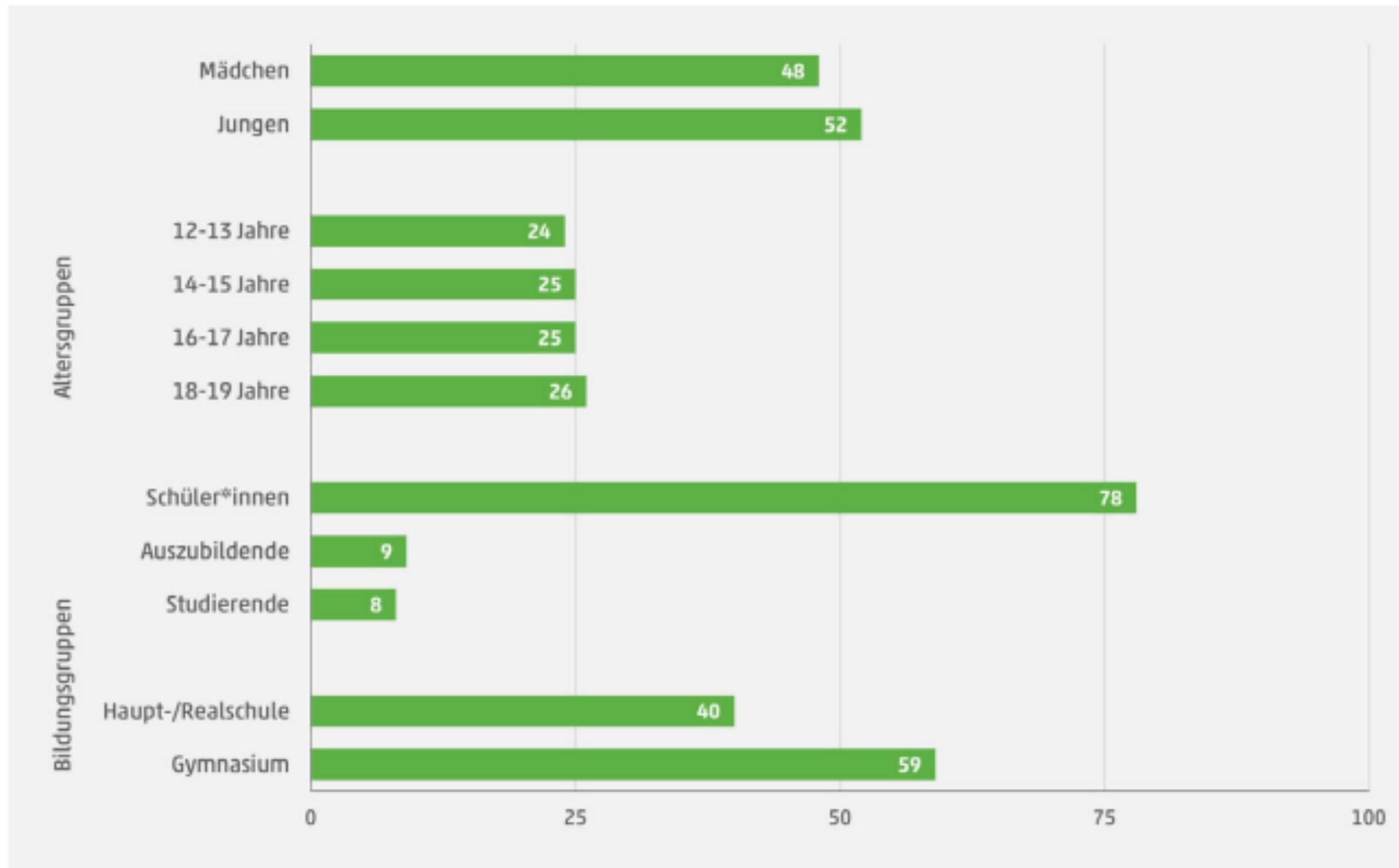
Jungen* & Männlichkeiten in digitalen Medien

- Mediatisierte Lebenswelten und Geschlecht
- Wie sehen mediatisierte Lebenswelten von Jungen* aus?
- Digitale Medien und Entwicklung der geschlechtlichen und sexuellen Identität



-
- Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind mediatisiert
 - Soziale Medien als Orte der Auseinandersetzung und der Herausforderungen
 - → auch in Bezug auf geschlechtliche und sexuelle Vielfalt

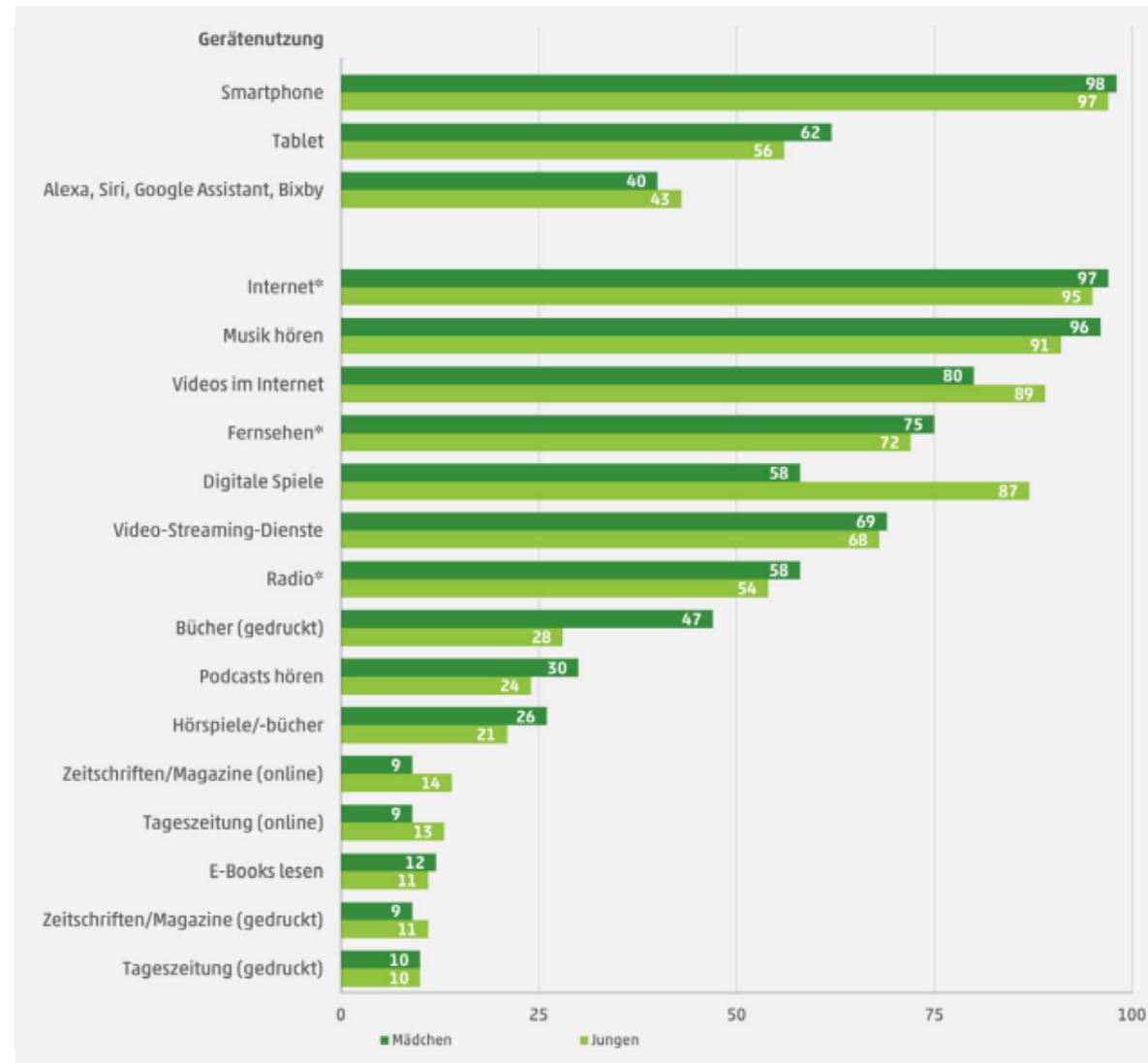
JIM 2024: Soziodemografie



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2024

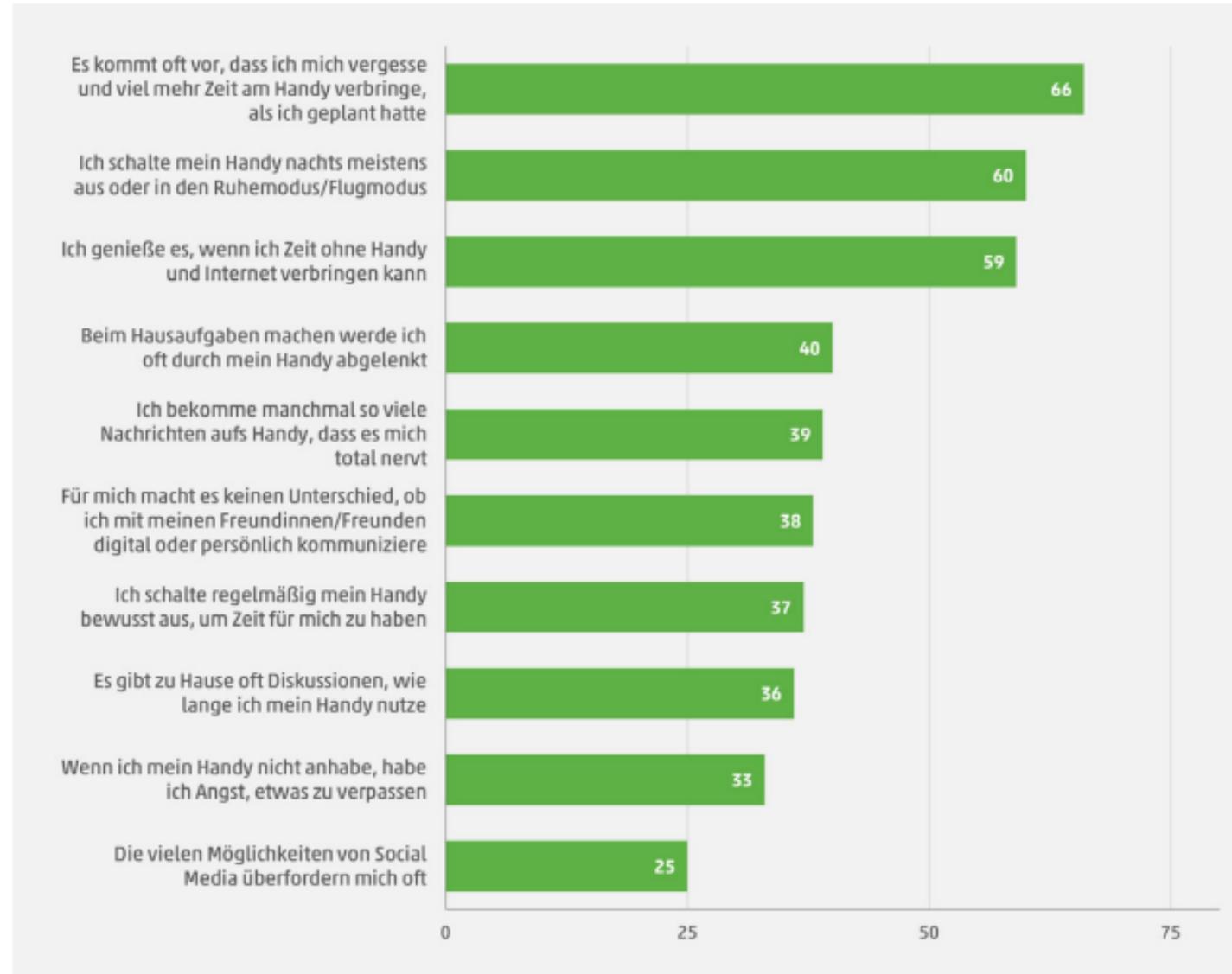
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Überdruss digitaler Kommunikation 2024

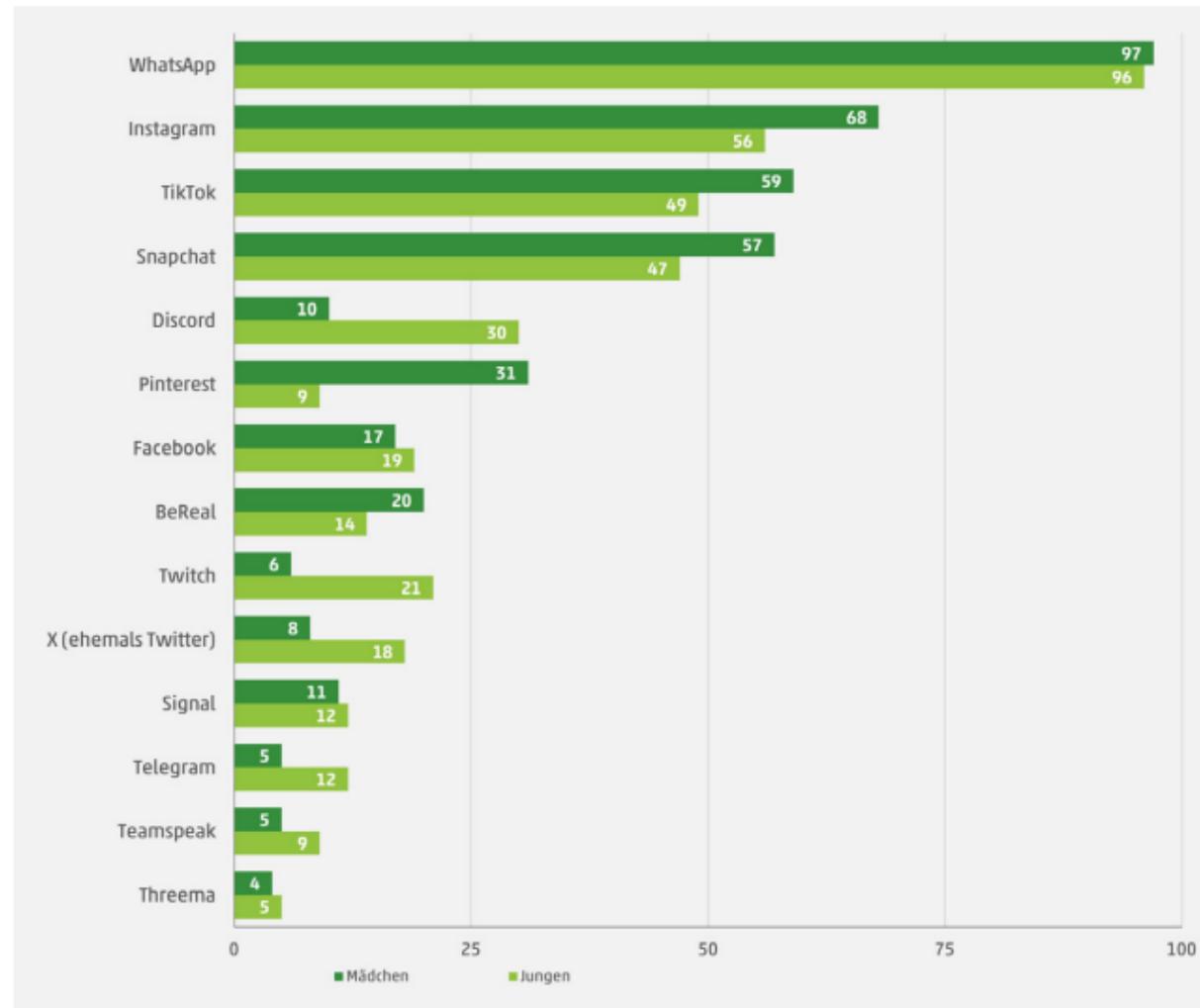
- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Genutzte Online-Angebote 2024

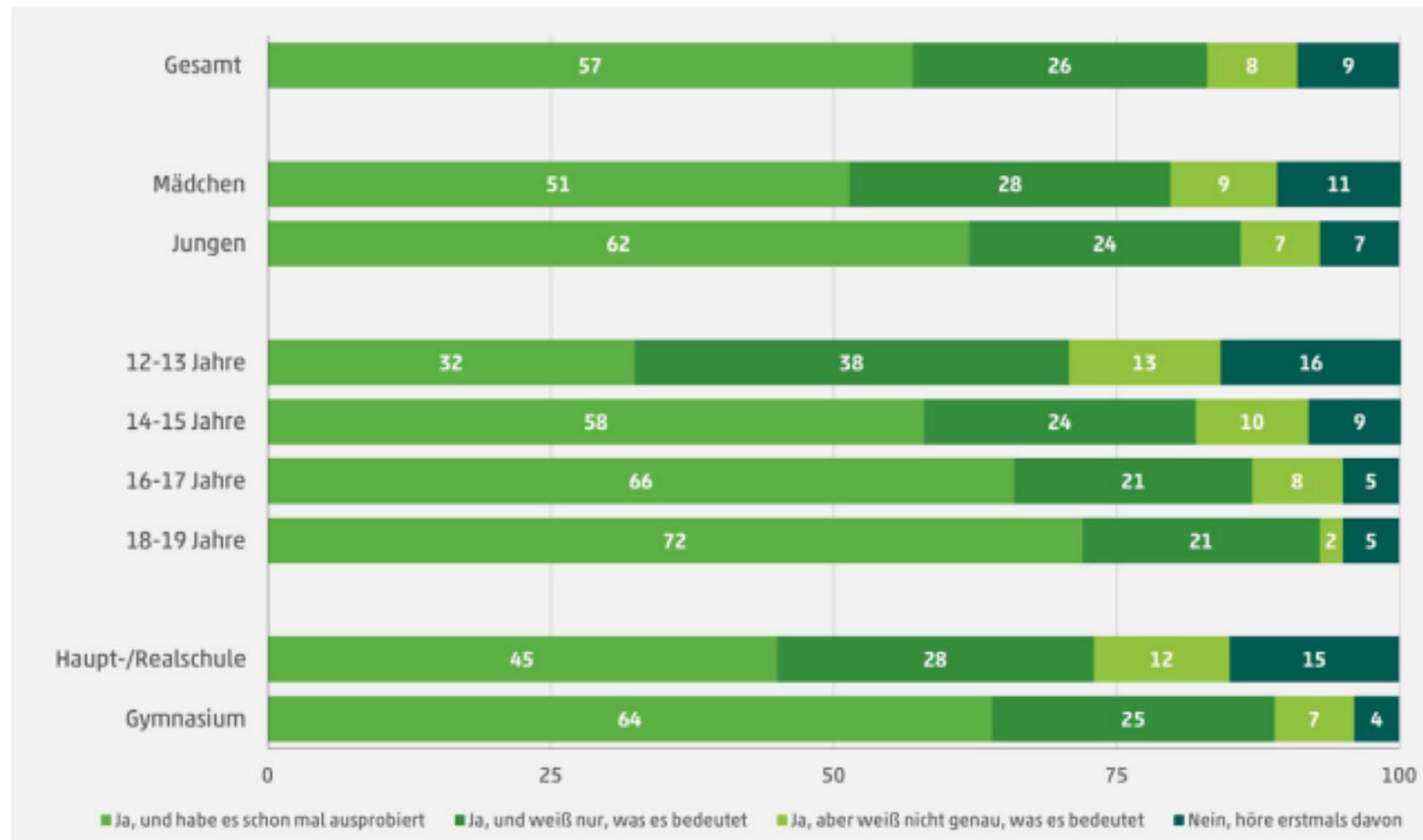
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die das Internet nutzen, n=1.200

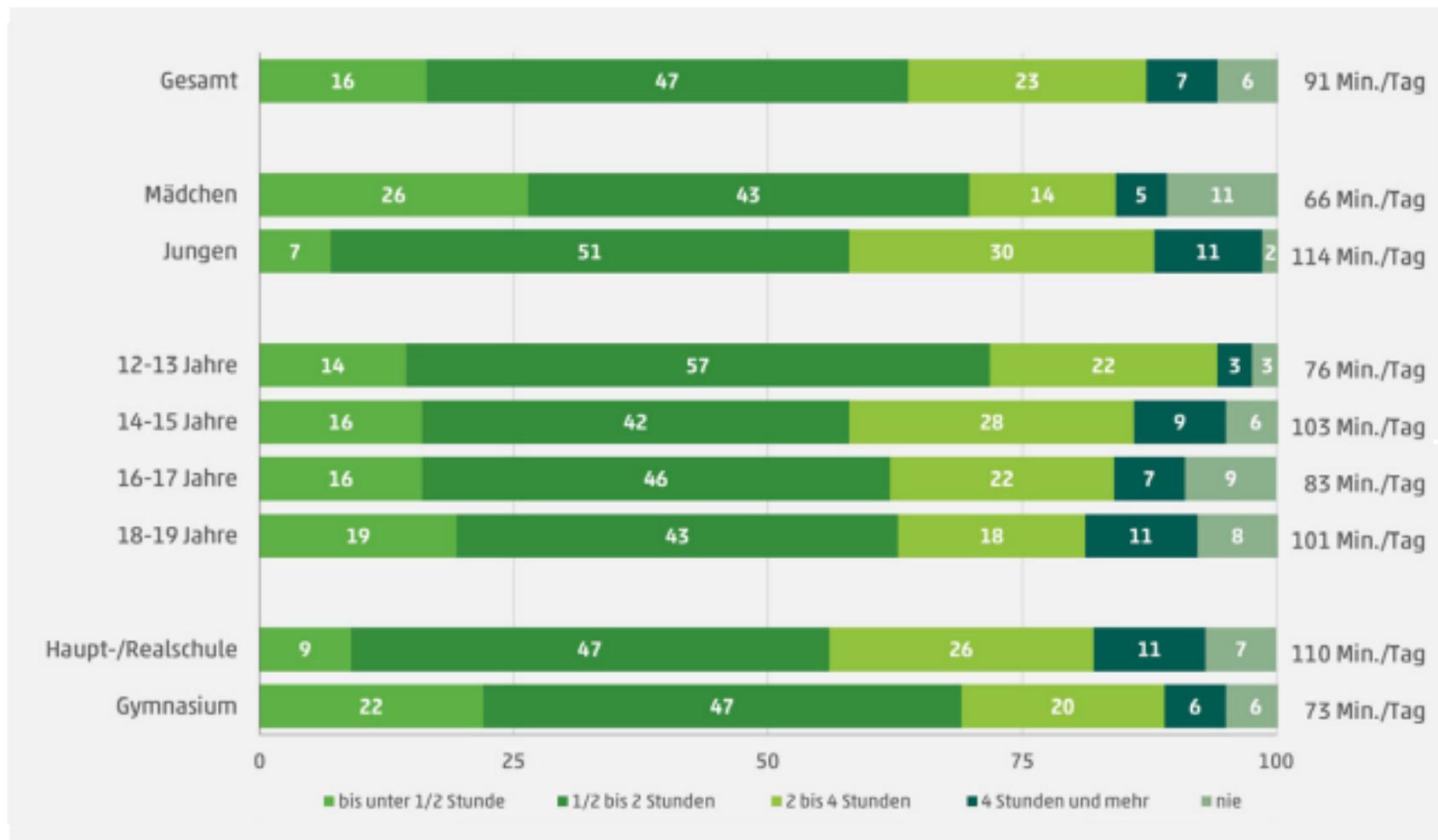
CHAT GPT 2024

- Bekanntheit -



Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2024



	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (18 %)	„Minecraft“ (25 %)
Rang 2	„Hay Day“ (9 %)	„FIFA“ + „Fortnite“ (jew. 22 %)
Rang 3	„Roblox“ + „Die Sims“ (jew. 8 %)	„Brawl Stars“ (15 %)

Quelle: JIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Platz 1-5 der Instagram-Accounts mit den meisten durchschnittlichen Likes & Twitch-Accounts mit den meisten durchschnittlichen Live-Zuschauenden

Quelle: Nindo.de/charts Abgerufen am 19.03.2024

Instagram

Ø Likes

#1		Jürgen Klopp	405K 
#2		Toni Kroos	363K 
#3		Manuel Neuer	245K 
#4		Gina-Maria 	212K 
#5		abuglatze	208K 

Twitch

Ø Live Viewer

#1		MontanaBlack88	33K 
#2		BALLERLEAGUE	33K 
#3		Papaplatte	32K 
#4		eliasn97	30K 
#5		GRONKH	21K 



Lassen Sie sich die Medienwelt von den Jungen* selbst zeigen!

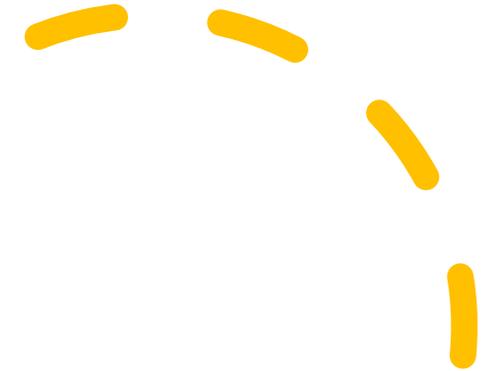
Selbstdarstellung & selbst produzierte Inhalte von Jungen* & Männern* auf Social Media

- Vor allem zu ihrem Können, ihren Hobbies, Wissenschaftsthemen oder Comedy
- Männliche* Nutzer lassen sich thematische weniger limitieren
- Thematisieren aber weniger Emotionen & Gefühle
- Dennoch Genres, zu denen sie erschwerten Zugang haben, bspw. Beauty
- Erhalten weniger Kritik zu ihren Inhalten, bei der sie auf ihr Geschlecht reduziert werden

Geschlechterstereotype & Algorithmen

- Jungen* sehen sich auf Social Media mit der Anforderung konfrontiert, sich stets positiv und männlich darzustellen
- Algorithmen tragen dazu bei: sie schneiden (Werbe-)Inhalte stereotyp auf das Geschlecht zu
- Die Dominanz hegemonial männlicher Inhalte auf Social Media und deren Einfluss auf Jungen* ist nicht zu vernachlässigen





Quelle: Tiktok @nahimsky
abgerufen am 07.04.2025

Digitale Medien als Orte der Diversität

- Social Media kann ein Ort voller Vielfalt sein
- Ort zum Ausprobieren, neues entdecken, sich austauschen
- Social Media kann Ort von Aktivismus sein



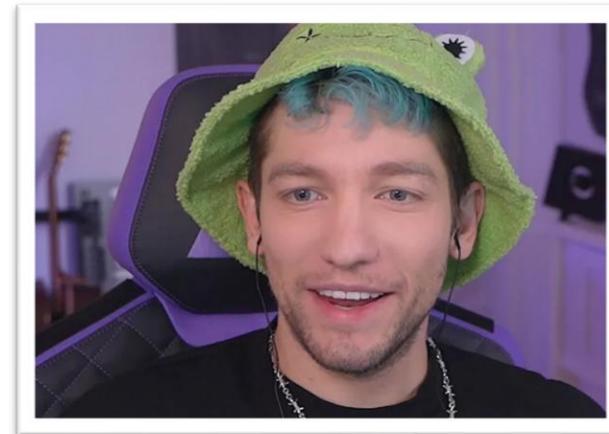
Aurel
Mertz



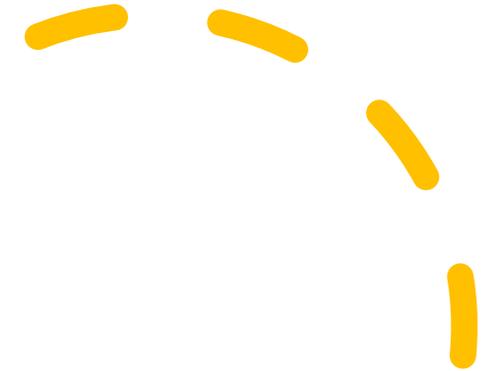
Robert
Lindemann



Malte
Zierden



Rezo



Quelle: Tiktok @robert_lindeman
abgerufen am 07.04.2025

Vermittlung von Medienkompetenzen

- Verständnis von Algorithmen und ihrer Tragweite
- Wie personalisiere ich meine Plattform bzw. Startseiten?
- Wie gehe ich mit Hassrede oder unangemessenen Inhalten um?

Geschlechtersensible Medienarbeit

- spezifischen Medienwelt von Jungen* aufgreifen, ohne stereotype Vorannahmen von Mediennutzungsverhalten zu reproduzieren
- Jungen* sind keine passiven und naiven Konsumenten
- Angebote zur Reflexion und Auseinandersetzung mit in digitalen Medien gestellten Männlichkeitsanforderungen



Mediatisierte Lebenswelten von Jungen* - was bedeutet das für die Praxis?

- Welche Jungen* kommen euch in den Kopf aus eurer Praxis beim Thema digitale Medien
- Welche Themen sind aktuell?
- Reden die Jungen* über ihre digitale Lebenswelt?
- Was brauchen Jungen*, um sich in neuen Medien zurecht zu finden?
- Wie können wir die Mediatisierung ihrer Lebenswelt in der Jungenarbeit mitdenken?