



**AKTION JUGENDSCHUTZ**

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

# Gender in digitalen Medien

Newsletter des Medienreferats, Ausgabe November 2024

---

## Inhaltsverzeichnis

- [Stereotype im Internet](#)
  - [Tradwife, Alpha-Male und Co.: Geschlechterrollen in Social Media](#)
  - [Sexismus im Gaming](#)
  - [Weitere Informationen und Angebote](#)
  - [Publikationen](#)
  - [Veranstaltungen](#)
- 

## Stereotype im Internet

Bin ich männlich oder weiblich? Was ist das überhaupt? Wer legt das fest? Und was ist, wenn ich mit dem, was darunter verstanden wird, nicht identifizieren kann? All diese Fragen und noch viele mehr beschäftigen Kinder und Jugendliche, bewusst oder unbewusst. Laut einer [Aufarbeitung des aktuellen Forschungsstands des JFF - Institut](#) fangen Kinder ab der zweiten Hälfte des Grundschulalters damit an, traditionelle Geschlechterrollen zu hinterfragen und Gemeinsamkeiten zwischen den Geschlechtern zu erkennen. In der Adoleszenz rückt wiederum die Frage nach der Wahrnehmung durch andere in den Fokus. Heranwachsende stehen vor der Aufgabe, ihre eigene geschlechtliche Identität zu definieren und ihren Platz in der Gesellschaft zu finden.

Bei Aushandlung von Geschlecht spielen Medien eine zentrale Rolle, denn hier begegnen Kinder und Jugendliche verschiedenen Geschlechterbildern, mit denen sie sich vergleichen können. Dies können Charaktere in Büchern, Filme und Serien, sowie Influencer:innen in Social Media und Gaming sein. Diese Vorbilder können vielfältig und tolerant wirken oder einschränkend und stereotyp. Besonders realitätsnahe Darstellungen können den Eindruck verstärken, dass die dargestellten Stereotype der tatsächlichen „Wirklichkeit“ entsprechen. Besonders junge Kinder benötigen unterstützen bei der Entschlüsselung von Realität und Fiktion.

Um Gender und Medien zum Thema zu machen, bietet das Projekt [Gender Online](#) Methodenpakete an. Die Materialien sind für die 9 bis 15-Jährigen ausgerichtet und auf Zielgruppen mit unterschiedlichen Erfahrungs- und Wissensständen abgestimmt. Klicksafe beschäftigt sich in „[Ethik macht Klick](#)“ im dritten Baustein mit medialen Männer- und Frauenbildern. Das Material soll eine wertebezogene Haltung vermitteln und Jugendliche stärken.

---

## **Tradwife, Alpha-Male und Co.: Geschlechterrollen und Social Media**

Geschlechterdarstellungen in populären Social-Media-Angeboten sind überwiegend geschlechtsstereotyp geprägt. Das zeigt eine [Aufarbeitung des aktuellen Forschungsstand des JFF-Instituts](#). Da Social Media von Jugendlichen unter anderem dafür genutzt wird, das eigene Selbst- und Fremdbild abzugleichen, orientieren sie sich an den teils stereotypen Geschlechterrollen und verinnerlichen diese. Trends, wie den der [Tradwives](#) oder [Alpha-Males](#) unterstützen ein konservatives Bild von Geschlechterrollen. Tradwives nennen sich beispielsweise junge Influencerinnen, die ein traditionelles Leben als Hausfrau und Mutter anstreben und romantisieren. Als Alpha-Males gelten Männer, die Frauen gegenüber dominierend auftreten und diese unterdrücken wollen. Bedenklich ist, dass solche Trends auch von rechtsextremer Bewegungen instrumentalisiert werden.

Doch neben den stereotypen Angeboten gibt es zugleich zahlreiche Social Media Inhalte, die für Heranwachsende hilfreiche Orientierungspunkte zur Entwicklung einer eigenen geschlechtlichen Identität sein können. Es finden sich zahlreiche Inhalte und Persönlichkeiten, die selbstbewusst von traditionellen Geschlechternormen abweichen und neue Perspektiven bieten. Besonders für Jugendliche, die aufgrund ihrer geschlechtlichen Identität marginalisiert werden, können Online-Communities und der Austausch mit Gleichgesinnten ein großer Mehrwert sein.

Es ist wichtig, Kinder und Jugendliche zu befähigen, Vorbilder und Influencer:innen kritisch zu hinterfragen und sich bewusst darüber zu werden, von wem sie sich beeinflussen lassen. Mit der [Methode Webhelm „Diversität in Social Media Angeboten“](#) kommen Jugendliche darüber ins Gespräch, welche Influencer:innen sich fernab von Klischees bewegen.

---

## **Sexismus im Gaming**

Ein Großteil der Heranwachsenden spielt digitale Spiele. Dabei sind neben den Spielen selbst auch die Communities und Streamer\*innen um die Spiele herum von großer Bedeutung. Innerhalb der Communities haben Mädchen häufig mit Vorurteilen zu kämpfen und werden nicht immer als gleichberechtigt angesehen. Dadurch fühlen sie sich zunehmend von der Gaming-Welt ausgeschlossen und sehen sich gezwungen, ihr Geschlecht zu verbergen, indem sie geschlechtsneutrale Spielernamen wählen und auf Kamera und Mikrofon verzichten. Im Funk-Format Game Two sprechen Gamer:innen ausführlicher über [Sexismus in der Gaming Szene](#). Im [Podcast „Gender Gap im Gaming“](#) gehen Gaming-Expert:innen auf Fragen rund um Gender und Gaming ein.

Auch die Spielinhalte bieten meist sehr reduzierte Frauenfiguren- und geschichten an: Frauen werden oft sexualisiert oder als hilflose Figuren charakterisiert, während Männer meist als

muskulöse Kämpfer erscheinen. Doch auch hier gab es innerhalb der Videospielebranche Fortschritte: Weibliche Charaktere sind häufiger Hauptfiguren und männliche Figuren zeigen mehr Emotionen. Ein [Artikel der Webseite Games im Unterricht](#) greift dieses Thema in der Tiefe auf und stellt anhand von Beispielen Spiele vor, die vielfältigere Darstellungen von Geschlecht anbieten.

Es lohnt sich, mit Heranwachsenden über ihre Lieblingsspiele und die dort vorherrschenden Rollenbilder zu sprechen: Welche Figuren hast du dir ausgewählt und warum? Macht es für dich einen Unterschied, ob du einen weiblichen oder männlichen Charakter spielst? Welche Eigenschaften findest du besonders interessant? Findest du es fair, dass bestimmte Geschlechter immer auf bestimmte Weise dargestellt werden? Denn wenn Kinder und Jugendliche sich über ihre Medieninhalte mit Rollenbildern auseinandersetzen, kann ihnen das Sicherheit bieten, um sich auf Geschlechterfragen einzulassen.

---

## Weitere Informationen und Angebote

### **Online-Pinnwand des Jugendschutz Basic: Gaming & Gambling - Glücksspielfördernde Elemente in digitalen Spielen**

Im Jugendschutz Basic am 19.11.2024 wurden glücksspielfördernden Mechanismen in digitalen Spielen erläutert und Handlungsmöglichkeiten der pädagogischen Praxis skizziert. Eine Online-Pinnwand bietet über den Termin hinaus eine Sammlung von weiterführenden Informationen zu diesem Thema an.

[Weitere Informationen](#)

### **Juuucast: Podcast von Jugendlichen für Jugendliche**

Die Online-Beratungsplattform Juuuport hat nun einen Podcast von Jugendlichen für Jugendliche. In der ersten Folge sprechen sie über das Beratungsangebot von Juuuport. In Folge zwei wurde das Thema Cybermobbing aufgegriffen. Es sind weitere Folgen zum Thema Medienkonsum, Gaming, Sexting und Datenschutz geplant.

[Weitere Informationen](#)

### **THE FEED: Mobiles Game über Algorithmen in Social Media**

In einer simulierten Social-Media-Umgebung übernehmen die Spieler:innen die Rolle eines/einer Praktikant:in in einem großen Social-Media-Unternehmen. Sie entscheiden sich, welche Inhalte den User:innen angezeigt werden mit dem Ziel, diese möglichst lange online zu halten. Die App vermittelt spielerisch das Bewusstsein für Mechanismen von Algorithmen.

[Weitere Informationen](#)

### **Digitaler Adventskalender für Familien**

Der Advent steht vor der Tür. Mit dem digitalen Adventskalender des evangelischen Medienhauses werden Familien zum weihnachtlichen Basteln, Singen, Backen und Rätseln eingeladen.

[Weitere Informationen](#)

### **Genial Digital: Neue Online-Module für Kinder**

Mit kurzweiligen Inhalten und spielerischen Tests werden Kinder darauf vorbereitet, sich sicher mit ihrem Smartphone im Internet zu bewegen.

[Weitere Informationen](#)



## Publikationen

*ajs Informationen 3/2024*  
**Im Fokus: Antifeminismus und  
Gesundheitskompetenz**  
[Download](#)



*FAQ zu medienbezogenen Rechtsfragen in der  
Kinder und Jugendhilfe*  
**Datenschutzkonform? Aber sicher!**  
[Download](#)



## Veranstaltungen

**Swipe, Like, Post: Social Media verstehen und junge Menschen begleiten**  
Online Seminarreihe 2024

5.12.2024 #gender: Geschlechtsdarstellungen in Social Media

[Programm und Anmeldung](#)

---

**SAFE THE DATE**

**Gender und Digitale Lebenswelten: Folgen für die pädagogische Praxis**

Fachtag, 20. März 2025, Jugendherberge Stuttgart

[Programm und Anmeldung](#) *(wird in den kommenden Wochen veröffentlicht)*

Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg  
Jahnstr. 12  
70597 Stuttgart

Tel.: 0711-23737-0  
Fax: 0711-23737-30



[Empfehlen Sie uns weiter](#)

Kennen Sie schon unseren [E-Mail-Verteiler](#), der Sie über unsere aktuellen Veranstaltungen und Publikationen informiert?

Wenn Sie diesen Newsletter abbestellen möchten, klicken Sie bitte [hier](#).