Zeitschrift: Infos & Akzente
Herausgeber: Pestalozzianum
Band: 4 (1997)
Heft: 2

Rubrik: Fachbereich Medien & Kommunikation

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 17.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

KNABEN KÄMPFEN – Mädchen denken?

Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit den neuen Medien

Im April 1997 hat die SRG eine Studie zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz veröffentlicht.[1] Die Studie zeigt, dass Mädchen und Knaben in ihrer Freizeit von den Medien nicht im gleichen Ausmass Gebrauch machen.

In dieser Umfrage wird die Nutzung verschiedener Medien als eine mögliche Tätigkeit betrachtet, die zur Verfügung stehende Freizeit zu gestalten. Die Untersuchung unterscheidet zwischen eher aktiven und eher passiven Freizeitbeschäftigungen und hält fest, dass sogenannt passive Freizeitbeschäftigungen, zu denen Fernsehen und Video- und Computerspiele gehören, von den Buben deutlich häufiger gewählt werden als von den Mädchen: «... die jeweiligen Unterschiede betragen rund 20%.» (S. 118). In diesem Zusammenhang ist auch der Befund interessant, dass Knaben und Mädchen auf Langeweile verschieden reagieren: Mädchen vertreiben sich die Zeit häufiger mit Musik hören, lesen, basteln oder zeichnen, während Jungen bei Langeweile viel öfter fernsehen, videoschauen oder sich mit Computer-/Videospielen unterhalten (S. 131).

Mögliche Ursachen und Gründe für diese Unterschiede sind einerseits im geschlechtsspezifischen Stellenwert der Technik zu suchen, anderseits auch in den Inhalten von Video- und Computerspielen.

«Nur Männer verstehen etwas von Technik»

In unserer Kultur wird Technik historisch männlich konnotiert, das heisst, Buben und Männern wird im Umgang mit Geräten von vornherein ein gewisses Können zugeschrieben; gleichzeitig wird es Mädchen und Frauen von vornherein abgesprochen. Die Verbindung von Männlichkeit und Technikkompetenz ist eine «sozial konstruierte Konstante».[2] Gerade im Zusammenhang mit kindlichen Aneignungsversuchen von Computertechnik und Computerkultur kann dieser konstruierte Blick «Nur Männer verstehen etwas von Technik» weitreichende Konsequenzen haben und geschlechtsspezifische Stereotypen schnell festschreiben.[3] Dazu gehört beispielsweise auch, dass weibliche EDV-Spezialistinnen ihre Fähigkeiten viel öfter unter Beweis stellen müssen, als ihre männlichen Kollegen.[4] Es scheint, dass weibliche Kompetenz in technischen Spezialgebieten (leider nicht nur dort) noch immer nicht selbstverständlich ist. Auch der Befund der SRG-Studie, dass Knaben technisch besser ausgerüstet sind als Mädchen und mehr Spiele besitzen[5], ist eine geschlechtsspezifische Festschreibung aufgrund dieses konstruierten «Vorurteils». Interessieren sich Mädchen für technische Belange, gelten sie oft als Aussenseiterinnen in einer Männerdomäne: Aus traditioneller Sicht legen sie ein Verhalten an den Tag, das mit der stereotypen Vorstellung von Weiblichkeit nicht übereinstimmt.

PESTALOZZIANUM
Infos & AKZENTE

Pestalozzianum Zürich
Medien & Kommunikation

Beckenhofstrasse 35
Postfach
8035 Zürich
Telefon 01-368 45 45
Telefax 01-368 45 96

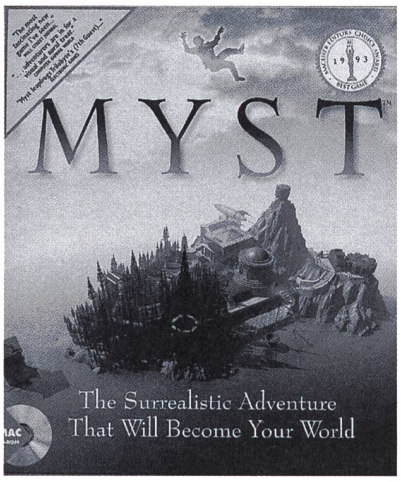
Dass sowohl der berufliche wie der private Alltag der meisten Frauen ohne technische Geräte gar nicht denkbar ist, ändert an diesem Vorurteil nichts.

Das lustvolle «Mehr» in den neuen Medien

Für viele Kinder vollzieht sich der Einstieg in die neuen Medienwelten während der Vorschulzeit, sei es im Elternhaus oder bei Spielkameraden. Damit ist die erste Begegnung mit dem Computer klar an eine Spielsituation gebunden, das heisst mit Unterhaltung, Spass und Vergnügen verknüpft. Untersucht man, welche Spielinhalte bei Kindern besonders beliebt sind, zeigt sich, dass Knaben und Mädchen unterschiedliche Vorlieben haben: bei Knaben sind Spiele mit Kämpfen und Waffen sehr gefragt, gefolgt von Sport- und Ballspielen (S. 405). Mädchen beschäftigen sich am liebsten mit Abenteuerspielen (die Spielfigur muss knifflige Aufgaben erfolgreich lösen) und an zweiter Stelle mit Labyrinthen.

In den von Knaben bevorzugten Kampfspielen identifiziert sich der Spieler mit dem Kämpfer, der sich mit Hilfe verschiedenster Waffen in einer feindlichen Welt durchsetzt, seine Gegner besiegt und dafür belohnt wird. Dieses Bild des starken, aggressiven Helden gehört zu den klassischen Stereotypen unserer Kultur und steht für Erfolg, Macht und Kontrolle des Mannes.[6] Ein Blick auf Spielfilme, TV-Serien und Werbung zeigt, in welchem Masse diese Vorstellung von Männlichkeit noch präsent ist. Es erstaunt daher nicht, dass Helden und Szenarien vieler Computerspiele aus Filmen wie *Rambo* oder *Der Terminator* stammen.

Der Computer beinhaltet damit für Knaben von Anfang an einen an tiefe Sehnsüchte gekoppelten Lustgewinn und die Befriedigung männlicher Phantasien, wie sie in gleichem Ausmass für Mädchen (noch) nicht vorhanden ist. Noch deutlicher wird dieses hauptsächlich männliche Phantasien befriedigende «Mehr» im Hinblick auf pornographische oder gewaltverherrlichende Inhalte, die den neuen Medien zusätzlich eine



Aura von Verbot und Tabu verleihen und damit ihre Attraktivität für Jugendliche noch steigern. Es stellt sich die Frage, ob dieses komplexe «Mehr» den Stellenwert der neuen Medien im Leben der beiden Geschlechter mit beeinflusst.[7]

Konsequenzen

Die geschlechtsspezifischen Unterschiede im Umgang mit den neuen Medien sollten in ihren verschiedenen Aspekten wahrgenommen werden. Das kann heissen, dass nicht vorschnell vereinfachend männliches Verhalten als Massstab gesetzt und weibliches als Abweichung von dieser «Norm» beurteilt wird. Elternhaus und Schule sollten Mädchen und Knaben den Zugang zu den neuen Medien in gleicher Weise und ohne geschlechtsbezogene diskriminierende Vorurteile ermöglichen. In die Diskussion werden beide Haltungen gegenüber den neuen Medien anerkannt und miteinbezogen: eine distanziertere und kritischere, eher an der Nützlichkeit des Computers orientierte seitens der Mädchen, und eine positivere seitens der Knaben, da sich für sie mehr Bedürfnisse befriedigen lassen.

Denn erst das Wahrnehmen von verschiedenen Positionen erlaubt, die neuen Medien und damit verbundene Auswirkungen und Konsequenzen für alle Beteiligten umfassend und gültig zu thematisieren.

■ *Katharina Ernst*

Anmerkungen

1 Begert, Regula und Matthias Steinmann. *Kinder und Medien in der Schweiz. Die Bedeutung der Medien im Alltag der 5- bis 14-jährigen Kinder.* Bern: SRG Forschungsdienst, 1997.

2 Für Sabine Collmer findet diese sozial konstruierte Konstante ihren Niederschlag «in einem Überhang männlicher Schüler bzw. Studenten in technischen Schul- bzw. Studienfächern, in dem geringen Anteil von Frauen in hochqualifizierten technischen Berufsfeldern und in den ganz überwiegend von Männern besetzten Freizeitfeldern, die sich um Technik ranken (egal, ob es sich hier um Motorsport oder computern in sog. Hacker-Clubs handelt).» Vgl. dazu Sabine Collmer. «Computerkultur und Geschlecht. Die Aneignung des Computers aus der Sicht von Frauen und Männer.» In: Christina Schachtner, Hrsg. *Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht.* Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, S. 154–155.

3 Vgl. ibid. S. 149–168.

4 Ibid. S. 161. Dieses «doing gender» rund um den PC lässt sich in verschiedenen Zusammenhängen beobachten.

5 Begert, Regula und Matthias Steinmann. *Kinder und Medien in der Schweiz. Die Bedeutung der Medien im Alltag der 5- bis 14-jährigen Kinder.* Bern: SRG Forschungsdienst, 1997, S. 428.

6 Zum männlichen Ideal in unserer Gesellschaft siehe: Elisabeth Badinter. *Die Identität des Mannes: Seine Natur, seine Seele, seine Rolle.* München/Zürich: Piper, 1997.

7 Den Stellenwert des Computers im Leben von Jugendlichen untersucht Christina Schachtner auch im Hinblick auf geschlechtsspezifische Unterschiede in: «Per Maus in die Erwachsenenwelt. Sozialisation am Computer.» In: Christina Schachtner, Hrsg. *Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht.* Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997, S. 128–148.

Ein neues Buch zum Thema Bildalphabetisierung:

EIN BILD IST MEHR ALS EIN BILD

Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft

Wir werden von Bildern aus gedruckten und elektronischen Medien förmlich überschwemmt – eine Folge der technischen Entwicklung, die nahezu unbegrenzte Reproduktions- und Verbreitungsmöglichkeiten erschloss. Doch während wir mit wortsprachlicher Information umzugehen gewöhnt sind, ist für uns der Gebrauch von Bildern relativ neu. Die Bilderflut trifft uns unvorbereitet; deshalb reagieren wir dagegen oft abwehrend.

Es ist nicht nur die aufgrund der technologischen Entwicklung angewachsene Bilderflut, welche es zu bewältigen gilt. Mit den neuen Technologien stellen sich auch neue Probleme: Ein digitalisiertes Bild kann – ohne dass jedwelche Spuren sichtbar wären – beliebig verändert und damit auch gefälscht werden. Ja, zum ersten Mal in der Geschichte der Bildherstellung sind «Fotografien ohne Wirklichkeit» möglich, im Computer künstlich erzeugte «Dokumente». Auch Bildmischungen können nahtlos vorgenommen werden, wie z.B. auf dieser Seite das Milieubild des Computerkünstlers Ruedi Kubli, entstanden aus einer Reportage über Abfall in Zürich und einer Modeschau im Hotel Dolder. Aber nicht nur im künstlerischen Bild oder in der Werbung finden solche «Umbildungen» statt; selbst für naturwissenschaftliche Beiträge und Lehrbücher werden scheinbar «authentische» Fotos gezogen.

Ruedi Kubli, Digitale Bildkomposition

Bilderlesen fügt sich logisch und kreativ in die klassische schulische Tätigkeit des Umgangs mit Texten ein. (In Klammern sei vermerkt, dass im Zürcher Lehrplan mit Text immer auch ein Bild oder eine auditive oder audiovisuelle Darbietung gemeint sein kann und soll.) Wie nun an die Bildinterpretation herangehen?

Bei jedem Bild gibt es zunächst einen Bedeutungsvorspann, der sich aus der Funktion des betreffenden Bildes ableiten lässt. Dabei werden zehn Bildtypen unterschieden:

Spurbilder (registrative Funktion): Fotografien, Film- und Fernsehbilder als direkter «Abklatsch» von Realität.

PESTALOZZIANUM
Infos & AKZENTE

Pestalozzianum Zürich
Medien & Kommunikation

Beckenhofstrasse 35
Postfach
8035 Zürich
Telefon 01-368 45 45
Telefax 01-368 45 96

Abbilder (mimetische Funktion): Indirekte Nachbildung, Repräsentationen (über Kopf und Hand des Bildmachers) von Gegenständen der vorgefunden Wirklichkeit.

Surrogatbilder (simulative Funktion): Magische Auffassung des Bildes: Das Bild dient als Ersatz für den Gegenstand (das Standbild für den Herrscher, der Poster für den Popstar, die Verpackung für den Inhalt, die Live-Reportage für das Ereignis).

Schaubilder (explikative Funktion): Visualisierung und Verdeutlichung von Sachverhalten.

Fantasiebilder (diegetische Funktion): Fiktionale Bilder – von Comics über Fotoroman bis zum Spielfilm –, die eine Geschichte erzählen.

Pushbilder (appellative Funktion): Bilder der Werbung, Propaganda oder Agitation, welche eine Handlung, meistens Kaufhandlung, auslösen sollen.

Zierbilder (dekorative Funktion): Ornamente und andere schmückende Konfigurationen.

Füllbilder (phatische Funktion): Sie transportieren keine Bedeutung, sondern stellen lediglich die Verbindung zu einem Adressaten sicher: z.B. Sprecher/innen am Bildschirm, Dekorelemente, zur Auflockerung der «Bleiwüste» eingestreute Bildoasen.

Clipbilder (ontische Funktion): Bilder, die wir aus einem Kontext, z.B. einer Zeitschrift, herausschneiden und an die Wand hängen, künstlerische Bilder, Bilder als Selbstzweck. Zum System erhoben in den Videoclips.

Wirkbilder (energetische Funktion): Bilder, die eine bleibende Wirkung auslösen sollen, z.B. beruhigende Landschaften für ein Krankenzimmer oder religiöse Bilder (Ikonen oder Yantras).

Selbstverständlich können Funktionen kumuliert werden oder auch wechseln, z.B. vom Spurbild zum Clipbild wie beim Bild auf der Vorderseite.

Modeschau Grand Hotel Dolder (Bild Ruedi Kubli)

Bild aus Reportage über Abfall (ZüriWoche)

Kernstück des neuen Buchs ist die sogenannte *kode-orientierte Bildanalyse.* Bei jedem Bild können acht Bedeutungsebenen ausgemacht werden, die sich in Kodes oder semiotische Schichten bündeln lassen.

Das gleiche Bildbeispiel soll nun dazu dienen, die fünf Kodes zu veranschaulichen und gleichzeitig zu zeigen, dass sie im gleichen Bild in Überlagerung auftreten.

Zunächst die Aufzählung der fünf semiotischen Schichten:

1. Biologischer Kode: (formal) rasche Bewegungen und Veränderungen, auffällige Details; (inhaltlich) Themen wie Lebensbedrohung, Lebenssicherung, Sexualität.

2. Archaischer Kode: Mimik, Gestik

3. Konventionaler Kode: Schriftzeichen, visuelle Zeichen (z.B. Piktogramme, Signete), Prototypen

4. Kategorialer Kode: symbolträchtige Inhalte, archetypische Strukturen

5. Flexibler Kode: visuelle Formen und Konfigurationen

In unserem Bildbeispiel finden wir alle fünf Kodes überlagert:

- Der teilentblösste Körper und die offenen Haare (biologischer Kode).
- Körperhaltung, Sprache der Hände und Ausdruck des Gesichts (archaischer Kode).
- Schrift «NICHT!» als Teil der Bildaussage (konventionaler Kode).
- Die Elemente Warenkorb mit Abfall als Symbol von Konsum und Konsumgesellschaft, und Frau, zu voyeuristischer Schau einladend (kategorialer Kode).
- Wahl der spezifischen visuellen Gestaltungsmittel und Art der vorliegenden Bildkomposition; sich anbietende Frau im Kontext von Konsum- und Wegwerfgesellschaft (flexibler Kode).

Die Gesamtbedeutung ergibt sich aus der Summierung dieser verschiedenen semiotischen Schichten, wobei zum Reiz und zur Attraktivität jedes Bildes (ohne von vornherein festgelegte Bedeutung) gehört, dass es für die Interpretation einen mehr oder weniger breitenSpielraum offenlässt.

Christian Doelker. *Ein Bild ist mehr als ein Bild – Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft.* 208 Seiten, reich illustriert mit zahlreichen farbigen und schwarzweissen Abbildungen. Fr. 45.-. Stuttgart: Klett-Cotta, 1997.

Bezug: Pestalozzianum Verlag, Beckenhofstrasse 33, 8035 Zürich
Tel. 01/368 45 45 Fax 01/368 45 96
Bitte auch Bestellschein auf letzter Seite beachten.