

Music Star, Battlefield und Facebook

(Selbst)-Darstellung von Männlichkeit in Neuen Medien

Olivier Steiner

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit
Institut Kinder- und Jugendhilfe

Tiersteinallee 57
4053 Basel

T: +41 61 337 27 50

F: +41 61 337 27 95

olivier.steiner@fhnw.ch

www.fhnw.ch

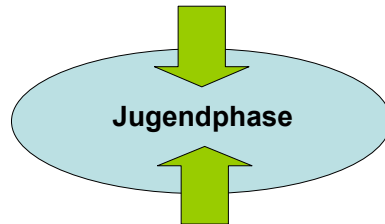
Inhalt

1. Identitätsentwicklung von Jungen - Männlichkeitsstereotype
2. Cool – Hart – Gewaltbereit? Der Mann im Hip-Hop. 50 cent – Piggy Bank
3. Ein Held – ein Kämpfer – ein Sieger? Der Mann im Computerspiel
Battlefield
4. Gefährdete Jungen auf Social Networking Plattformen: Bsb. festzeit.ch
5. Bedürfnisse und Möglichkeitsräume von Jungen heute

Jugend zwischen Gesellschaft und Individualisierung

Gesellschaftliche Erwartungen

- Anpassung an Normen und Werte der Erwachsenen (≠ Kind)
- Leistungsbereitschaft
- Vollzug des Übergangs ins Erwachsenenalter (Beruf, Beziehung, Verantwortung, Autonomie)



11-18 Jahre?

8-18 Jahre?

8-25 Jahre?

Psycho-Soziale Entwicklungen

- Omnipotenz- vs. Minderwertigkeitsgefühle
- Autonomie vs. Abhängigkeit
- Ambivalenzerfahrungen
- Grenzerfahrungen mit neuen Möglichkeiten (Rausch, Sexualität, Medien)

Identität und Rollenmodelle

Identität: „Sich selbst durch die Augen anderer zu sehen“

Dies geschieht über Beziehungen während des Aufwachsens

- Wie sieht mich die Andere?
- Was denkt er über mich?
- Wie beurteilt sie meine Handlungen?

Die Bildung der männlichen Identität geschieht über die Spiegelung an anderen (männlichen) Identifikationsfiguren, d.h.

Nahen Bezugspersonen und Modellen in Medien

Identität und Rollenmodelle

Männlichkeit: *Nahe Bezugspersonen und Modelle in Medien*

Interaktionsmuster

Konkurrenz (Sieg – Niederlage)

Emotionale Zurückhaltung (coolness)

Erfolg

Körperbilder

Raumgreifend

Expressiv

Bewegungsorientiert

Schicht- / Milieu- / Szenespezifisch

Bsp.: Hiphop / Skater / Gamer

Cool – Hart – Gewaltbereit? 50 Cent - Piggy Bank



Der Mann; Cool – Hart – Gewaltbereit? 50 Cent - Piggy Bank



Ich hab dich ...
Mein Messer zerschneidet deine Haut
Ich hab dich ...
Feuere Kugeln auf dich ab, man
Ich hab dich ...

...

Schwarz-in-schwarz Bentley, großer alter schwarzer Neuner,
Ich klatsch auf deinen Affenarsch - ein schwarz-in-schwarz Verbrechen
Großer alter Chrom, sauber umrahmt, du weißt warum ich glänze
Komm schon man ...

...

Habe hunderte Waffen, hunderte Clips, warum krieg ich keinen Schuss ab?

...

Jada, leg dich nicht mit mir an, wenn du noch essen willst
Denn ich werde mit deinem kleinen Arsch das machen, wie Jay mit Mobb Deep

...

Wir Nigga müssen jetzt etwas tun, man.
Dieser ganze "Knallt sie ab" Scheiß, von dem alle labern!

50 Cent - Piggy Bank. Album: The Massacre, 2005



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Music Star, Battlefield und Facebook

17.09.09

Olivier Steiner

Der Mann; ein Held, ein Kämpfer, ein Sieger: Battlefield 1943

Es ist an der Zeit, dass du deinen Platz in den actiongeladenen Kämpfen der WWII-Kampagne im Pazifik einnimmst! Du hast die Wahl - sei ein Schütze, ein knallharter Panzer-Kommandant oder ein Flieger-Ass, das sich Luftschlachten liefert. Spiele als einsamer Wolf oder wende zusammen mit den vereinten Kräften deiner Freunde den Ausgang der Schlacht.



<http://www.electronic-arts.de/games/16869,ps3/gameinfo/>



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Music Star, Battlefield und Facebook

17.09.09

Olivier Steiner

Der Mann; ein Held, ein Kämpfer, ein Sieger: Battlefield 1943

- **Zu Lande, zu Wasser & in der Luft!** – Entfesse unglaubliche Zerstörung mit Bombenangriffen, Panzern oder Jagdflugzeugen, die von Flugzeugträgern gestartet werden und genieße eine der besten Fahrzeug-Erfahrungen, die bisher in einem Multiplayer-Spiel gab!
- **Abwechslungsreiche Locations für bis zu 24 Spieler** – Spiele online mit bis zu 24 Spielern in drei hübschen und zerstörbaren Locations des Pazifiks. Ob du dich nun für Guadalcanal, Iwo Jima oder den Klassiker Wake Island entscheidest – du erlebst das beste Balancing zwischen Infanterie-Kampf, Land-, Wasser- und Luftfahrzeugen.
- **Zerstörung präsentiert von Frostbite** – Sieh mit an, wie sich traumhafte Pazifikinseln im Verlauf des Kampfes in verbrannte Schlachtfelder verwandeln, während die Verwüstung auf dich und deine Mitstreiter niedergeht!
- **Den Finger am Abzug** – Verwende klassische und berühmte Infanterie-Waffen des 2. Weltkriegs, um deine Gegner zu besiegen. Triff sie hart – ob aus der Distanz mit einem Scharfschützen-Gewehr, mit Sprengstoff oder mit Nahkampfwaffen wie Bayonetten, um es ganz persönlich zu machen.

<http://www.electronic-arts.de/games/16869,ps3/gameinfo/>



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Music Star, Battlefield und Facebook

17.09.09

Olivier Steiner

Warum faszinieren Computerspiele Kinder und Jugendliche?

Individuelle Entwicklung

- ❖ Auseinandersetzung mit Autorität
- ❖ Identitätsfindung (Selbstwirksamkeit)
- ❖ Entwicklung eigener Sexualität



Soziale Entwicklung

- ❖ Kooperation, Teamgeist
- ❖ Konkurrenz, sich messen
- ❖ Abgrenzung, eigene soziale Welt

Computerspiele

- Selbstbestätigung
- Anerkennung
- Kontrolle (Erwachsene - Spiel +)



- Jugendkultur
- Omnipotenz
- Entdeckerwünsche

**BEDÜRFNISSE
und
MOTIVATIONEN**

nach: Fritz, J. Warum Computerspiele faszinieren, 1995



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Soziale Arbeit

Music Star, Battlefield und Facebook

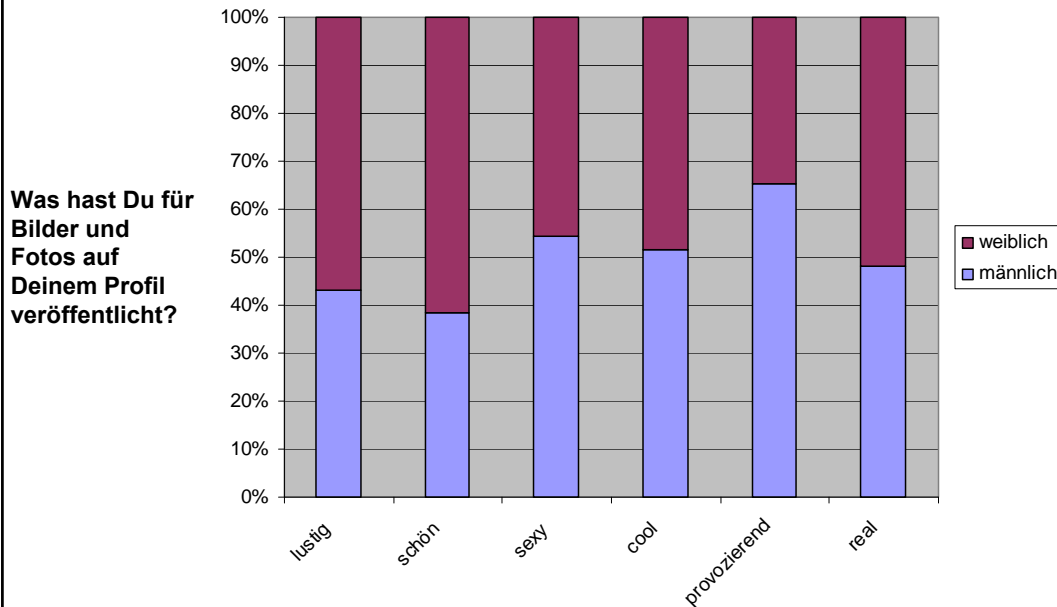
17.09.09

Olivier Steiner

Social Networking Plattform festzeit.ch

Studie zu der Social Networking Plattform festzeit.ch, CH 2008

ca. 120'000 Mitglieder in der Nordwestschweiz, August 2009
(on-line Befragung von 467 Nutzer/innen im Mai 2008, Alter 7-20 Jahre)



Die Jungen auf festzeit.ch ; Gefährdungslagen

- Doppelt so viele Jungen wie Mädchen meinen, dass Mobbingopfer oft bis immer selbst schuld an ihrer Situation seien (insgesamt 12%).
- Doppelt so viele Jungen wie Mädchen sind von festzeit.ch schon einmal verwarnt oder gesperrt worden (insgesamt 18%).
- Dreimal so viele Mädchen wie Jungen geben an, dass die Eltern die Seite oft mit Ihnen anschauten und wissen, was sie da machten (insgesamt 9%).
- Dreimal so viele Jungen wie Mädchen geben an, dass ihre Eltern nichts von ihrer Aktivität auf festzeit.ch wissen (insgesamt 7%).
- Fast doppelt so viele Jungen wie Mädchen nutzen festzeit.ch täglich mehr als drei Stunden (insgesamt 22%).

Steiner, O. Deiss, J. (2009). Exzessiv-User: Nutzungstypen der Social Networking Plattform festzeit.ch. Plädoyer für eine begriffliche Differenzierung, merz - Zeitschrift MedienPädagogik, im Druck

Bedürfnisse und Möglichkeitsräume von Jungen heute

- Ambivalenz vs. Selbstsicherheit
Was ermöglicht Jungen, Ambivalenzerfahrungen zuzulassen, erlebbar zu machen?
- Selbstwirksamkeit & Autonomie vs. Abhängigkeit
Wo können Jungen trotz Abhängigkeiten sich selbst als handlungsmächtig erleben? Wo ist Partizipation möglich?
- Anerkennung und Selbstbestätigung
Wo finden Jungen heute Anerkennung? Wo können Sie in einem sozial respektierendem Umfeld gestalten?
- Konkurrenz und Kooperation
Wie kann Konkurrenz ohne Gewalt gelebt werden? Wie kann Konkurrenz in einem kooperativen Umfeld stattfinden?
- Entdecken, „Raumgreifen“, Expression
Wo können Jungen unstrukturierte Räume erforschen? Wie können Räume expressiv aber ohne Gewalt angeeignet werden?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.