

*Stefan Aufenanger*

**Geschlecht und Identität. Der Beitrag von Medien zur Entwicklung von geschlechtsbezogenen Identitätskonstruktionen und Rollenstereotypen**

Der Artikel beleuchtet die in Forschung und Medienpädagogik in unterschiedlichen Zusammenhängen immer wieder auftauchende Trias von „Identität, Medien und Geschlecht“. Dabei skizziert der Autor Theorien zur Entwicklung der Identität sowie zur Konstruktion von Geschlecht. Im Bereich Medien nimmt er verschiedene, in Bezug auf Identität und Geschlecht relevante Aspekte unter die Lupe: stereotype Helden, die verbreitete Abwertung des Weiblichen, Rollenbilder und die Rolle der Medien in Übergangsprozessen des Jugendalters.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 6–8.*

*Bernhard Ertl und Kathrin Helling*

**Gleiche Chancen im Medienzeitalter? Genderdifferenzen in der Digital Literacy von Jugendlichen**

Dieser Beitrag befasst sich mit Genderdifferenzen in der Digital Literacy von Jugendlichen. Nach einer kurzen Einführung in die Bedeutung von Digital Literacy als Schlüsselkompetenz und die spezifische Perspektive auf Gender, wird zuerst anhand von Daten aus den JIM-Studien aufgezeigt, wie sich das Nutzungsverhalten von Jugendlichen während der letzten Jahre verändert hat. Anschließend wird auf Selbsteinschätzungen und spezifische Aktivitäten Jugendlicher am Computer eingegangen und die Veränderung von Digital Literacy im Genderkontext diskutiert.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 10–14.*

*Maya Götz*

**Von Prinzessin Lillifee über Hannah Montana zu Germany's Next Topmodel. Verstehen, was Mädchen begeistert**

Der Artikel beschreibt, welche Fernsehheldinnen und -helden bei Kindern und Jugendlichen unterschiedlicher Altersstufen besonders beliebt sind, und analysiert, welche Rollen und Vorbilder Mädchen bzw. Jungen damit implizit vermittelt werden. Insbesondere die von Mädchen bevorzugten Sendungen zeigen zwar auf den ersten Blick durchaus starke und selbstbewusste Mädchen und junge Frauen, auf den zweiten Blick erweisen sich jedoch die hier Mädchen angebotenen Zukunftsbilder als begrenzend und stereotyp.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 16–20.*

*Tanja Witting*

**Schöne, fürsorgliche Frau sucht starken, kampferprobten Retter? Geschlechtsrollenbilder in digitalen Spielen**

Die Autorin beschreibt, welche Spiele Mädchen und Jungen gerne spielen und welche Rollenbilder diese Spiele implizit vermitteln. Dabei betrachtet sie sowohl die Aufgaben, welche die Spielfiguren bewältigen müssen, die Darstellungen von Männer- und Frauenfiguren, deren zahlenmäßige Präsenz und Handlungsrelevanz im Spiel sowie die verbreitete Nebenrolle der „jungen Frau in Nöten“, die hilflos auf ihren (männlichen) Retter warten muss. Der Artikel verweist darüber hinaus auf Kritik und emanzipatorische Bewegungen von Gamerinnen.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 22–25.*

*Stephan Schölzel und Angelika Beranek*

**Genderfragen in Games. Ein Projekt für männliche Jugendliche**

Der Artikel stellt ein Projekt vor, in dessen Rahmen sich männliche Jugendliche mit Rollenstereotypen in Computerspielen auseinandersetzen können. Ausgangspunkt ist die Zuordnung verschiedener Charaktereigenschaften zu einer Figur, was bereits zu ersten Diskussionen führt. Im weiteren Verlauf sollen die Kursteilnehmer mithilfe entsprechender Software ein Äquivalent des anderen Geschlechts zu ihrer Figur entwerfen und den anderen Kursteilnehmern vorstellen.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 26–29.*

*Ulrike Mietzner*

**Was noch ist, kann ja noch werden? Geschlechterbilder im Wandel**

Die Autorin skizziert anhand von Fotos des Deutschen Jugendfotopreises, wie sich die Wahrnehmung von Geschlechterrollen und deren fotografische Inszenierung von den 1960er-Jahren bis in die Gegenwart verändert haben. Dabei setzen sich die jungen Fotografinnen und Fotografen auch mit der Suche nach dem eigenen Geschlechterbild auseinander. In den Bildern spiegeln sich Geschlechterthemen und Rollenbilder, Kritik an herkömmlichen Vorstellungen und die Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper. Dabei spielen heute auch Bildbearbeitungstechniken eine zunehmende Rolle.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 92, S. 30–36.*