

Projektname

Pilotprojekt Sexualität & Medien

Projektleitung

Dipl.-Päd.ⁱⁿ Sonja Hauser
Mag. Dr. Wolfgang Plaute

Projektteam

Mag.^a Dr.ⁱⁿ Claudia Depauli, PH Salzburg Stefan Zweig
Mag.^a Judith Frauenschuh, PH Salzburg Stefan Zweig
Claudia Zankl, PH Salzburg Stefan Zweig
Mag.^a Lisa Fischinger, PH Salzburg Stefan Zweig

Laufzeit

2017–2019

Projektbeschreibung

Medienkompetenz spielt in unserer Zeit eine wesentliche Rolle für ein angemessenes Selektieren angebotener Inhalte aus dem World-Wide-Web. Aus der Vielzahl von Informationen qualitativ hochwertig herauszufiltern ist gerade im Hinblick auf Sexualität schwierig. Evidenzbasierte Informationen, die den neuesten Wissensstand repräsentieren, gehen in der Fülle der Angebote oft unter und junge Menschen sind stetig der Gefahr ausgesetzt, an unwissenschaftliche Pseudoinformationen zu geraten (z.B. Kerschner, Wipplinger et al., 2015). Für Jugendliche, Eltern und Lehrpersonen wird eine Webseite zur Thematik „Sexualität & Medien“ konzipiert. Einen wesentlichen Bestandteil der Webseite nimmt ein virtuelles Spiel in Form einer 360-Grad-Welt ein, durch die sich die Jugendlichen klicken und dabei Punkte sammeln können. In spielerischer Form werden sexualpädagogische Themenbereiche wie Schönheit, Selbstvertrauen, Freundschaft, Kennenlernen im Netz, Liebe, das erste Mal, Verhütung, Schwangerschaft, Sexting, Sextortion, Grooming, Pornographie und Interkulturalität aufgegriffen. Spieler_innen können sich nicht nur durch die Foto- und Videowelt klicken, sondern dabei auch für sich relevante Inhalte auf ihre eigene, digitale Pinnwand posten und dauerhaft speichern.

Neben dem virtuellen Spiel bietet die Webseite auch zahlreiche Informationsmaterialien für Lehrer_innen und Eltern zum Downloaden. Außerdem wird Lehrer_innen ein interaktives Rollenspiel zur Verfügung gestellt, welches in der Klasse durchgeführt werden kann und Gefahren von Social Media aufzeigt.

Die Pilotphase zur Einführung des Spiels wird wissenschaftlich begleitet und das User_innenverhalten und die Interessen werden analysiert. Es werden hierfür nach klassischen quantitativen Forschungsstandards online-basiert Daten gesammelt und empirisch verwertet.

Durch die Anonymität der Befragung der Spielenden und Besucher_innen der Website wird umfangreiches Datenmaterial gewonnen, welches über verstärkte Interessen, zeitliche Nutzung bestimmter Inhalte, Vorlieben bestimmter Teilnehmer_innengruppen sowie deren Wünsche und ungeklärte Fragen vor dem Gesichtspunkt von Informationen und Informationsgewinnung zu Sexualität aus dem Internet Aufschluss gibt. Es sollen Erkenntnisse zur Medienkompetenz der Teilnehmer_innen und deren Umgang mit Online-Portalen gewonnen werden. Die Ergebnisse sollen maßgeschneiderte Informationssysteme auf hohem Niveau mit unbedingter Zielgruppenpassgenauigkeit ermöglichen. Zudem soll es möglich sein, Medienkompetenz gezielt zu untersuchen und in weiterer Folge pädagogisch in Unterrichtskonzepten zu integrieren, ohne die Bedürfnisse der betroffenen Nutzer_innen in ihrer Wertigkeit zu unterschätzen.