

>Nice Guys Engine<

Auf der WebSite >Nice Guys Engine<entsteht eine Lernsoftware, die ermöglicht, sexualisierte und sexistische Gewalt unter Jugendlichen auf spannende, offensive Art zu thematisieren. Sie soll Mädchen wie Jungen Selbstbewusstsein, Zivilcourage und eine positive Geschlechtsidentität entwickeln helfen.

Das Projekt wird

- durchgeführt von Cristina Perincioli vom gemeinnützigen Verein Cream e.V. Berlin,
- gefördert durch die Stiftung Deutsche Jugendmarke von 2004 - 2006,
- beraten durch das Deutsche Jugendinstitut München
- während der Entstehung erprobt beim Einsatz in Jugendzentren.

Die Idee dazu basiert auf der Münchner Kampagne gegen Männergewalt. Umfragen an Jugendzentren und Schulen zeigten die Jungen fähig zur Selbstreflexion und willens Verhaltensregeln zu befolgen, als ihnen durch eine Fragebogenerhebung das Ausmass täglicher Belästigung von Mädchen (Beleidigen, zwischen Beine fassen etc.) zum ersten mal klar wurde.

Regeln für "dates" definierten bereits Studenten der Uni Rochester im Internet: „Rape Awareness List for Nice Guys“ (Beispiel: „Always interrupt a buddy who you see violating – verbally or physically – a womans space“). Diese „Nice Guys“ inspirierten uns zu Konzept und Projektnamen >Nice Guys Engine<. Die "Engine" ist das zentrale Teil einer Datenbank, es organisiert Aufnahme, Verwaltung und Ausgabe der Daten - auch bei unserer Datenbank - ausserdem soll sie als "Motor, Maschine" das Nachdenken über gewaltbelastete Gewohnheiten und Denkungsarten in Gang bringen.

Inhalt und Methode

Der Fall einer Vergewaltigung eines 12-jährigen Mädchens durch eine Gruppe Gleichaltriger dient als kriminalistischer Anreisser; dann folgt Material für Arbeitsgruppen, in denen Mädchen und Jungen diesen Fall kriminalistisch untersuchen: Dabei reflektieren sie Motive der Täter, gesellschaftliche Hintergründe und mediale Einflüsse. Dabei untersuchen sie ihre eigene diesbezüglichen Erfahrungen.

Fragebögen helfen Mädchen und Jungen, eigene Gewalterfahrung bewusst zu machen mit

Selbstbefragungen

zu:

- Gewaltvideos und Gewaltspiele
- Gewalterfahrung von Jungen
- Gewalterfahrung von Mädchen
- Peergroup Diktatur
- Pornografie
- Zivilcourage

Die Ergebnisse der Selbstbefragung (z.T. als Balkengrafik) werden dem Plenum vorgetragen und mit den Resultaten anderer Jugendgruppen auf der Website verglichen.

Aus diesen Einsichten entwickeln Mädchen und Jungen Regeln, Ratschläge und Sketche zu den drängendsten Verhaltensfragen, die dann (mit professioneller Unterstützung) ebenso auf diese WebSite gebracht werden, wo sie ihre Ergebnisse mit denen anderer Gruppen vergleichen können.

Konstruktivistische Lernmethode

Nicht Schuldzuweisung, sondern Verantwortungsübernahme ist das Ziel: „Rabauken“ werden nicht ausgegrenzt und Aggressionen nicht abtrainiert. Stattdessen gibt die Software Gelegenheit, Ohnmacht und Hilflosigkeit des Opfers nachzuempfinden, wie auch die eigenen Ohnmachtsgefühle wahrzunehmen, die ja bisher mit Gewalt kompensiert wurden.

Jugendliche sollen gefährdende Einflüsse und Gruppensituationen erkennen, sollen lernen, diese aktiv zu beeinflussen und Gruppendruck zu widerstehen.

Optische Umsetzung

Die Themen werden soweit möglich als Testspiele, als Wettbewerb, Umfrage, Interviews, Computeranimationen oder Videos vermittelt. Aus Erfahrung wissen wir, dass sich Jungen (u.U. mit Konzentrations- oder Sprachdefiziten) durchaus auch auf schwierige Themen einlassen und dabei bleiben, wenn die Aufbereitung Wettbewerbs- und Spielcharakter hat und in Gruppen gearbeitet wird (s. CD-Rom "Auf dem Weg zu Schneewittchen"). Aber auch herausragende Textdokumente zu einzelnen Themen werden angeboten.

Verbreitung

Die Software wird ab Ende 2005 kostenlos und überregional über das Internet zum Downloaden oder als CD-ROM angefordert und von allen Jugendeinrichtungen genutzt werden.

Auf dieser WebSite werden im Laufe des Praxisprojektes auch die Ergebnisse dargestellt und anderen Jugendgruppen mitgeteilt (u.a. die Fragebogenresultate und von den Gruppen entwickelte neue Regeln des Umgangs).

Evaluation + Kooperationen

Diese Engine wird während ihrer Entwicklung und Erprobung (acht Monate) laufend von kooperierenden Jugendgruppen getestet, so dass sie bei der Veröffentlichung in der bestmöglichen Weise auf die Bedürfnisse der Jugendlichen und Gegebenheiten der Praxis zugeschnitten sein wird. Anita Heiliger (DJI) publiziert die Ergebnisse. Die WebSite wird danach von Cream e.V. weitergeführt und von Studierenden des FB Sozialwesen der FH Erfurt betreut unter der Leitung von Prof. Dr. Cillie Rentmeister.