

Gesellschaft der Ideen – Wettbewerb für Soziale Innovationen

Projekt-Konzept

SexEd – die App zur Prävention sexualisierter Gewalt unter Peers

Marie Woche

Institut für Sexualforschung, Sexualmedizin und Forensische
Psychiatrie am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE)

1. Einleitung

a. Aktueller Ausarbeitungsstand der SI-Idee: Eine App, die schützt.

Für viele junge Menschen ist sexualisierte Gewalt trauriger Alltag: Mehr als zwei Drittel von ihnen machen Erfahrungen mit nicht-körperlichen Formen sexueller Belästigung und etwa ein Drittel erleben körperliche sexualisierte Gewalt (Maschke & Stecher 2017, 2021). Und dennoch: Bis heute gibt es für die digitalaffine *Generation Z* keine gelungenen Online-Angebote, die ihnen in dieser Situation zur Seite stehen.

Wir machen uns auf den Weg: Gemeinsam entwickeln wir eine App, die Jugendliche im Alter von 14 bis 16 Jahren dabei unterstützt, keine sexualisierte Gewalt durch Gleichaltrige zu erfahren und nicht selbst zu Täter:innen zu werden. Durch die Nutzung der App lernen Jugendliche, welche Grenzen bei einem selbst und anderen wichtig sind – und wie man diese Grenzen wahrt, ohne andere zu verletzen. Sie bestärkt Jugendliche darin, ihre Bedürfnisse und Ängste wahrzunehmen und mit Konfliktsituationen umzugehen. So werden sie ermächtigt, sexuelle Selbstbestimmung jeden Tag mit Leben zu füllen. Dies eröffnet ihnen die Möglichkeit, positive und selbstbestimmte sexuelle Erfahrungen zu machen – frei von Gewalt, Diskriminierung und Zwang.

Gemeinsam mit User-Researcher:innen, Sexualpädagog:innen, Entwickler:innen, Designer:innen und Wissenschaftler:innen bündeln wir im Projekt disziplinübergreifende Expertisen und diverse Perspektiven, um die Grundlagen für ein gut durchdachtes Produkt zu schaffen. Mit dem Institut für Sexualforschung, Sexualmedizin und Forensische Psychiatrie am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE) nimmt eine der europaweit führenden Einrichtungen auf dem Gebiet als Projektpartner an der Entwicklung teil. Das Projekt gliedert sich in zwei Teilvorhaben: die Produktentwicklung (TV1) und die wissenschaftliche Untersuchung (TV2).

b. Weiterentwicklung der ursprünglichen Idee: Von der Idee zum Konzept.

Das Prinzip wird klarer: Die App SexEd übersetzt nicht einfach analoge Inhalte in den digitalen Raum, sondern schöpft ihr eigenes interaktives Potenzial voll aus: Statt einer einseitigen Vermittlung von Inhalten im Sinne des „Frontalunterrichts“ haben wir uns entschieden, für die App den Ansatz des „Game Based Learning“ zur erfolgreichen Aktivierung und Einbindung der Zielgruppen zu nutzen. „Game Based Learning“ integriert spielerische Elemente und Mechanismen aus der Computerspielbranche, um fachspezifische Inhalte zu vermitteln. Dabei stellen besonders „Interactive Stories“ und visuelles Erzählen eine Möglichkeit dar, Erfahrungen zu verinnerlichen. Etwa indem Nutzer:innen in einer virtuellen Welt eine Situation mit eigenen Entscheidungen gestalten. Sie können so ihr eigenes Verhalten und das ihrer Peers reflektieren und selbst aktiv werden, was zu einem nachhaltigen Lernerfolg führen und einen positiven Einfluss auf die Verhaltensänderung nehmen kann. Die Adaption von Spielifizierungsprozessen zur Wissensvermittlung zeigt positive Effekte auf den Lernerfolg (Dichev & Dicheva 2017) und wird von Adressat:innen sehr geschätzt (Gilbey et al 2020). Diese Fokussierung ist ein wichtiger Schritt in Richtung der Konkretisierung der Funktionsweise der App.

Die Zielgruppe wächst: Wir haben uns entschieden, nicht nur die Kernzielgruppe der Jugendlichen anzusprechen, sondern auch (sozial)pädagogische Fachkräfte zu berücksichtigen. Sie sollen zur Entwicklung der Inhalte beitragen und künftig die App für sich und ihre wertvolle Arbeit nutzen.

Der inhaltliche Fokus schärft sich: Aus dem zunächst angedachten breit gefächerten Bereich der allgemeinen sexuellen Aufklärung sollen nun vor allem jene Inhalte in den Fokus rücken, die einen konkreten Bezug zum Thema sexualisierte Gewalt und Prävention haben.

2. Konzept für die Erprobungsphase

a. Kurzdarstellung des adressierten gesellschaftlichen Bedarfs

Aktuelle Dunkelfeldstudien zeigen, dass ein erheblicher Anteil der Kinder und Jugendlichen vor dem 18. Lebensjahr sexualisierte Gewalt erfährt (Jud et al. 2016):

- 41% bis 64% der befragten Mädchen und 26% bis 50% der befragten Jungen haben bereits verbale sexuelle Belästigung erlebt (Hofherr & Kindler 2018; Maschke & Stecher 2017, 2021).
- 15% der Mädchen haben in den letzten drei Jahren und 30% der Mädchen in ihrem bisherigen Leben sexuelle Gewalt mit Körperkontakt erfahren. Bei den Jungen waren es jeweils 5% (ebd.).
- Jeweils mehr als 80% der genannten Übergriffe wurden durch Gleichaltrige verübt (vgl. Hofherr & Kindler 2018).
- Vulnerable Jugendliche in der stationären Jugendhilfe sind einem noch deutlich höheren Risiko sexualisierter Gewalt ausgesetzt (Allroggen et al. 2017; vgl. zusammenfassend Kindler 2018).

Obwohl es bereits Initiativen gibt, die Abhilfe schaffen wollen, leiden z.B. schulbasierte Programme oft unter mangelnder Akzeptanz bei den Jugendlichen oder lassen sich nur schwer in deren digital geprägten Alltag integrieren. Schließlich stellen Internet und digitale Medien für die allermeisten Kinder und Jugendlichen mittlerweile wichtige soziale, partnerschaftliche und auch sexuelle Erfahrungsräume dar (Dekker et al. 2016). Kinder und Jugendliche verfügen über eine erhebliche praktische Medienkompetenz und nutzen das Internet längst mehrheitlich, um sich über Sexualität zu informieren (JIM 2019). Trotzdem mangelt es gerade hier bis heute an glaubwürdigen digitalen Präventionsangeboten, die die virtuellen Lebenswelten Jugendlicher spiegeln und die Kluft zwischen pädagogischen Formaten und Unterhaltungsangeboten überbrücken (Boies 2004). Bislang existiert auf dem deutschsprachigen Markt kein nach Maßgabe wissenschaftlicher Kriterien entwickeltes und evaluiertes digitales Angebot zur Prävention sexualisierter Gewalt. Und die wenigen existierenden Apps zur Förderung der sexuellen Gesundheit weisen erhebliche Mängel hinsichtlich der vier wichtigsten Faktoren auf, die die Qualität mobiler Gesundheits-Apps beschreiben: Qualität der bereitgestellten Informationen, Ästhetik, Funktionalitäten und *Engagement* bzw. Fähigkeit, zu motivieren (Mühlmann et al. im Druck).

Wir widmen uns der gesellschaftlichen Herausforderung, Ideen zu entwickeln, die Jugendliche *tatsächlich* in ihrem Lebensalltag erreichen und ihnen dabei helfen, ein selbstbestimmtes und verantwortungsvolles Verhältnis zur Sexualität zu entwickeln. Wir glauben, dass darin die Chance bestünde, sexualisierte Gewalterfahrungen innerhalb der Zielgruppe zu reduzieren. Durch die Verstetigung und Weitergabe von Wissen und Verhaltensweisen kann die App zudem über den Kreis ihrer direkten Nutzer:innen hinaus einen Beitrag zu einem verantwortungsvollen Miteinander leisten.

b. Skizze der wissenschaftlichen Untersuchung und Fragestellungen

Die wissenschaftliche Untersuchung (TV2) verfolgt zwei Fragestellungen: Welche Inhalte sollen mittels SexEd vermittelt werden? Und wie lässt sich eine breite Dissemination der App sicherstellen?

Partizipative Entwicklung der Inhalte von SexEd: Für eine glaubwürdige App, die von Jugendlichen freiwillig, gern und mit Gewinn genutzt wird, ist es unerlässlich, Inhalte gemeinsam mit

Jugendlichen zu entwickeln, aus ihren Lebenswelten herzuleiten und diese kommunikativ zu validieren. Zugleich muss die inhaltliche Passung und präventive Wirksamkeit der Inhalte durch pädagogische Fachkräfte plausibilisiert werden. Aus diesem Grund werden im Rahmen der wissenschaftlichen Untersuchung sowohl Expert:inneninterviews mit Fachkräften aus der offenen Kinder- und Jugendarbeit als auch Gruppendiskussionen mit Jugendlichen durchgeführt und nach Maßgabe von Gläser und Laudel (2010) inhaltsanalytisch ausgewertet. Vorher wird zudem ein systematisches Review angefertigt, das existierende wissenschaftliche Arbeiten zu Inhalten und präventiver Wirksamkeit von digitalen Sex-Education-Tools auswertet.

Entwicklung eines Disseminations-Konzepts: Bisher existierende sexualbezogene Apps für Jugendliche kranken nicht nur an inhaltlichen Mängeln, sie werden von Jugendlichen auch sehr selten genutzt. Um die Dissemination der SexEd-App sicherzustellen, wird mittels „Game Based Learning“-Ansätzen die Notwendigkeit adressiert, eine für Jugendliche besonders attraktive App zu gestalten. Zusätzlich soll im Rahmen der wissenschaftlichen Untersuchung auf Basis der o.g. Expert:inneninterviews ein konkretes Disseminations-Konzept erarbeitet werden. Dieses greift auf Kontakte zur offenen Kinder- und Jugendarbeit zurück und bereitet nicht zuletzt plausible Distributionsformen für eine sich möglicherweise anschließende Praxisphase vor.

c. Kurzdarstellung der Lern- und Experimentierumgebung

Auch bei der Produktentwicklung (TV1) heißt es: User:innen first. Unsere kritische Hypothese ist, dass die Methode der spielerischen Wissensvermittlung bei den Lernenden greift, wenn Inhalte nicht nur fachlich fundiert sind, sondern dem Nutzungsverhalten der Zielgruppen entsprechend aufbereitet sind. Dies kann erreicht werden, wenn Zielgruppen die Ausgestaltung des Designs und die Usability des Produktes entscheidend mitgestalten. Daher sind die Zielgruppen bei uns nicht nur Adressat:innen von Ergebnissen der Lern- und Experimentierumgebung, sondern vielmehr ihr eigentlicher Dreh- und Angelpunkt.

In der Foundational User-Research werden Ziele, Bedürfnisse und aktuelle Probleme der Zielgruppe in Bezug auf sexuelle Aufklärung und Gewaltprävention allgemein sowie ihre Erfahrungen mit bisherigen Angeboten untersucht. Im weiteren Verlauf werden in der Directional User-Research erste Ideen, Konzepte und Designs getestet. Statt ein finales Produkt nur inkrementell zu verbessern, wird die Entwicklung auf schnelle Iterationen durch kleine Prototypen setzen, die es erlauben, verschiedene Aspekte einer App (z.B. visuelles Design, Interaktion, Medium) schnell und gezielt einem Praxistest zu unterziehen.

Die Erkenntnisse der Prototypen aus den ersten anderthalb Jahren ermöglichen dem Team dann, zielgerichtet eine Produkt-Demo (in Form einer mobilen Web-App) zu implementieren. Durch die Demo wird beispielsweise eine erste Lektion umgesetzt, die als Proof of Concept für die anschließende Entwicklung dient und die Auswertung des Projekterfolgs ermöglicht. Weitere Module werden in enger Kooperation mit TV2 mit finalen Inhalten visualisiert und können in der anschließenden Praxisphase dank der in der Vorbereitung gewonnenen Erkenntnisse schnell und mit weiterhin hoher Qualität entwickelt werden. Die Produkt-Demo wird im letzten Drittel des zweiten Förderjahres mit der Zielgruppe in einem letzten Usability-Testing auf die Erfüllung unserer kritischen Hypothese hin geprüft: Dafür testen Proband:innen die Produkt-Demo im Rahmen einer Aufgabenanalyse auf ihre funktionale Usability (Nutzbarkeit) und ihre emotionale User-Experience (Nutzungserlebnis). Neben den während der Testings erhobenen Daten wird in einer Abschlussbefragung zusätzlicher Input der Zielgruppe erhoben.

Für die Umsetzung der Lern- und Experimentierumgebung wird im Rahmen der Förderung ein Team aus Expert:innen für die Produktentwicklung – bestehend aus User-Researcher:innen,

Designer:innen und Entwickler:innen – zusammengestellt und finanziert. Als weiteren Akteur konnten wir mit dem Petze Institut für Gewaltprävention einen Praxispartner gewinnen, der den Zugang zur Zielgruppe gewährleisten soll. Um den nahtlosen Austausch zwischen den beiden Teilvorhaben 1 und 2 zu gewährleisten, werden neben der alltäglichen Zusammenarbeit im Projektverlauf drei eintägige Verbund-Workshops durchgeführt.

Das langfristige Ziel ist die Umsetzung, Implementierung, formative Evaluation und stete Weiterentwicklung einer Präventions-App und ihre erfolgreiche Einführung innerhalb der Zielgruppe.

d. Beschreibung bzw. Rolle der Zielgruppe

Um sicherzustellen, dass die Zielgruppen mit einem finalen Produkt erreicht werden, binden wir die Jugendlichen – wie oben beschrieben – bereits in der Erprobungsphase als „Experten ihres eigenen Lebens“ (Richter et al. 2017) ein. Der Feldzugang erfolgt u.a. über Kooperationspartner aus der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. (Die entsprechenden Letters of Intent werden nachgereicht.) Die Fokussierung auf Jugendliche mit einem Mindestalter von 14 Jahren ist forschungsethisch begründet. Die Diversität der beteiligten Gruppen wird ausdrücklich angestrebt.

Das im Projekt vertretene Bildungsverständnis inkludiert eine Befähigung zu Selbst- und Mitbestimmung (Richter 2011). Im 16. Kinder- und Jugendbericht (BMFSFJ 2020:303) sind als Ziele die „Förderung von digitaler Handlungsfähigkeit im Sinne einer Beteiligung an politischen Entscheidungsprozessen“ und „Befähigung zu einer demokratischen Selbstbestimmung in einer digitalisierten Lebenswelt“ formuliert. Durch entsprechende im Projekt verankerte Beteiligungs- und Partizipationsverfahren werden die Interessen der Jugendlichen sichtbar und sie selbst erfahren Anerkennung. Die Forderung vom Bund, „Formate und Konzepte stärker kinder- und jugendgerecht zuzuschneiden“ (BMFSFJ 2020:20), wird in der Erprobungsphase von SexEd so mit Leben gefüllt.

Um einen erfolgreichen Praxistransfer zu gewährleisten, werden auch (sozial)pädagogische Fachkräfte mittels Expert:inneninterviews in die Erprobungsphase einbezogen. Auch da (sozial)pädagogische Fachkräfte in einer späteren Praxisphase zu wichtigen Multiplikator:innen für SexEd werden können, ist ihre Praxiserfahrung und ihr Input von Beginn an relevant.

Die Offene Kinder- und Jugendarbeit passt mit ihren konzeptionellen Grundorientierungen der „Subjektorientierung und Selbstbildung“ (Schwerthelm & Sturzenhecker 2020) und „Partizipation und Demokratiebildung“ (ebd.), sowie deren Wirkungszielen „Selbstbestimmung von Kindern und Jugendlichen“ (ebd.) und „Gesellschaftliche Mitverantwortung und soziales Engagement der Kinder und Jugendlichen“ (ebd.) zu den Ansprüchen von SexEd. Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit bilden somit ein ideales Forschungsfeld für das Vorhaben in der Erprobungsphase.

e. Umgang mit möglichen Folgen

Auf Grundlage langjähriger Erfahrung mit empirischen Studien zur Sexualität rechnen wir weder im Rahmen der Produktentwicklung (TV1) noch im Rahmen der wissenschaftlichen Untersuchung (TV2) mit negativen Folgen für die beteiligten Jugendlichen oder Erwachsenen. Sollte wider Erwarten und im Einzelfall die Befragung zu einem Erinnern schmerzhafter Erfahrungen führen, so vermittelt das Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf qualifizierte Hilfe. Über diese Möglichkeiten werden die Beteiligten im Rahmen eines Informed Consent aufgeklärt.

3. Kooperationspartner

a. Übersicht und Kurzdarstellung der Kooperationspartner

Marie Wocher ist die Ideengeberin von SexEd. Die Frage, wie Technologie dem Menschen dienen und zu einer besseren Wissensvermittlung beitragen kann, treibt sie an. Als Artdirektorin und Produktmanagerin arbeitet sie an der Schnittstelle von klassischem Kommunikations- und Produktdesign, wo ihr Fokus auf der nutzerzentrierten Gestaltung liegt. Gemeinsam mit der Zielgruppe konzipiert, gestaltet und testet sie visuell ansprechende, sinnstiftende Produkte und findet so kreative, praxisnahe Antworten auf gesellschaftliche Herausforderungen.

Als Verbundkoordinatorin verantwortet sie die Koordination und Kommunikation des Projektes. Sie managt das interdisziplinäre Team für TV1 und stellt das Erreichen der zuvor definierten Meilensteine sowie die Einhaltung des Budgets sicher. Zusätzlich bringt sie ihre Design-Expertise aktiv in die Gestaltung von SexEd mit ein. Ihre Arbeit wird im Rahmen der Projektförderung vergütet. Für die Erprobungsphase ist ggf. die Gründung einer UG geplant.

Das Institut für Sexualforschung, Sexualmedizin und Forensische Psychiatrie am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf ist die älteste und größte sexualwissenschaftliche Institution der deutschen Nachkriegsgeschichte und eine der führenden sexualwissenschaftlichen Einrichtungen Europas. Der Hamburger Antragsteller beschäftigt sich seit vielen Jahren mit sexualisierter Gewalt und der Bedeutung, die digitale Medien in diesem Zusammenhang spielen können. In diesem Feld hat er zahlreiche Forschungsvorhaben im Rahmen der BMBF-Förderlinien zu „Sexualisierter Gewalt in pädagogischen Kontexten“ durchgeführt, so z.B. das schulbezogene Vorhaben „SaferSexting“. Das UKE verantwortet die wissenschaftliche Untersuchung (TV2). Die Stelle einer wissenschaftlichen Mitarbeit wird hierfür geschaffen, welche in der Budgetschätzung berücksichtigt ist.

b. Kurzdarstellung erzielter Synergien im Rahmen der Ideenentwicklung

Wir sind davon überzeugt, dass die Synergie aus Wissenschaft und nutzer:innenzentrierter Produktentwicklung ein Potenzial entfaltet, das die Möglichkeiten der jeweils einzelnen Disziplinen übersteigt. Hier resultieren Forschungsprozesse nicht in theoretischen Erkenntnissen. Und Entwicklungsideen bleiben nicht ohne wissenschaftliches Fundament. Im Zusammenwirken der Bereiche und der so entstehenden Verbundpartnerschaft erwachsen Chancen auf konkrete Anwendungsmöglichkeiten, die dort zum Einsatz kommen können, wo sie am nötigsten gebraucht werden – bei den Jugendlichen selbst.

c. Darstellung weiterer möglicher wissenschaftlicher Kooperationspartner

Das Petze Institut für Gewaltprävention unterstützt das Verbundvorhaben im Falle einer Förderung vor allem mit seiner wertvollen Praxiserfahrung und ermöglicht eine direkte Rückkopplung mit dem Anwendungsbereich. Sowohl der Fokus, Jugendliche in ihrer sozialen Kompetenz zu stärken und Handlungsoptionen in Situationen von sexualisierter Gewalt zu entwickeln, wie auch eine langjährige Erfahrung von professioneller und sensibler Nutzer:innengruppenarbeit stehen für eine gewinnbringende Kooperationsarbeit (siehe Letter of Intent im Anhang).