

<<Am Ende ich>>

Identität und Selbstdarstellung Jugendlicher in MMORPGs

Dipl.-Päd Marc Wedjelek

Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Institut für Erziehungswissenschaft/ AG Medienpädagogik
Colonel-Kleinmann-Weg 2
55099 Mainz

Erkenntnisinteresse

- Theoretische Bestimmung virtueller Identität
- Identitätstheoretische Fundierung einer Wertigkeit virtueller Erfahrungen
- Untersuchung der Darstellungsformen der Identität im virtuellen Raum (theoretisch und empirisch)

Gliederung

- Ausgangsüberlegungen
- Virtuelle Identität(en) als Teil alltäglicher Identitätsarbeit
- Selbstdarstellungsformen in virtuellen Räumen
- Empirische Ergebnisse

Ausgangsüberlegungen



Ausgangsüberlegungen - Jugend

- Statusinkonsistenz
- doppelten Moratorium (vgl. Reinders 2006)
- Gemeinschaftliche Erschließung von Sozialräumen
- Sich selbst sichtbar machen
- Zunehmende Anforderung das eigene „Leben selbst zu entwerfen, zu inszenieren und zu realisieren“ (Röll 2003, S. 106),
- Online-Rollenspiele als Raum für gegenwartsorientierte Selbstverortung

Ausgangsüberlegungen – Virtueller Raum

- Alltagsgebrauch häufig enge Dichotomie (Fromme 2008)
 - Unterstellt mehrere unterscheidbare Realitäten
 - Befürchtete Verdrängung durch vermeintlich unreale Erfahrungen
 - Abwertung der Erlebnisse im virtuellen Raum
 - Virtualität erhält Status des fiktionalen/unwirklichen/simulierten
- Orientierung am „Weltenkonzept“ von Fritz (u.a. 2004)
 - Wahrnehmung der Wirklichkeit immer schon konstruiert
 - Präformation durch verschiedene gesellschaftliche Wahrnehmungsmuster
 - Wahrnehmungs- und Handlungsschemata
 - Unterschiedliche Rahmung
- Abweichung von den Überlegungen zur Rahmung virtueller Spielwelten bei Online-Rollenspielen
 - Virtueller Raum nicht nur Möglichkeitsraum
 - Kommunikation ist nicht nur eine mögliche Kommunikation, sondern reale Kommunikation die in einem virtuellen Raum stattfindet (Geisler 2009)
 - Spieler muss entscheiden inwiefern er Grenzen/Rahmen durchlässig werden lässt.

Ausgangsüberlegungen – Virtueller Raum

„Virtuelle Welt wird für uns insofern [...] wirklich, als wir ihr unsere Aufmerksamkeit schenken und es uns gelingt, den Entwurf unserer Identität in ihr zu verankern“ (Fritz 2008)

Ausgangsüberlegungen - Identität

- Identität als (eine) Basiskategorie menschlicher Handlungsfähigkeit
- Kein unumstößlicher innerer Kern (mehr)
- Neue Ansätze
 - Auflösung
 - Multiplizierung
 - Aktiver lebenslanger Produktionsprozess
- Identifizierung – Selbstdarstellung – Identität

Ausgangsüberlegungen - Medien

- Zunehmend Lieferanten für mögliche Selbstkonzepte und Definition sozialer Kategorien
- Keine verbindlichen, hierarchisch geordneten, eindeutigen Orientierungsbilder
- Bei virtuellen Räumen steht die Verortung der eigenen Identität in einem Austausch mit anderen Nutzern im Vordergrund.
 - aktiv handelnder Umgang
 - Kommunikation
 - aktive Erzeugung sozialer Präsenz
 - Selbstdarstellung

Virtuelle Identität(en) als Teil alltäglicher Identitätsarbeit



Virtuelle Identität

- wiederholtes und als die gleiche Person identifizierbares Auftreten im Rahmen einer Online-Anwendung das eine subjektive Relevanz besitzt (Döring 2003; Jakobsson 2006).
- Zentrale Deutungsmuster:
 - Mangelnde Aktivierung
 - Gezielte Aktivierung
 - Stärkere Akzentuierung
- Existenz distinkter virtueller Identitäten nur selten in Frage gestellt (Becker 1997)
- Keine Beschäftigung mit der grundlegenden Struktur der Identität und der Verortung der virtuellen Identität im Gesamtzusammenhang

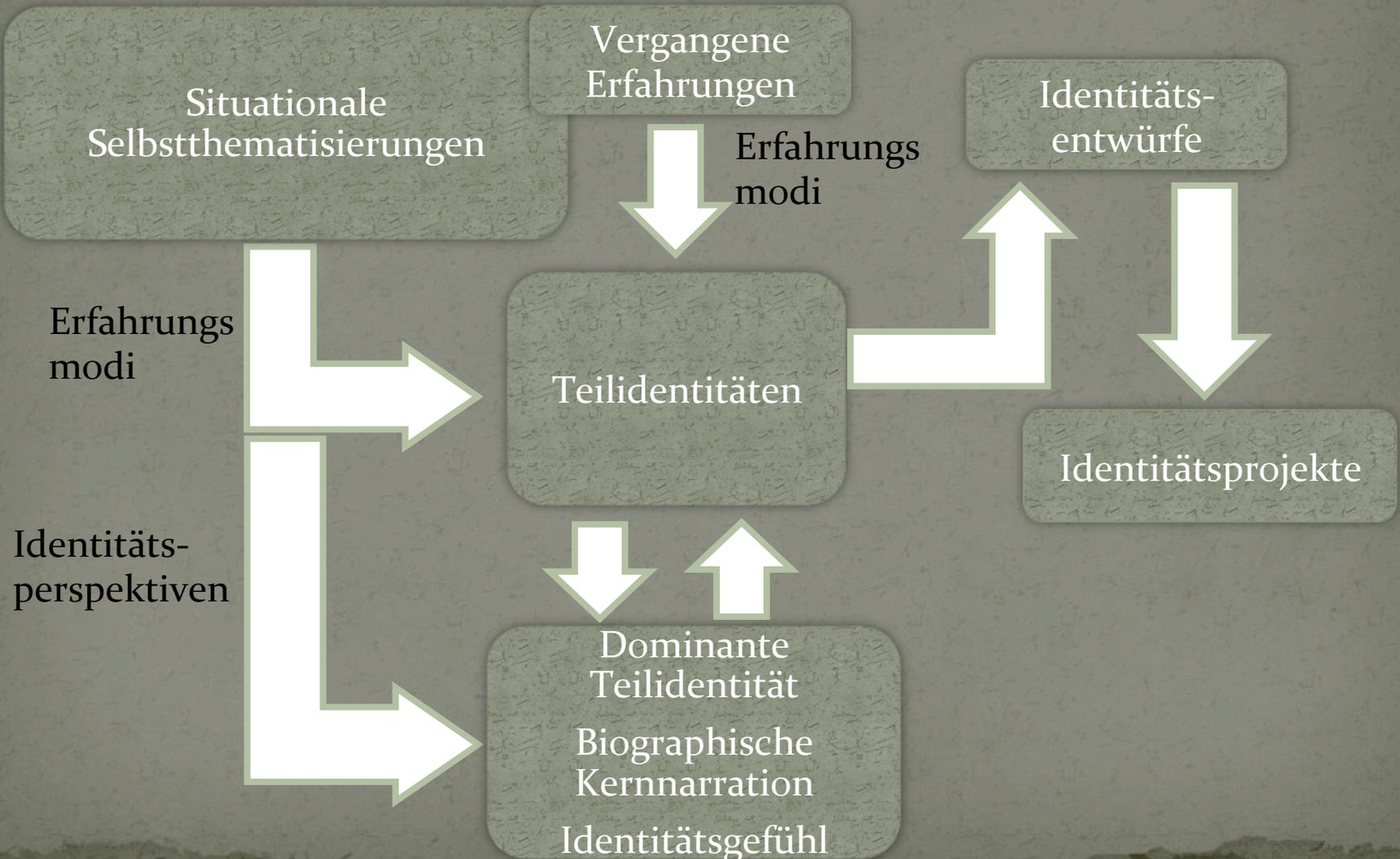
Virtuelle Identität am Beispiel der Arbeiten von Sherry Turkle (1998; 2005)

- ‚Ich bin viele‘
- Internet als soziales Moratorium
- Experimentieren mit ‚Personae‘
- Dezentrierung und Multiplizierung
- Identität als multiples und fluides Geflecht verschiedener (Teil-)Selbste
- Innerpsychischer Ansatz

Das Modell der alltäglichen Identitätsarbeit (Keupp et al. 2008)

- Identitätsarbeit hat die Aufgabe die alltägliche Verknüpfung verschiedener Teilidentitäten vorzunehmen
- Identität als Prozess
- Bildung von Teilidentitäten und einer Metastruktur
- Permanente Verschränkung sozialer und personaler Prozesse

Alltägliche Identitätsarbeit (Keupp et al. 2008)



Syntheseleistungen

„Kohärenz kann für Subjekte auch eine offene Struktur haben, in der – zumindest in der Wahrnehmung anderer – Kontingenz, Diffusion im Sinne der Verweigerung von Commitment, Offenhalten von Optionen eine ideosynkratische Anarchie und die Verknüpfung scheinbar widersprüchlicher Fragmente sein dürfen. Entscheidend bleibt allein, daß die individuell hergestellte Verknüpfung für das Subjekt selbst eine authentische Gestalt hat, jedenfalls in der gelebten Gegenwart, und einen Kontext von Anerkennung, also in einem Beziehungsnetz von Menschen Wertschätzung und Unterstützung gefunden hat.“ (Keupp et al. 2008, S. 245)

Reale Identitätsarbeit im virtuellen Raum

- Virtuellen Identität als reflexive Konstruktion
- Arbeit an der Identität im virtuellen Raum als Teil des Prozessgeschehens
- Virtueller Spiel- und Kommunikationsraum als Ressource für die Identitätsarbeit und zugleich Kontext für handelnde Erschließung weiterer Ressourcen

Soziale Interaktion als Grundlage der Identitätsarbeit

- „Cyberself is formed and negotiated in the same manner as the offline self. Online, the ‘I’ and the ‘me’ still inform each other, albeit in a different medium using different expressions ‘given’ and ‘given off’ [...] Finally, these digital interactions still require a Goffmanian analysis to understand interactional cuing both ‘front stage’ and ‘backstage’.“ (Robinson 2007)

Symbolischer Interaktionismus

- Mead: Rollenübernahme
- Goffman: erweiterung um kalkulierte Wirkung
 - Soziale Interaktion im Spiel als Modulation realer sozialer Interaktion
 - Klar getrennte Vorderbühne und Hinterbühne
- Krappmann: Balancierung
 - Um Identität im virtuellen Raum zu verorten muss das Subjekt einen Identitätsentwurf einbringen
 - Höheres Gewicht der Glaubwürdigkeit gegenüber der Authentizität

Selbstdarstellungsformen in virtuellen Räumen



Computervermittelte Kommunikation

- Nivellierung und Entthemung (Anonymität/
Pseudonymität)
 - Nonverbale Kommunikation und psychosozialer Hintergrund weitestgehend ausgeblendet
- Management der Selbstpräsentation
 - Kontrollierter Neubeginn
 - Der Spieler kann entscheiden, was er von sich vermittelt
- Idealisierung der Kommunikation
 - Vorstellung von Mitspielern an Idealbild orientiert

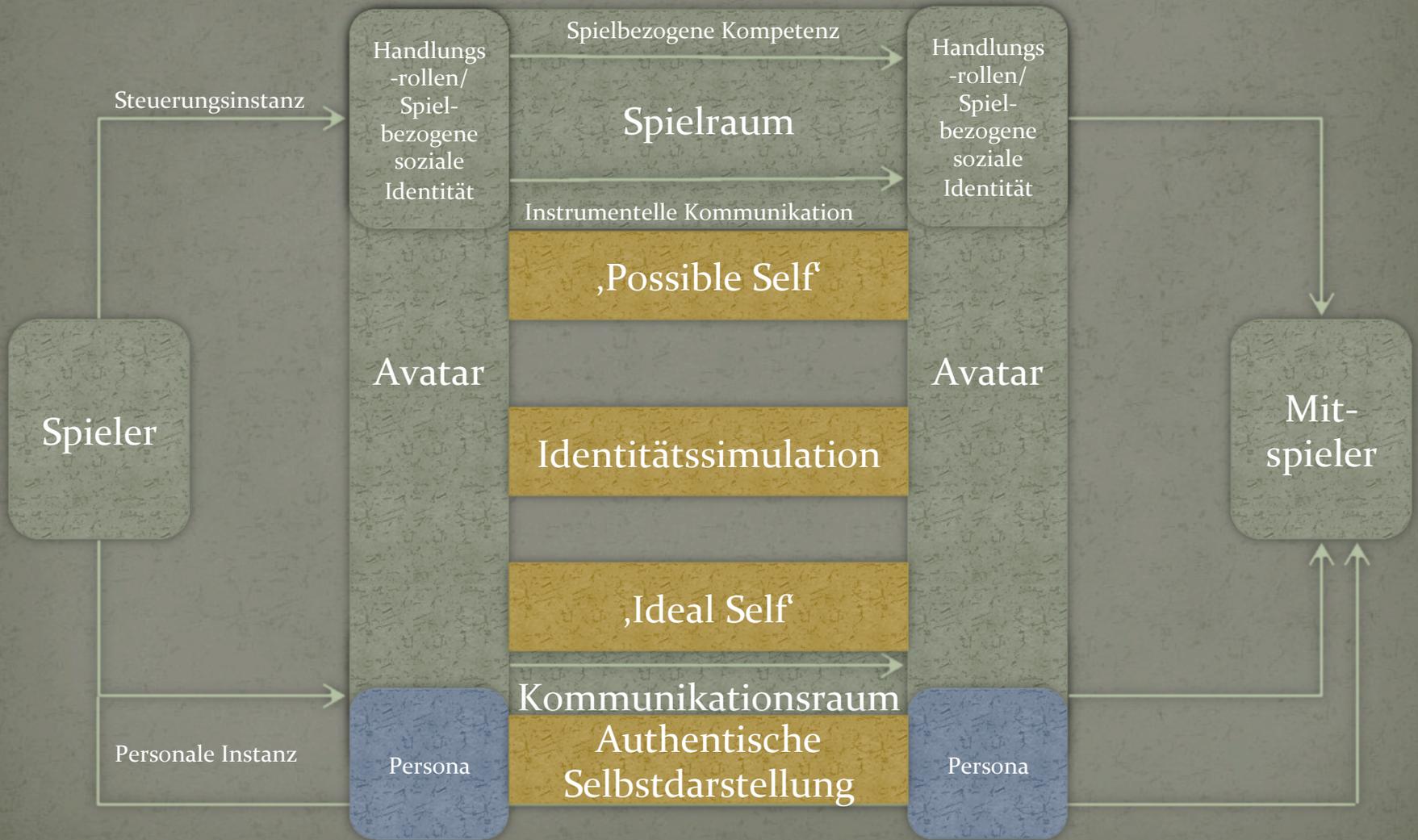
Klassische Deutungsmuster für Selbstdarstellung

- Maskierung (u.a. Opatowski 1999)
- Selbstexploration/Experiment (u.a. Bruckman 1992; Turkle 1998)
- Zusammengefasst zu Identitätssimulation als Entwerfen und Aufrechterhalten einer grundlegend vom Subjekt verschiedenen Identität (Misoch 2006)

Empirische Hinweise

- Private Homepages (Misoich 2009)
- Chat (Kammerl 2005; Misoich 2006)
- Soziale Netzwerke (Schmidt et al. 2009; Back et al. 2010)
 - Simulationspotential wird nicht wahrgenommen
 - Nutzer streben nach Erleben von Konsistenz und authentischer Präsentation
- MMORPGs (Yee 2004)
 - Geringere Werte für eine authentische Präsentation (insbesondere bei Jugendlichen)
 - 64,5% konstantes Verhalten über verschiedene Avatare hinweg

Avatar und Persona



Zusammenfassung Selbstdarstellungsformen (theoretisch) (Wedjelek 2010)

Authentische Selbstdarstellung		,possible self'		,ideal self'		Identitäts-simulation	
Subjektives Gefühl der Authentizität		Anknüpfen eines Identitätsprojekts		Globale Idealisierung		Abspaltung der virtuellen Identität	
Der realen Welt entsprechen des Verhalten	Wahrheits-gemäße Angaben zum Spieler	Erproben möglichen Verhaltens	an Spiel geknüpftes Identitäts-projekt	Verhalten weicht in idealisierter Form ab	Idealisierte Angaben zum Spieler	Rollenspiel im Rahmen des Spiels	Erschaffen fiktiver Spieler-person

Empirische Ergebnisse

Eine explorative Untersuchung zu
Selbstdarstellungsformen bei männlichen
Jugendlichen

Authentisch oder experimentell?

- „[...] ja ich leg auch so persönliche Merkmale, ich denk ich reiß besonders gerne Witze, mach Blödsinn, ja das mach ich natürlich auch mit meinem Charakter, weil es halt eben eher so eine angeborene Sache, die ich eigentlich immer mache, ist. Also ich würde nicht sagen, dass ich versuche, irgendwas mit meinem Avatar zu verkörpern, irgendwas was ich vielleicht nicht bin momentan [...]“ (T6 – DERHANNI, Z.186-190).
- „Also es ist mir schon wichtig, im Spiel so herüberzukommen wie ich auch in Wirklichkeit bin.“ (T1 – REFLOR: Z. 400).

Idealisierung?

- „[...] bei mir persönlich war das jetzt nicht sowas wo ich sagte, da kann ich mich selbst verwirklichen.“ (T3 – STRATMAN: Z. 835-836).
- „Ich versteck mich auch nicht immer im Spiel hinter meinem Charakter. Ich bin ein eigener Mensch [...]“ (T4 – RUFIO: Z. 47-477).

„Possible Self“

- „[...] ansonsten hab ich dann halt auch gern, zumindestens in dem Spiel mal, diese Führungsrolle abgegeben und dann einfach mal andere machen lassen. War dann in dem Fall zumindestens mal so dieser Untergeordnete, sag ich jetzt mal, weil ich sag ich mal schon im richtigen Leben einfach zu viel schon wo bin, wo ich dann halt mal irgendwas sagen muss oder so, als dass ich im Spiel auch noch diese ganze Verantwortung übernehmen möchte, von daher abgegeben hab [...] hab eigentlich herausgefunden, dass es nicht so wirklich was für mich ist [...].“ (T₃ – STRATMAN: Z. 520-530).

„Guten Eindruck bei anderen hinterlassen“

- Authentische Repräsentation muss ergänzt werden
 - „Also wenn ich jetzt mit anderen Freunden aus dem echten Leben zusammen spiele verhält man sich schon anders, weil die einen kennen und man weiß, ja ich kann da jetzt mal ein bisschen mehr schlecht spielen oder ein bisschen mehr Scheiße bauen sag ich mal, weil die genau wissen, in Wirklichkeit ist er nicht so und es ist jetzt nur so eine kleine Spaßphase“ (T₁ – REFLORE: Z. 517-520).

„Durch Spiel initiiertes Identitätsprojekt“

- „Possible Self“ muss ergänzt werden
 - „Man merkt schon das es der Krieger ist, der halt die Führungsposition darstellt. Man weiß dann, ok, Leute können doch auf mich hören wenn ich will. Also früher war ich eigentlich mehr so im Hintergrund und seitdem ich dann den Charakter hab und weiß, dass Leute auf mich hören wenn ich will, das nutzt man dann auch im echten Leben öfter“ (T₁ – REFLOR: Z. 697-700).

Zusammenfassung Selbstdarstellungsformen (empirisch) (Wedjelek 2010)

Authentische Selbstdarstellung		,possible self'		,ideal self'		Identitäts-simulation	
Subjektives Gefühl der Authentizität		Anknüpfen eines Identitätsprojekts		Globaler gedacht		Abspaltung der virtuellen Identität	
Der realen Welt entsprechen des Verhalten	Wahrheits-gemäße Angaben zum Spieler	Erproben möglichen Verhaltens	an Spiel geknüpftes Identitäts-projekt	Verhalten weicht in idealisierter Form ab	Idealisierte Angaben zum Spieler	Rollenspiel im Rahmen des Spiels	Erschaffen fiktiver Spieler-person
Guten Eindruck bei Fremden hinterlassen		Durch Spiel initiiertes Identitäts-projekt					
Anonymität wahren	Betonung spielbezogener Kompetenz	Meinung der anderen nicht wichtig		Betonung des Spieler hinter dem Avatar		Nicht völlig authentisch	

Fazit

- MMORPGs weniger Moratorium als vielmehr ein realer Erfahrungsraum (Spiegel des aktuellen Selbst)
- Durch die Formen der Verortung wird der virtuelle Raum zu einem Möglichkeitsraum für die Arbeit an der eigenen Identität
- Verankert das Subjekt seine Identität im virtuellen Raum können dort gemachte Erfahrungen zurückwirken
- Einfluss der Rahmung des Subjekts
- Bedeutung der Struktur des Mediums wird deutlich

Grenzen der Untersuchung

- Keine Möglichkeit der Überprüfung der angegebenen Selbstdarstellungsformen
- Homogene Untersuchungsgruppe
- Eingrenzen der empirischen Untersuchung auf Selbstdarstellung als Teilbereich der Identität
- Inhaltsanalytische Auswertung erlaubt keinen Blick auf Tiefenstrukturen

Anschlußforschung

- Versuch einer Präzisierung und Einbindung des ‚Rückkanals‘
- Weg von der reinen Frage nach Wahrheitsgehalten, Experimenten, etc.
- Tiefenstrukturen, Deutungsmuster der Nutzer
- Zusammenhänge mit Bildungsprozessen

Medienpädagogischer Ausblick

- Gezielt im virtuellen Raum Erfahrungskontexte schaffen, in denen Jugendliche Anknüpfungspunkte für die eigene Identitätsarbeit finden.
- Identitätsstützende Selbsterfahrungen, in die reale Welt übertragen.
- Was können Medienpädagogen aus der (sozialen) Struktur virtueller Spielräume über die jugendlichen Nutzer lernen und wie können sie Teile dieser Strukturen möglicherweise auf andere reale oder virtuelle Handlungskontexte übertragen?

Literatur

- **Fromme, Johannes** (2008): Virtuelle Welten und Cyberspace. In: Gross, Friederike von/ Marotzki, Winfried, Sander, Uwe (Hrsg.): Internet – Bildung – Gemeinschaft. Wiesbaden, S. 169-201.
- **Back, Mitja D./Stopfer, Juliane M./Vazire, Simine/Gaddis, Sam/Schmukle, Stefan C./Egloff, Boris/Gosling, Samuel D.** (2010): Facebook profiles reflect actual personality not self-idealization. *Psychological Science* 21, S. 372-374..
- **Becker, Barbara** (1997): Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre. In: Becker, Barbara/Paetau, Michael (Hrsg.): Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung. Frankfurt am Main u.a., S. 163-184.
- **Bruckman, Amy** (1992): Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. Verfügbar unter: <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/>
- **Döring, Nicola** (2003b): Virtuelle Identitäten – Cyber-Beziehungen – Online-Gemeinschaften? Medienpsychologie im Internetzeitalter. In: Löffelholz, Martin/Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Eine Einführung. Wiesbaden, S. 235-254.
- **Fritz, Jürgen** (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim u.a.
- **Fritz, Jürgen** (2008): Zwischen Lust und Frust. Warum Computerspiele faszinieren können. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn, S. 96-111.
- **Geisler, Martin** (2009): Clans, Gilden und Gamerfamilien. Soziale Prozesse in Computerspiel- gemeinschaften. Weinheim u.a.
- **Jakobsson, Mikael** (2006): Virtual Worlds & Social interaction design. Umea (Dissertation). Verfügbar unter: <http://www.dissertations.se/dissertation/f7cd2c982c/>
- **Kammerl, Rudolf** (2005): Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion. Selbstdarstellungen und Regelorientierungen 14- bis 16-jähriger Jugendlicher. Hamburg.
- **Keupp, Heiner/Ahbe, Thomas/Gmür, Wolfgang/Höfer, Renate/Mitzscherlich, Beate/Kraus, Wolfgang/Straus, Florian** (2008): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek.

Literatur

- **Misoch, Sabina** (2006): Jugendliche und Neue Medien. Eine qualitative Analyse der Nutzung Neuer Medien für jugendliche Identitätsbildung unter besonderer Berücksichtigung des Chat. Verfügbar unter: http://www.unilu.ch/files/jugend_und_chat_misoch.pdf.
- **Misoch, Sabina** (2009): Die eigene Homepage als Medium adoleszenter Identitätsarbeit. In: Mikos, Lothar/Hoffmann, Dagmar/Winter, Rainer (Hrsg.): Mediennutzung, Identität und Identifikationen. Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen. Weinheim u.a., S. 163-182.
- **Opaschowski, Horst W.** (1999): Generation@. Die Medienrevolution entläßt ihre Kinder. Leben im Informationszeitalter. Hamburg.
- **Reinders, Heinz** (2006): Jugendtypen zwischen Bildung und Freizeit. Theoretische Präzisierung und empirische Prüfung einer differenziellen Theorie der Adoleszenz. Münster.
- **Robinson, Laura** (2007): The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. In: new media & society, 19(1), S. 93-110.
- **Röll, Franz J.** (2003): Pädagogik der Navigation. Selbstgesteuertes Lernen durch neue Medien. München.
- **Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia** (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Kurzfassung des Endberichts für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Hamburg u.a. Verfügbar unter: http://www.lfm-nrw.de/downloads/zusammenfassung_socialweb.pdf
- **Turkle, Sherry** (1998): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek.
- **Turkle, Sherry** (2005): Computer Games as Evocative Objects. From projective Screens to relational Artifacts. In: Raessens, Joost/Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, S. 267-279.
- **Yee, Nick** (2004): Through the looking glass. („The Daedalus Project“. Verfügbar unter: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000755.php?page=3>.