

Mein Avatar und ich

Der Workshop zielt auf die Auseinandersetzung mit eigenen Identitätsprozessen. Am Beispiel selbsterstellter Avatare, Stellvertreterfiguren im Spiel, werden Fragen der eigenen Lebensgestaltung, des Handelns in und außerhalb des Spielgeschehens sowie Möglichkeiten nach Ausdrucksformen behandelt. Der Workshop zielt, trotz seines philosophischen Hintergrunds, auf eine niedrigschwellige Dynamik und ist somit auch für jüngere Klassenstufen geeignet. Dennoch sind Vorerfahrungen in Computerspielen und/oder sozialen Netzwerken wünschenswert und hilfreich. Diese können ab der Klassenstufe 6 als gegeben angesehen werden.

Die Verbindung zwischen den TeilnehmerInnen und ihrer selbsterschaffenen Spielfigur, dem Avatar, steht im Fokus. Hierzu werden fotopädagogische Aufgabenstellungen herangezogen: Wer möchtest du sein? Wer möchtest du nicht sein? Wie sehen dich andere? Was von dir selbst steckt in deinem Avatar? Im Verlauf des minimal 90 min. Workshops werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Spielwelt und Alltagswelt hinterfragt. Die TeilnehmerInnen erfahren, welche Anteile ihrer Persönlichkeit sie bewusst oder unbewusst in die Erstellung eines Avatars legen und welche Verantwortung sie im Spielhandeln für diese Figur übernehmen. Sie erleben die Grenzen und Möglichkeiten sich mittels der Spielfigur von ihrer Alltagsidentität zu entfernen, wie Interaktion mit anderen Menschen (Mitspielern) über Avatare verläuft, welche Besonderheiten hierbei auftreten und welche Freiheiten und Defizite dabei wirken. Hierbei wird auf das Reflektieren des eigenen Spielhandelns Wert gelegt. Die Gestaltung der Avatare ist zuerst ein kreativer und künstlerischer Akt. In diesem Sinn werden die erstellten Spielfiguren im Spielsetting fotografisch festgehalten. (Eine nachträgliche Bildbearbeitung kann Aufgrund von Zeit, Technik und KnowHow kaum erfolgen, kann jedoch ggf. hinzugefügt werden.) Die TeilnehmerInnen sind dazu aufgerufen, die entstanden Bilder schriftlich zu betiteln und zu kommentieren. In einer abschließenden Diskussion werden Eindrücke aufgenommen und Fragen aufgegriffen.

Zielgruppe:	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler und Schülerinnen (SuS) ab der Klassenstufe 6 	Teilnehmerzahl:	<ul style="list-style-type: none"> • 16 -32 Kinder und Jugendliche
Anwendungsfelder:	<ul style="list-style-type: none"> • Schulfächer (Kunst, Deutsch, Sozialkunde, Ethik, Religion) • Medien- und Kunstpädagogische Projektarbeit • Jugendclubs, offene Begegnungsstätten 	Workload:	<ul style="list-style-type: none"> • 90 Min. • 16 Laptops / PCs (inkl. Games) • 1 Raum

Phase	Zeit min.90 min.	Sozialform ¹	Erläuterung
1	~15 min.	Plenum	<p>Einführung / Ablauf / Hintergrund / Aufgabenstellung:</p> <p>Zu Beginn werden grundlegende Begrifflichkeiten umrissen und die SuS nach ihren Erfahrungen und Nutzung mit virtuellen Profilen und Stellvertretern befragt. Bereits hier soll aufgezeigt werden, dass die SuS Anteile ihrer Persönlichkeit, ihrer Wünsche, Phantasien und Neigungen in ihre Rollen einbringen. So steht die Frage „Wer bin ich?“ am Anfang der Auseinandersetzung des Workshops und der meisten interaktiven Spiele bzw. Profile am PC und im Internet. Entsprechend der Altersstufe kann dieser Teil durch die Auseinandersetzung mit der Thematik Identifikations- und Interaktionsprozesse zwischen Spieler und Spielfigur untermauert werden. Ablauf und Aufgabenstellung des Workshops werden vorgestellt. Dazu gehört einen Avatar mit Hilfe eines populären und aktuellen Computerspiels zu erstellen, mit diesem die Spielwelt zu erkunden und hierbei nach persönlichen Empfinden eindrucksvolle Momente bildlich festzuhalten (via Bildschirmfoto, Screenshot). Im Fokus der Bilder soll sich dabei ebenfalls der Avatar bewegen. Fotografisches Geschick hinsichtlich Bildausschnitt, Perspektive, Linienführung, Umgebung sowie Licht- und Farbgestaltung fließen dabei ein. Fragestellung hinter der Avatar-Erstellung kann eine der folgenden Punkte sein: Wer möchtest du sein? Wer möchtest du nicht sein? Wie sehen dich andere? Was von dir selbst steckt in deinem Avatar?</p>

¹ EA=Einzelarbeit, PA=Partnerarbeit, GA=Gruppenarbeit, UG=Unterrichtsgespräch

			So mehr Zeit vorhanden ist, sollten die SuS mit konkreten Impulsen auf das Thema eingestimmt werden. Hierfür sind beispielweise die Arbeiten des Künstlers Robbie Cooper http://www.robbiecooper.org/ denkbar, der in seinem Projekt "Alter Ego" Spieler und ihre Avatare abbildet.
2	~25 min.	EA/GA	Avatarerstellung: Den SuS wird eine kurze Einweisung in das jeweilige Spiel gegeben. Hierbei ist ggf. zunächst allein der Editor zur Erstellung es Avatar von Bedeutung. Je nach dem zu Grunde liegenden Regelwerk variieren die Gestaltungsmöglichkeiten für die Avatare zwischen rudimentär und opulent. Im einfachsten Fall werden nur die Gewichtungen zwischen wenigen, grundlegenden Fähigkeiten und Äußerlichkeiten festgelegt. In komplexeren Regelwerken gilt es, einen ganzen Katalog von Eigenschaften und Attributen aufeinander abzustimmen. Zusätzlich ist die Wahl eines <i>Nicknames</i> für die erstellten Spielfiguren zu berücksichtigen. Bei der Wahl des Spiels sollte die Komplexität der Gestaltungsvielfalt mit dem Verständnisvermögen der SuS abgestimmt sein. Gleichzeitig ist zu bedenken, dass Spiele mit einfacher Handhabung oftmals nur eingeschränkte Gestaltungsspielräume gewährleisten. (Mögliche Spiele werden in der Folge angeführt.)
3	~25 min.	EA/GA	Spielerleben/Fotoshooting: Im Anschluss an die Generierung der Avatare wird den SuS Gelegenheit gegeben, sich mit diesen innerhalb der Spielwelt zu bewegen. Neben dem Erforschen der virtuellen Spiel- und Erlebniswelten erhalten die SuS die Aufgabe nach Wirkungsreichweiten der Avatare zu suchen. Hierbei erfahren sie die spielspezifischen Besonderheiten hinsichtlich der Kontrolle von Spielfigur, Spielwelt und den Interaktionsmöglichkeiten. So möglich sollte hierbei besonderes Augenmerk auf Mehrspielerprozesse gelegt werden. (Jedoch setzen Mehrspieler-spiele ein deutliches Mehr an Technik, Wissen und Aufwand voraus.) Für eine selbstreflektierte Grundhaltung erhalten die SuS im Vorfeld die Aufgabe nach attraktiven und für ihre Spielfigur aussagekräftigen Kulissen innerhalb der Spielwelt zu suchen. Diese sollen den grundlegenden Tenor, der bereits durch die Gestaltung des Avatar und dessen Spielnamen eingeleitet ist, unterstützen. Den SuS werden die technischen Voraussetzungen für die Veränderung von Blickwinkel, Abstand zur Spielfigur und Perspektive vermittelt, um in der Folge aussagekräftige Momente bildlich festzuhalten. So nicht bereits im Spiel impliziert, wird dazu auf zusätzliche Werkzeuge zur Bildaufzeichnung (z.B.: Fraps) zurückgegriffen.
4	~15 min.	EA/GA	Betitelung/ Bildbeschreibung: Die Absichten, Hintergründe, Vorüberlegungen und gesammelten Erfahrungen in der Spielwelt sollen in kurzen Texten (ca. ½ A4 Seite) formuliert werden. Weiterhin werden Bildtitel und Angaben zu den Autoren festgehalten. Bei der Bildbeschreibung wird insbesondere auf Identifikationsprozesse und Interaktion zwischen Spieler und Spielfigur Wert gelegt. Im Ideal vergleichen die SuS ihre eigenen Fähigkeiten, Wünsche und Handlungsspielräume mit denen ihrer Spielfigur.
5	~10 min.	Plenum	Diskussion / Reflexion: In einer kurzen abschließenden Diskussion werden weitere Eindrücke zusammengetragen und ggf. auffällige Momente thematisiert. Hierbei werden die SuS als Experten angesehen. So zeitlich möglich können eindrucksvolle Werke in der Gesamtgruppe vorgestellt und exemplarisch besprochen werden. Letztlich kann ein Hinweis auf bestehende und thematisch konvenable Plattformen, Kunstrichtungen und Publikationen gegeben werden.

Mögl. Spiele ² :	Titel	Grad der Avatarerstellung	USK
	• Aion	suffizient	USK 12
	• Oblivion - The Elder Scrolls	opulent	USK 12
	• The Sims 3	opulent	USK 6
	• Hero Machine 2	rudimentär	USK –
	• Guild Wars	suffizient	USK 12

Literaturtipps:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. Kopaed. München. • Adamowsky, Natascha (2000): Spielfiguren in virtuellen Welten. Campus. Frankfurt a.M. • Keupp, Heiner u.a. (2002): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Rowohlts. Hamburg. • Becker, Barbara; Schneider, Irmela (Hrsg.) (2000): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Campus. Frankfurt a.M.

² Insbesondere Computerrollenspiele sind für diesen Zweck geeignet. Ggf. sollten Cheats und Zusatzprogramme verwendet werden, um einen schnellen und zielgerichteten Spieleinstieg und Spielerlebnisse zu gewährleisten.

Theoretischer Hintergrund und Literatur:

Identität & Identifikation (aus Geisler 2009, S. 50ff.)

Im Zuge der intensiven Nutzung von Computerspielen und netzbasierten Kommunikationsplattformen stellt sich die Frage, welche Einflüsse die virtuellen Spielwelten auf die Identität des Spielers haben können. Zum einen bietet das Internet die Möglichkeit, anonym oder mit selbst kreierten Identitäten zu kommunizieren und zu interagieren. Andererseits mag die Bildung einer Gruppenkohärenz durch Anonymität erschwert werden, da diese die Entwicklung von Vertrauen und Freundschaft potenziell behindert. (...)

Identität kann als die Fähigkeit gesehen werden, sich als ein und denselben zu empfinden, sich im sozialen Umfeld darzustellen und akzeptiert zu werden. Das Gefühl von Identität bedarf der Entwicklung einer Person innerhalb ihrer Gesellschaft und beschreibt somit eine für jedes Individuum zu bewältigende Aufgabe. Identität wird nicht gefunden, sondern vielmehr selbst erstellt. „Mein ‚Ich‘ als Funktion des Bewusstseins, als organisierende Zentralinstanz meiner Person steht vor der Aufgabe, die verschiedenen Identitätsanteile als mit sich zusammenhängend und sich kontinuierlich entwickelnd zu verstehen und dies der Umwelt in angemessener Weise mitzuteilen. Gelingt dies, entsteht ‚Ich-Identität‘: das Gefühl von Einheitlichkeit und Kontinuität meiner Person.“³

Die inzwischen sehr akzeptierte Sichtweise, dass die Bildung der Identität bei der Geburt noch nicht abgeschlossen ist, sondern Identität erst nach und nach durch das Sammeln von Erfahrungen in der Gesellschaft respektive durch die Interaktion mit anderen Individuen entsteht, beschreibt George Herbert Mead.⁴ Soziale Kontexte, in denen Menschen leben, haben einen wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung der Identität.⁵ Dieser Kontext hilft den eigenen Identitätsentwürfen sowohl durch Bestätigung als auch Anregungen. Jeder Mensch hat verschiedene soziale Rollen⁶ und unterliegt verschiedenen Erwartungen, welche an seine Person in Bezug auf ihre Funktion und Position herangetragen werden. So ist Identität als eine soziale Konstitution zu verstehen. Sie basiert auf sozialer Interaktion im dialogischen Austausch.⁷ Identität ist also Ergebnis sozialer Praktiken und nicht allein die autonomer Selbstentwürfe.

Das Umfeld hat dabei die Aufgabe, die angebotenen Identitätsentwürfe zu akzeptieren bzw. konstruktive Vorschläge für Veränderungen zu machen. Im Zuge der postmodernen Gesellschaft wird deutlich, dass dieses Aushandeln von Identität eine lebenslange Aufgabe für jeden Menschen ist. Dennoch hat ein Individuum Identität. Und zwar dann, „wenn er für die anderen verständlich handeln kann, und dies ist ihm dann möglich, wenn er sein Handeln aus den Perspektiven der konkreten Gegenüber, aber auch des weiten gesellschaftlichen Zusammenhangs einschätzen und kontrollieren kann.“⁸

Die Verarbeitung von Interaktionen im sozialen Umfeld ist mehr als die Aufnahme von Informationen. Sie bedeutet die aktive und bewusste Auseinandersetzung im Sinne der Arbeit an sich selbst, an den Relationen zentraler Erfahrungen zu eigenen Überzeugungen, Gefühlen und Er-

³ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

⁴ Er unterscheidet dabei zwischen zwei verschiedenen Aspekten des Selbst. Dem englischen „I“, dem Subjektaspekt und dem „Me“, dem Objektaspekt. Das „Me“ betreffen Rollenerwartungen, welche die Gesellschaft an den Einzelnen heranträgt und die dieser internalisiert. Das „I“ dagegen ist die Reaktion einer Person gegenüber den Haltungen anderer. Im „I“ setzt sich die Person mit den Zwängen und Erwartungen auseinander, denen das „Me“ ausgesetzt ist. Vgl. Mead 1973, S. 218.

⁵ „Der Einzelne hat eine Identität nur im Bezug zu den Identitäten anderer Mitglieder seiner gesellschaftlichen Gruppe.“ Ebd., S. 246.

⁶ Unter „sozialer Rolle“ wird in der Soziologie ein Bündel von Erwartungen an Verhalten und Eigenschaften des Inhabers einer sozialen Position in einem Handlungssystem verstanden. Die hier beschriebenen Erwartungen werden von der Gesellschaft, vorrangig von sozialen Bezugsgruppen, aufgestellt. Ohne uns immer über diese Rollen bewusst zu sein, wird ihre Einhaltung positiv oder negativ bewertet. Vgl. Krappmann 1989, S. 1314.

⁷ Vgl. Mead 1980, S. 241ff.

⁸ Krappmann 1997, S. 79.

wartungen.⁹ Jedoch sind nicht alle Interaktionen identitätsrelevant. Welche Bedeutsamkeit sie für ein Individuum erlangen und wie eine Verarbeitung stattfindet, bestimmen Begegnung und Austauschprozesse mit der Umwelt. Subjektivität unterstützt dabei den Identitätsprozess, da sie nur für die Dinge Bedeutsamkeit oder Betroffenheit zulässt, mit denen sich eine Person besonders beschäftigt. Durch diese Wechselwirkung entwickelt und kennzeichnet sich die Identität eines Individuums.¹⁰ Dies entbehrt aber nicht einer Aufmerksamkeit bzw. einer Sensibilität, die eine Person gegenüber ihren Beziehungen zur eigenen Umwelt entwickeln muss. Letztlich kann aus dieser Aufmerksamkeit gegenüber sich selbst Selbstwahrnehmung entstehen, also ein „augenblickliches Bild von mir selbst in seinem Prozesscharakter“¹¹. Innerhalb von Bezugssystemen kann diese Wahrnehmung dann zur Selbsteinschätzung dienen.

Heutige Sozialsysteme (so auch Gemeinschaften der Spielwelt) sind lebendig in ihrer Entwicklung, in ständiger Veränderung und oftmals von unübersichtlicher Vielschichtigkeit geprägt. Eine Person muss in dieser Fülle von Rollenangeboten, Wertvorstellungen und vielfältigen Möglichkeiten ihre Identität selbst konstruieren. Dies wiederum ist nur möglich, wenn man die Kompetenz besitzt, Identität auszuhandeln, Angebote aufzugreifen, eigene Bedürfnisse nicht zu ignorieren und sich dabei nicht von Rückschlägen entmutigen zu lassen.¹² „Nicht Rollen, Positionen, Laufbahnen oder irgendwelche Requisiten der Selbstdarstellung garantieren also Identität, sondern vor allem die Kompetenz, Sinn mit den anderen beharrlich auszuhandeln, oft auch auszustreiten.“¹³

Wenn Menschen „interindividueller Konkurrenz ausgesetzt sind, in der sie sich als eine besondere, ja einzigartige Persönlichkeit darstellen müssen, ist ihr Interesse an jeweils neuen Identitätsmustern, an frischer symbolischer Ware, gegeben. Gerade für Jugendliche sind Ausformung und Stilisierung der persönlichen Identität, das Ausspähen von Marktlücken für die persönliche Zukunft, fast ebenso wichtig wie die Aneignung von Ausbildung für die ökonomische Zukunft. Die vielfältigen und gelegentlich exotischen Erscheinungen von Jugendkulturen verweisen auf den Selbstdarstellungsdruck, unter dem Jugendliche stehen.“¹⁴

Besonders bedeutsam für uns selbst sind oftmals die Dinge, auf die wir selbst Einfluss nehmen können. Das Bedürfnis, Gegebenheiten und Ereignisse der Umwelt zu beeinflussen, bezeichnet Karl Hauber als „personale Kontrolle“¹⁵. Diese Einflussnahme, also der Wunsch, Macht, Kontrolle und Herrschaft auszuüben, ist eine wesentliche Motivation für den Aufenthalt in virtuellen (Spiel-)Welten und Spielgemeinschaften.¹⁶ Aus einer Vielzahl von Erfahrungen können auf diese Weise Generalisierungen, sowohl für die Selbstwahrnehmung als auch bei der Selbstbewertung und personalen Kontrolle, entstehen. Generalisierung spielt auch für das Selbstkonzept eine wichtige Rolle, das sich aus der situativen Wahrnehmung einer Fähigkeit entwickelt. „Selbstkonzept ist definiert als generalisierte Selbstwahrnehmung, Selbstwertgefühl als generalisierte Selbstbewertung und Kontrollüberzeugung als generalisierte personale Kontrolle.“¹⁷

Der Identitätsbegriff lässt sich also als die Einheit definieren, die sich aus Selbstkonzept, Selbstwertgefühl und Kontrollüberzeugung zusammensetzt. Identität ist somit die konzeptionelle Grundlage der Selbstdarstellung einer Person in sozialen Kontexten.

Die moderne Gesellschaft hat weitere nachhaltige Einflüsse auf die Ausbildung von Identität. Vor allem in der Lebenswelt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben sich einst bedeutende Faktoren wie die Familie und der Sinnzusammenhang von Liebe, Ehe, Sexualität, Kindern usw. verändert. Und auch Jugend selbst wird vielschichtiger in ihrer Definition. Viele Faktoren bewirken heute eine Verringerung der Stabilitätsgarantie für die individuelle Entwicklung.¹⁸

⁹ Vgl. Hauber 1995, S. 25.

¹⁰ Ebd.

¹¹ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

¹² Vgl. Krappmann 1997, S. 80.

¹³ Ebd., S. 80.

¹⁴ Winter / Eckert 1990, S. 149.

¹⁵ Hauber 1995, S. 17.

¹⁶ Vgl. Fritz 1997a, S. 183ff.

¹⁷ Hauber 1995, S. 26.

¹⁸ Vgl. Kraus / Mitzscherlich 1997, S. 163.

„Die Lebenswelt gliedert sich immer stärker in Teilbereiche mit unterschiedlichen Anforderungen, Erwartungen und sozialen Bezügen.“¹⁹

Was benötigt wird, ist der Aufbau einer flexiblen Identität, die auf die verschiedenen Lebensbereiche und ihrer Veränderungen angemessen reagieren kann. Dabei ist nicht nur Toleranz gegenüber anderen Identitätsentwürfen gefragt, sondern unter Umständen auch der „Abschied von jeglicher Normativität, die über das Individuelle in einer konkreten Lebenssituation hinausgeht.“²⁰ Unter diesem Gesichtspunkten ist Identität nur noch, was eine Person zu einem Zeitpunkt an Bezügen zu ihrem Umfeld bündelt, ohne Anspruch auf Allgemeingültigkeit, Dauer, Kohärenz und Kontinuität.²¹ Oder, wie Heiner Keupp es formuliert: „[Eine Person] legt Masken nach Belieben an und ab, begreift persönliche Identität nicht als Substanz, sondern als lockere Aggregationsform von Handlungsrepertoires, die, wie es die Situation erfordert, zum Einsatz kommen.“²²

Eine derart multiple²³ Identität kann dabei nicht nur vielfältig, sondern auch durchaus widersprüchlich sein. Während die Kritik an dieser Entwicklung vielfach negativ wertet, sehen andere darin eine Chance für die Bewältigung der Herausforderungen der modernen Gesellschaft. So zum Beispiel Helga Bilden, die schreibt: „Die eigene innere Vielfalt zu akzeptieren und eine Vielzahl von Formen des Individuum-Seins zu akzeptieren, ist meines Erachtens eine Voraussetzung, um mit Pluralität in der Gesellschaft leben zu können, ohne rigide unterordnen und ausgrenzen zu müssen. Innere Pluralität brauche ich, um mit unterschiedlichen Sinnsystemen umgehen zu können. Wenn ich in mir mehrere Wahrheiten und Lebensformen existieren lasse – wenigstens als mögliche Selbst –, dann kann ich auch leichter andere Menschen auf andere Weise leben und die Welt interpretieren lassen.“²⁴

Wenn Identität auf diese Weise Selektion wird und Identitätsmanagement das Gebot der Stunde ist, bedeutet dies, dass Rollen und Lebenspläne zunehmend in die Hoheit des Einzelnen geraten. „Unter dieser Bedingung sind Individuen nicht mehr in einem homogenen sozialen Raum verortet, sondern sie sind sozio-kulturelle Grenzgänger, die höchst unterschiedliche Lebensbereiche koordinieren und integrieren müssen.“²⁵ Rahmung und Modulation bestimmen dabei, im Sinne Goffmans²⁶, was zulässig und/oder gefordert ist.

Die medial geprägte Welt, in der wir heute leben und die insbesondere für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene längst Alltag ist, verstärkt und beschleunigt den Prozess der strukturellen Veränderung von Identität. In der heutigen Informationsvielfalt kann und muss eine Person aus der Fülle an (medialen) Angeboten das auswählen, was für die eigenen Identitätsentwürfe passend und wichtig erscheint. Was dafür an Fähigkeiten benötigt wird, beschreibt Baacke im Rahmen der Medienkompetenz als „Auswahlkompetenz“, d.h. als die selbstbestimmte zweck- und erlebnisorientierte Nutzung von Medienangeboten.²⁷

Die Medien präsentieren über die unterschiedlichsten Kanäle Entwürfe für Lebensstile, die für viele Jugendliche identitätsstiftende Funktionen haben können und dabei geschwächte Identitätsimpulse wie Tradition, Struktur und Einrichtung kollektiver Lebensformen ersetzen bzw. ablösen. Diese medialen Identitätsimpulse werden dabei als offene und bewegliche Entwürfe erfahren und sind beliebig zusammenstellbar und modifizierbar.²⁸ Medienangebote werden inzwischen, ähnlich wie vormals z.B. Märchen, als symbolhafte Dichtungen erfahren und erlauben dadurch stets Bezüge zur eigenen Lebenswelt. Desweiteren werden zur Bestätigung der eigenen Identität im

¹⁹ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

²⁰ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

²¹ Vgl. Kraus / Mitzscherlich 1997, S. 167.

²² Keupp 1997, S. 22.

²³ Multiple Identität ist jedoch nicht zu verwechseln mit multipler Persönlichkeit (der psychischen Erkrankung).

Allerdings beinhaltet die multiple Identität eine Gefahr. Nicht die Trennung der Identitätsanteile, sondern ein Ausbleiben von Kommunikation oder Austausch der Bewusstseinsanteile könnte dann zu multipler Persönlichkeit führen. Vgl. Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

²⁴ Bilden 1997, S. 228.

²⁵ Vogelgesang 2000, S. 246ff.

²⁶ Goffman 1969.

²⁷ Vgl. Baacke 1997b, S. 98ff.

²⁸ Vgl. Ferchhoff 1997, S. 34.

sozialen Umfeld die Ich-Entwürfe durch Erzählungen und Geschichten, also Narrationen verdeutlicht. „Die Geschichten, die wir erzählen, sind keine individuellen Besitztümer, sondern als Produkte des sozialen Austausches zu verstehen. Insofern sind Identitätsprojekte als Narrationen auch nicht die Kopfgeburten von Einzelnen, sondern sie gründen im sozialen Austausch.“²⁹ Dieser soziale Austausch von Narrationen, den Wolfgang Kraus anspricht, geschieht auch und zunehmend durch mediale „Geschichten“.³⁰ Fritz erkennt: „Die virtuelle Welt (vom Computerspiel bis zu ‚virtuellen Gemeinschaften‘ im Internet) wird schließlich zum Erfahrungsraum und zum sozialen Kontext für das Aushandeln von Identitätswürfen.“³¹ Anstelle von Narrationen über „meine“ reale und mediale Welt tritt die Unmittelbarkeit „virtuellen Lebens“ als die Grundlage einer „virtuellen Identität“. Reale und virtuelle Identität werden fließend, weil das Subjekt in seiner konkreten Erfahrbarkeit immer Produkt sowohl eigener wie auch kultureller Imagination und Narration ist.³²

Ressourcen und Resonanzräume für verschiedene Subjektivitätsformen und Ich-Entwürfe werden in den symbolischen und virtuellen Welten geboten.³³ In den dort entstandenen mediatisierten Kommunikationsräumen kann Ich-Darstellung an Exotik und Bedeutung noch gewinnen.³⁴

Neben den verschiedenen netzbasierten Kommunikationsplattformen bieten insbesondere die Computerspiele an, Identität als fließend und flüssig zu verstehen; ergänzt durch die Anonymität in globaler Kontaktaufnahme, ermöglichen sie, sowohl schnelle und unkomplizierte Annäherungsversuche mit fremden Menschen zu erfahren als auch Spiel als Medium der Selbsterfahrung und des Selbstexperiments zu nutzen. In diesen virtuellen Handlungsräumen können Spieler und Kommunikationspartner affektive Rollen annehmen, die im Alltag nicht – oder nicht mehr – zugelassen sind.³⁵

Kinder, Jugendliche und Erwachsene können, indem sie sich in computerbasierten Kommunikations- und Spielräumen bewegen und sich dabei vor unterschiedlichen Öffentlichkeiten präsentieren, lernen, flexible multiple Identitäten zu entwickeln. Auf diese Weise könnte sich möglicherweise sogar eine neue Sicht des Ichs etablieren, weg von der Betonung der einen Persönlichkeit.³⁶ Tabscott geht bereits soweit, anzunehmen, dass die Netzgeneration zur ersten Generation gehören wird, die die zahlreichen Facetten des Ichs, die wir in uns tragen, akzeptieren und gezielt steuern kann.³⁷

Damit lassen sich eine Vielzahl von heutigen Computerspielen und Kommunikationsplattformen, bei denen die Teilnehmer die Möglichkeit haben, ihre Identität nach eigenen Vorstellungen zu verändern oder zu erschaffen, als eine Umsetzung postmoderner Subjektauffassung (Patchwork-Modell) interpretieren. „Multiple Identitäten, wie sie sich in den Netzen zeigen, würden endgültig die traditionelle Auffassung in Frage stellen, demzufolge das Subjekt eine eindeutig bestimmbare Entität mit einem festen Wesenskern sei.“³⁸ So werden etwa „Rollenspiele“³⁹ in modernen Medien auch als Laboratorien für das Selbst bezeichnet, weil hier Inszenierungspraktiken durchgespielt, das „Ich“ erprobt und neue Rollen jenseits des „realen Selbst“ einstudiert und

²⁹ Kraus 1996, S. 170.

³⁰ Vgl. Vogelgesang 1997, S. 440 ff.

³¹ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

³² Vgl. Lacan 1996, S. 174.

³³ Vgl. Vogelgesang 2000, S. 247.

³⁴ Siehe dazu: Sander / Malo 2005.

³⁵ Einen Unterschied bezüglich der Ausbildung einer virtuellen Identität ergibt sich bei Spielen und Kommunikationsforen aus der Spielverabredung. Während sich die Teilnehmer von Spielwelten bereits durch den Eintritt in den Cyberspace gewiss sind, dass ihr Gegenüber einen bewussten und freien Anteil an seiner virtuellen Identität selbst erschaffen hat, ist der Anteil der tatsächlichen oder fiktiven Eigenschaften eines netzbasierten Kommunikationspartners (beispielsweise im »Chat«) unbestimmbar.

³⁶ Vgl. Turkle 1998, S. 315.

³⁷ Vgl. Tabscott 1998, S. 144.

³⁸ Becker 1997, S. 171.

³⁹ Das Rollenspiel kann als eine Als-Ob-Situation verstanden werden. Es ist auf wenige Absprachen und Verabredungen reduziert und beruht auf der spielerischen Improvisation zwischen Akteuren, die zur selben Zeit Spieler/innen (also Träger fiktiv angenommener Rollen) wie auch Personen (also in realen Bezügen) sind. Es wird bei diesem Spiel sowohl äußere (gesellschaftliche) wie innere (psychische) Realität gestaltet. Siehe dazu: Nickel 1974.

ausprobiert werden können.⁴⁰ Die für „das heutige Dasein charakteristische Erfahrung, dass der Mensch in sehr verschiedenen Kontexten zu Hause ist und mit einer Vielzahl von höchst unterschiedlichen Orientierungen und Einstellungen, aber auch Situationen, Gruppierungen und Milieus konfrontiert ist, wird in den virtuellen Parallelwelten gleichsam simuliert – und damit trainiert.“⁴¹

Rollenspiele im virtuellen Raum erlauben dabei nicht nur selektive Vergegenwärtigungen und Inszenierungen verborgener Persönlichkeitsmerkmale und fiktiver Ich-Konstruktionen, sondern die Multiplizität und Zirkularität von Rolle und Identitäten kann sich auch als existentielle Erfahrung darstellen und erweisen angesehen werden.⁴²

Es ist der Wunsch jedes Individuums, seine Umwelt zu beeinflussen.⁴³ Die Möglichkeiten jedoch, Einfluss auf Umweltfaktoren zu nehmen, werden aus Sicht vieler Jugendlicher immer geringer. Innerhalb der medialen Welt bieten insbesondere die virtuellen Spielwelten eben diese Möglichkeit an. Das Handeln des Spielers ist dabei nicht nur eine Wahlmöglichkeit, sie ist vielmehr notwendige Bedingung, damit sich die virtuelle Welt innerhalb der Vorgaben des Computerprogramms überhaupt entfalten kann.⁴⁴ Auf ganz unterschiedlichen Ebenen und zu verschiedenen Themen bieten Computerspiele und Computerspielgemeinschaften an, die Frage nach Macht, Herrschaft und Kontrolle zu erörtern.⁴⁵ Das Spiel ist dabei stets auch der Versuch, sich zu beweisen, Macht auszuüben sowie sieg- und erfolgreich zu bestehen.⁴⁶ Nicht nur Jugendliche können auf diese Weise das Spielangebot als Erweiterung ihrer Lebenswelt erfahren.⁴⁷

Der Wunsch nach Herausforderung, großen Aufgaben und der Wille, diese zu meistern, deuten auch auf eine Funktion der Computerspiele und Computerspielgemeinschaften als „Selbstmeditation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr [der Jugendlichen] eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können (...) Die intensive Auseinandersetzung mit den Spielen soll ein gutes Gefühl machen.“⁴⁸ Dies wird unterstützt durch die freie Wahl des Computerspiels, dessen einstellbaren Schwierigkeitsgrad und eventuell die Mitgliedschaft in einem Clan. Die hauptsächliche Botschaft der Computerspiele und der Clans, also die Frage „Kannst du dich bewähren?“, ist dabei gleichzeitig die wirkungsvollste Frage realer Wirklichkeit. „Damit schaffen Computerspiele einen intermediären Raum für eine Identitätsarbeit, in deren Mittelpunkt die Kontrolle und Beherrschung des eigenen Lebens und der Umwelt stehen.“⁴⁹

Mit der Möglichkeit der Identitätsexperimente im virtuellen Raum geht die These eines potenziellen Identitätsverlustes einher. Es wird die Gefahr gesehen, dass der virtuelle Kommunikations- und Spielraum die Konstruktion fiktiver Identitäten erlaubt und bestehende Identitäten dahingehend verändert, dass Selbst-Aspekte selektiv und idealisiert dargestellt werden. Eine virtuelle Identität muss jedoch keineswegs zwangsläufig von der personalen und sozialen Identität abweichen. „Durch das intensive (...) Hin- und Herwechseln zwischen Spieler und Spielfigur entwickelt sich eine Denkweise, in der ihr Leben offline wie ein weiteres Fenster auf ihrem Terminal erscheint. Sie schaut sich selbst beim Handeln zu wie eine ihrer Figuren, ist gewissermaßen gedoppelt vorhanden.“⁵⁰ In der Beschreibung von Bahl wird erkennbar, wie die eigene Person durch das Spiel zugänglich wird. So könnten Rollenspiele im virtuellen Raum auch als Alltagsbegleiter, verbunden mit einer qualitativ neuen Wahrnehmung des Selbst verstanden werden.

⁴⁰ Vgl. Turkle 1996, S. 316.

⁴¹ Vogelgesang, 2003, S. 6. [online] 07.06.2007.

⁴² Vgl. Vogelgesang 2000, S. 253.

⁴³ Vgl. Schmid 2004, S. 400ff.

⁴⁴ Vgl. Fritz 1997b, S. 81ff.

⁴⁵ Vgl. Fritz 1997a, S. 183ff.

⁴⁶ Dabei ergeben sich Bezüge zum Märchen, in denen ebenfalls die Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle wesentliche Themen für Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene Themen sind. Siehe dazu: Oerter 1993, S. 210ff; Vitouch 1993.

⁴⁷ Noch vor dem Wunsch, gemeinsam mit Freunden zu spielen (30,9%), nennen Spieler von Online-Computerspielen die große Herausforderung (46,9%) als Motiv für ihr Spiel in virtuellen Welten. Vgl. Schob 2003. [online] 23.02.2005.

⁴⁸ Fritz 2005. [online] 06.12.2005.

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Bahl, 1997, S. 126.

Eine klare Unterscheidung von virtueller und realer Identität ist allerdings ebenso fragwürdig wie die Annahme, es gäbe einen inneren Kern des Selbst. Die traditionelle Idee von Subjektivität ist für Barthes schon immer Fiktion⁵¹.

Nun klingt die Annahme, dass unser Subjekt freie Wahl bei der fiktionalen Selbstinszenierung hat, losgelöst von jeder Beschränkung, zwar verlockend, muss aber bei näherer Betrachtung wieder als Illusion gedeutet werden. Auch die Mittel der neuen Medien bei der scheinbar unbegrenzten Möglichkeit der Bildung virtueller Identitäten zeigen Grenzen auf. Diese Visionen täuschen nämlich vor, dass der Nutzer sich frei und losgelöst in jede beliebige Form entwerfen kann. Dies ist jedoch kaum der Fall. Technische Merkmale, kommunikative Bedingungen und nicht zuletzt unsere eigene Sozialisation, die Einflüsse unseres gesellschaftlichen Umfeldes auf uns selbst, verengen die Möglichkeit, uns völlig frei selbst zu entwerfen. „Denn das Subjekt kann sich nie völlig frei, sondern immer nur analog zu den Macht-, Reglementierungs- und Ausgrenzungsstrukturen des Feldes konstituieren, in denen es sich bewegt.“⁵² Demzufolge kreierte sich das Subjekt nicht allein durch seine Wünsche bzw. Intentionen. Vielmehr sind die fiktionalen Selbstentwürfe „Restriktionen einer sozialen Praxis bzw. technologischer Strukturen“⁵³ unterworfen.

Grundlegend ist das Bewusstsein nötig, dass virtuelle Ich-Darstellungen stets auch an Offline-Erfahrungen gekoppelt sind.⁵⁴ Die reale und virtuelle Welt existieren nicht unberührt nebeneinander, sondern sind auf vielfältige Weise miteinander verbunden.⁵⁵ Der Begriff „*virtual-life-identity*“ scheint erst dann angemessen, wenn innerhalb der Netzaktivität eine rollen- bzw. beziehungs-spezifische Konsistenz und Kohärenz aufzufinden ist, wenn z.B. über mehrere Sitzungen hinweg eine Rolle in einem Spiel wahrgenommen oder in den Kommunikationskanälen vertreten wird. Wenn die Devise der heutigen Jugendkultur lautet: „Meine Zukunft bin ich!“⁵⁶ – im virtuellen Raum, in Computerspielen und in Clans kann man dafür trainieren.

Computerspiele sind deshalb so faszinierend, weil sie etwas mit der Lebenswelt der Spieler zu tun haben. Sie finden sich in den von ihnen bevorzugten Spielwelten wieder und Teile dieser Spielwelten tangieren ihre Interessen, Hobbys, Lebenssituationen oder charakterlichen Eigenschaften. Sie können im Spiel an wichtigen Lebenskontexten anknüpfen und sie (bei-)spielhaft fortführen ohne sich festlegen zu müssen bzw. andere Möglichkeiten auszuschließen. Dies wiederum entspricht dem Wunsch, Identitätsentwicklung als einen offenen Prozess zu erfahren.

⁵¹ Vgl. Barthes 1992, S. 91.

⁵² Dreyfus / Rabinow 1982, S. 179.

⁵³ Becker 1997, S. 180.

⁵⁴ Wir sind auch in einer Welt der bewussten und wählbaren Selbsteigenschaften immer auch Produkt der Reflexion und Reaktion anderer.

⁵⁵ Vgl. Vogelgesang 2000, S. 250.

⁵⁶ Vogelgesang 2001.