

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

**„Computerspiele als virtuelle Inszenierungs- und
Erlebnisräume von Identitäten“**

Verfasserin

Sigrid Andrea SWOZILEK

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im Oktober 2008

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 297 301

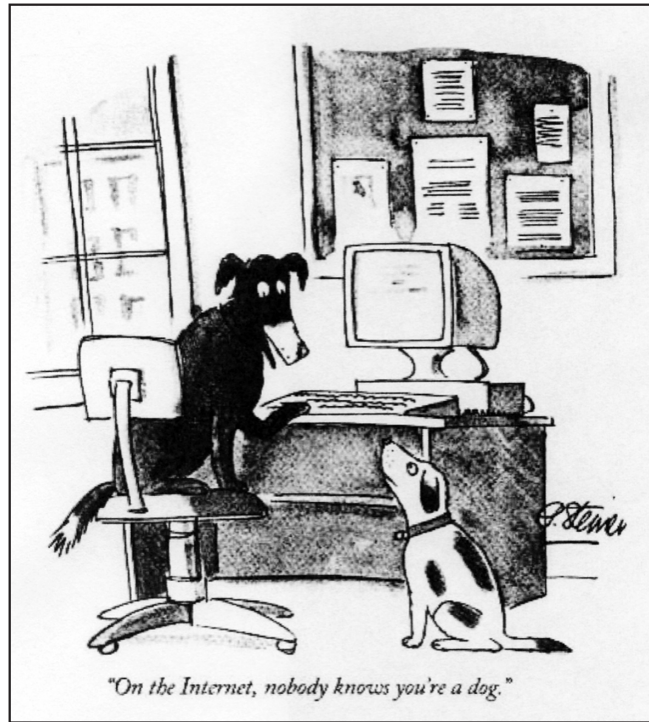
Studienrichtung lt. Studienblatt:

Pädagogik

Publizistik und Kommunikationswissenschaft

Betreuer:

V. Prof. Dr. Christian Swertz



Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	7
1. Einleitung	9
2. Computerspiele	13
2.1 Historische Entwicklung der Computerspiele	13
2.1.1 Online Games erobern den Markt	17
2.2 Allgemeiner spieltheoretischer Zugang	18
2.2.1 Computerspiele als Spiele	20
2.3 Kategorisierung	22
2.3.1 Genres der BUPP	25
2.4 Faszination und Motivation von Computerspielen	29
3. Virtuelle (Spiel)Gemeinschaften	34
3.1 MUDs	38
3.2 MUSH, MOO und MUSE	40
3.3 MMORPG	42
3.4 Bedeutung der Identitätsbildung in virtuellen Welten	43
3.5 Der virtuelle Stellvertreter	45
4. Interdisziplinäre Ansätze zur Identität in virtuellen Welten	48
4.1 Der Ansatz von Sherry Turkle: Identität im Zeitalter des Internet	48
4.1.1 Historische Debatte um die Auffassung des Selbst	49
4.1.2 Das multiple Selbst als Chance in postmodernen Gesellschaften	51
4.1.3 Identitäten in MUDs	53
4.2 Howard Rheingolds Virtual Community	55
4.3 Waldemar Vogelgesang: Das Internet als jugendkultureller Erlebnisraum	58
4.3.1 Identitätsmanagement als neue Herausforderung	63
4.3.2 Das Verschmelzen von Offline und Online	65

5. Medienpädagogische Antworten:	
Zwischen Möglichkeitsraum und überzogenen Erwartungen?	67
5.1 Medienpädagogik	64
5.1.1 Von der Medienkompetenz zur Identitätskompetenz	66
5.2 Jürgen Fritz: Die virtuelle Welt als Erfahrungs- und Möglichkeitsraum	72
5.2.1 Identität und Identitätsarbeit	74
5.2.2 Identitätsarbeit und Medien	75
5.2.3 Identitäten in virtuellen (Spiel-)Gemeinschaften	78
5.3 Marotzki: Virtuelle Welten als neuer Bildungs- und Sozialraum	81
5.3.1 Virtualitätslagerung als Neukonfiguration des Sozialen	81
5.3.2 Zum Bildungswert des Internets	83
5.3.3 Virtuelle Communities als kultureller Raum	84
5.3.4 Identitätspräsentation in virtuellen Communities	88
5.3.5 Erziehungswissenschaftliche Netzkritik	90
5.4 Die Untersuchung von Rudolf Kammerl	92
5.4.1 Ausgangspunkt und Fragestellung der Untersuchung	92
5.4.2 Internet als Raum für neue Identitäten?	93
5.4.3 Internetbasierte Kommunikation und Alltag	95
6. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen	97
Literaturverzeichnis	108
Anhang	118

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Peter Steiner (1993) : On the internet nobody knows you´re a dog. http://www.unc.edu/depts/jomc/academics/dri/idog.html	3
Abbildung 2: Haushaltsausstattung. Quartal 2/08. http://mediaresearch.orf.at/c_internet/console/console.htm?y=2&z=1	16
Abbildung 3: Klassifizierung der Computerspiele nach Jürgen Fritz 1984. DITTLER, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. Ernst Reinhardt Verlag. München S. 58.	23
Abbildung 4: Modell nach Fritz 1995. Landkarte der Bildschirmspiele. WINK, Stefan/ LINDNER, Katharina (2002): Kids und Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. Logophon Verlag und Bildungsreisen GmbH. Mainz S. 36.	24
Abbildung 5: Einteilung der Genres nach der BuPP.	26
Abbildung 6: Strukturelle Koppelung zwischen Computerspiel und Spieler. FRITZ, Jürgen/ FEHR, Wolfgang (2003b): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken S. 5.	30
Abbildung 7: Virtuelle Spielgemeinschaften. FRITZ, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Juventa. Weinheim und München S. 239.	36
Abbildung 8: Medienkompetenz nach Baacke.	70

1. Einleitung

Medien prägen unser Leben, sie beeinflussen unser Tun, unser Handeln und schließlich auch unser Selbstbild und die eigene Identität. Gerade in der heutigen Gesellschaft, in der Menschen mit verschiedenen, individualisierten Umwelten und Lebensweisen konfrontiert sind, bietet der Umgang mit virtuellen Identitäten ein ideales Feld zur Erkundung des Selbst und zum Experimentieren mit unterschiedlichen Identitäten.

Trotzdem ist das Thema der virtuellen Welten seit Jahren ein sehr umstrittenes; bei Eltern, Pädagogen, wie auch in der Wissenschaft. Computerspiele, und hier allen voran Online-Rollenspiele, werden gleichzeitig immer beliebter. Das starke Interesse lässt sich an den steigenden Verkaufszahlen und auf gut besuchten Großveranstaltungen zum Thema Computerspiele beobachten. Die jährlich stattfindende Games Convention in Deutschland bricht immer neue Besucherrekorde und auch in Österreich gibt es Veranstaltungen zum Thema, wie die „Game city“, die im September 2007 im Wiener Rathaus stattfand und auch in diesem Jahr wieder tausende Fans anlocken wird. Unter dem Motto „Gaming findet Stadt“ statt, können Spiele ausprobiert werden, diverse Experten befragt und Informationen rund ums Thema Computerspiele eingeholt werden.

Doch was macht die Faszination dieser virtuellen Welten aus? Sind Computerspieler die einsamen Wölfe oder die potentiellen Amokläufer die hinter den Bildschirmen vermutet werden? Es ist schon eine Weile her, als der erste große kommerzielle Erfolg mit Computerspielen begann. Im Jahr 1972 hatten Nolan Bushnell und Ted Daney mit ihrem Spiel „Pong“ den ersten großen Erfolg zu verzeichnen. Seitdem ist freilich viel passiert auf dem Markt der Computerspiele. Besonders bezeichnend war die Entwicklung der ersten MUDs, die den Anstoß für eine neue „Generation“ der virtuellen Gemeinschaft gaben. Mitte der 90er Jahre sind MMORPGs als Erweiterung der textbasierten MUDs entstanden. Während bei den MUDs die eigentliche virtuelle Welt erst durch die Vorstellungskraft des Spielers entsteht, beeindruckten die neuen Online-Rollenspiele durch grafisch aufwendige Spielwelten. Der Spieler übernimmt eine virtuelle Identität, die er sich meist selbst ausgestalten kann. Durch die Kommunikation mit den anderen Spielern können gemeinsame Vorgehen in der Spielwelt geplant und umgesetzt werden. Die Spieler entwickeln dabei, eine Identifizierung mit der virtuellen Gemeinschaft, so dass man durchaus von einem Vergemeinschaftungspotential, teilweise sogar von einem sozialen Netzwerk sprechen kann, das über die Onlinewelt hinaus für die Mitglieder eine hohe Bedeutung besitzt.

Ein Pionier auf dem Gebiet der Erforschung dieser virtuellen Beziehungen ist Howard Rheingold, der Anfang der 90er Jahre den Begriff der „virtuellen Community“ entscheidend mitgeprägt hat. Er war einer der ersten, die sich mit Online-Gemeinschaften beschäftigt haben, und beschreibt in seinem Buch „Virtuelle Gemeinschaft“, die auf Online-Interaktionen aufgebauten sozialen

Beziehungen von Menschen. Das Herausbilden von Gemeinschaften dieser, wie er es nennt, „computer mediated communication“, ist für ihn das hauptsächlich betrachtete Merkmal derselben. Ursprünglich hatte er den Begriff auf eine Gruppe von miteinander kommunizierenden Personen bezogen, die ohne Kontakte zur realen Welt ein Gefühl der sozialen und emotionalen Nähe entwickeln. (vgl. RHEINGOLD 1994)

Beschäftigt man sich mit virtuellen Welten und Identität so stößt man immer wieder auf den Namen der Psychologin und Soziologin Sherry Turkle. Sie gilt als wichtige Wegbereiterin in der Forschung und hat sich Anfang der 90er Jahre mit der Beziehung zwischen Mensch und Computer auseinander gesetzt, und sich schließlich mit der gesellschaftlichen Identitätsentwicklung im Internet beschäftigt. In ihrer Studie „Life on screen“ hat sie die These vertreten, das Internet, das Millionen Menschen in virtuellen Räumen verbindet, verändere „unsere Denkweise, den Charakter unserer Sexualität, die Form der Gemeinschaftsbildung, ja unserer Identität selbst“. (TURKLE 1998, S. 9)

Eine aktuelle Position aus der Soziologie stellt *Waldemar Vogelgesang*, der davon ausgeht, dass spezifische Computernutzungen in Verbindung mit den Möglichkeiten der Netzkommunikation einen neuen virtuellen Lebens- und Erlebnisraum erschaffen. Vor allem Jugendliche wissen die neuen interaktiven und vernetzten Medienformen sehr gut zu nutzen, da sie unsere Kultur von Beginn an als Medien- und Computerkultur kennen gelernt haben. Vogelgesang wehrt sich somit gegen immer wieder aufkommende kulturkritische Pauschal Diagnosen, die durch die virtuellen Welten einen Niedergang jeglicher körperlicher, sozialer und historischer Erfahrung prophezeien. (vgl. VOGELGESANG 2000a, S. 364ff)

Eine wichtige pädagogische Position wird mit *Jürgen Fritz* dargestellt. Er sieht die virtuelle Welt als Erfahrungsraum und als sozialen Kontext für das Aushandeln von Identitätsentwürfen. Computerspiele bieten auf einer inhaltlichen und thematischen Ebene die Möglichkeit Identitätsentwürfe zu entwickeln und in der virtuellen Welt zu erproben. Vor allem bei Spielgemeinschaften wie MUDs und MMORPG betont er die erweiterten Möglichkeiten zur Identitätsentwicklung, die sich durch diese großflächige Vernetzung ergibt.

So erlauben die virtuellen Communities dem Spieler eine von ihm ganz unterschiedliche Identität anzunehmen und mit verschiedenen Identitätsentwürfen zu experimentieren, um erhaltene Impulse möglicherweise in der realen Welt wirksam werden zu lassen. (vgl. FRITZ 2003c, S.10)

Ein weiterer Vertreter der pädagogischen Seite ist *Winfried Marotzki*. Er sieht das Internet als ein zentrales Sozialisationsmedium. Er geht von einer bildungstheoretischen Perspektive aus, die das fokussiert, was er als „Virtualitätslagerung“ bezeichnet. Darunter versteht er, dass Menschen sowohl ein Leben offline, in sozialen Räumen führen und parallel dazu oftmals beginnen ein Leben in digitalen Welten beginnen. (vgl. MAROTZKI 2000, S. 245)

Um die immer noch andauernde Präsenz der Arbeit von Sherry Turkle zu unterstreichen, wird außerdem kurz die qualitative Untersuchung von *Rudolf Kammerl* erläutert. Er greift die These von Sherry Turkle, die besagt, dass die internetbasierte Kommunikation der Internetnutzer auf deren Identitätsentwicklung deutlich Einfluss nimmt, kritisch auf und führt eine qualitative Studie zur empirischen Überprüfung der geäußerten Wirkungsvermutungen an Jugendlichen Vielnutzern durch. Identität wird in der Untersuchung, ausgehend von einem identitätspsychologischen Modell, als Zusammenspiel von Selbstkonzept, Selbstwertgefühl und Kontrollüberzeugung verstanden. (vgl. KAMMERL 2005)

Die hier eben kurz dargestellten Positionen wurden beispielhaft für eine zunehmende Differenzierung der pädagogischen Auseinandersetzung mit Identität ausgewählt. Um die Interdisziplinarität der Thematik aufzuzeigen sollen auch Vertreter anderer Disziplinen beleuchtet werden.

Betrachtet man nun den sehr raschen, kaum noch zu überblickenden Bereich der Computerspiele, ergeben sich unzählige Fragen. In dieser Forschungsarbeit soll, dem Themenbereich der Identitäten in den virtuellen Welten auf den Grund gegangen werden, unter besonderem Fokus auf die Online-Spiele. Es wird eine kritische Analyse interdisziplinärer Zugänge – darunter drei aus der Medienpädagogik- angestrebt. Am Ende jeder vorgestellten Position soll eine kurze Zusammenfassung erfolgen, die dann am Schluss der Arbeit mit Hilfe einer Matrix dargestellt und diskutiert werden sollen. (vgl. MAYRING 2000)

Die Forschungsfrage dieser Arbeit lässt sich nun folgendermaßen formulieren:

Welche Perspektiven nehmen unterschiedliche interdisziplinäre Ansätze auf die Entwicklung von Identitäten in Computerspielen als virtuelle Inszenierungs- und Erlebnisräumen ein?

Um der Forschungsfrage auf den Grund zu gehen, soll zu Beginn der Arbeit ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Entwicklung der Computerspiele vorgenommen werden. Es wird der Weg von den wenig erfolgreichen Anfängen bis zum heutigen Massenmarkt der Spiele dargestellt, und der somit immer weiter steigende Einfluss des Computers auf Alltag und Freizeitwelt konstatiert. Für die vorliegende Arbeit sind die Erfolge auf dem aufstrebenden Markt der Online-Rollenspiele besonders zu fokussieren, da sie wohl am meisten mit dem Diskussionspunkt der Identität in Berührung kommen.

Im Weiteren soll kurz auf das Thema Spielen eingegangen werden, und ein spieltheoretischer Zugang erläutert werden um das Computerspiel an sich als Spiel zu definieren.

Um einen Überblick über die Vielschichtigkeit der Möglichkeiten von Computerspielen zu bekommen folgt die Darstellung von Modellen zur Einteilung der Computerspiele in verschiedene Genres.

In einem weiteren Kapitel soll auf die Faszination die Computerspiele ausüben eingegangen werden.

Im dritten Kapitel der Arbeit werden die virtuellen Spielgemeinschaften näher erläutert und einzeln vorgestellt. Hier wird auch die Verbindungen zur Identitätsthematik und die besondere Bedeutung des kreierten virtuellen Stellvertreters angesprochen werden.

In Kapitel vier, werden dann vorerst nicht pädagogische Ansätze dargestellt um die Interdisziplinarität der Thematik aufzuzeigen. Zu Beginn zwei „Wissenschaftler der ersten Stunde“, Sherry Turkle und Howard Rheingold – deren Ansätze und Erkenntnisse auch heute noch in zahlreichen medienpädagogischen Schriften zu finden sind – und schließlich ein aktueller Vertreter der Soziologie, Waldemar Vogelgesang, der sich ebenfalls intensiv mit der Thematik der Identität in virtuellen Welten beschäftigt.

Im fünften Kapitel der Arbeit werden die medienpädagogischen Vertreter präsentiert. Zu Beginn wird eine kurze Einführung in das Gebiet der Medienpädagogik erfolgen und es wird auf das lange von dieser Disziplin angestrebte Ziel der Medienkompetenz eingegangen. Vor allem interessant scheint der Ansatz von Christine Schachtner, die aktuell an der Universität Klagenfurt am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft lehrt, die Medienkompetenz als neue Identitätskompetenz zu sehen. Damit macht sie deutlich, dass die Medien für die Identitätsbildung auf vielerlei Weise Bedeutung gewinnen. Sie bieten Identitätsangebote und können zur Darstellung von verschiedenen Identitäten genutzt werden. (vgl. SCHACHTNER 2001)

Im Anschluss folgt die Darstellungen der medienpädagogische Vertreter, wobei hier die Positionen von Wilfried Marotzki und Jürgen Fritz exemplarisch ausgewählt wurden. Von Rudolf Kammerl soll eine Untersuchung präsentiert werden, die die These von Sherry Turkle kritisch aufgreift.

Am Ende der Arbeit werden die Ergebnisse der Bearbeitung der einzelnen Positionen, mit Hilfe einer Matrix zusammengefasst und diskutiert mit dem Ziel, die Fragestellung weitgehend zu beantworten.

2. Computerspiele

Computerspiele sind mittlerweile schon zu einem Selbstverständlichen Bestandteil der Freizeitgestaltung geworden. Vor allem bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt, spielen auch immer mehr Erwachsene. Nicht zuletzt durch die Verbreitung von Online-Rollenspielen, die einen besonderen Reiz, auch für ältere Generationen, ausmachen. Laut JIM-Studie 2007 (JIM-Studie 2007, S. 33f) – die eine Befragung von Jugendlichen im Alter von 12-19 in Deutschland vorsieht – spielen immerhin 34 % der Befragten täglich oder mehrmals pro Woche. Es sind hier allerdings immer noch große Unterschiede zwischen den Geschlechtern zu berücksichtigen. Während die Hälfte der Burschen mindestens mehrmals die Woche spielt, sind es bei den Mädchen nur 17%. Im Folgenden soll nun eine Einführung in den Themenbereich der Computerspiele stattfinden, wobei zu Beginn ein kurzer historischer Überblick über die Entwicklungen im Bereich der Computerspiele erfolgt.

2.1 Historische Entwicklung der Computerspiele

Wie die meisten anderen Medien haben auch die Computerspiele eine Art Entwicklungsprozess durchlaufen, die sie langsam zum Massenmedium mit einer großen Anhängerschaft aller Altersstufen gemacht hat.

Nolan Bushnell und Ted Daney, waren eine der ersten, die sich intensiv mit Computerspielen auseinandersetzen und die Potential in deren Vermarktung sahen. Anfang der 70er Jahre bauten sie die ersten Videospielautomaten, die in Spielhallen aufgestellt wurden. Die Geräte zeichneten sich dadurch aus, dass alle Elemente des Spiels, wie Spielprogramm, Steuerelemente und Monitor in ein oft mannshohes Gehäuse integriert waren. Die Spiele wurden durch Münzeinwurf gestartet und sind auch unter der Bezeichnung Arcade-Games bekannt. Doch der Erfolg des ersten darauf programmierten Spiels „Computerspace“ blieb aus. Erst als sie 1972 die Firma Atari gründeten, und das Spiel „Pong“ auf den Markt brachten, landeten sie einen Treffer. Das Spiel war sehr einfach in der grafischen Darstellung und ebenso schlicht waren die Aktionsmöglichkeiten des Spielenden. Zwei vom Spieler gesteuerte senkrechte Balken mussten so nach links bzw. rechts verschoben werden, dass ein Ball von diesem zurückprallen konnte und nicht auf der eigenen Seite des Bildschirms verschwand. Weitere erfolgreiche Arcade-Games waren beispielsweise „Space War“, „Pacman“ und „Donkey Kong“. (vgl. WINK 2002, S. 25f)

Diese erfolgreiche Entwicklung war ausschlaggebend, für den Beginn der Herstellung von Videospielkonsolen für zu Hause. Man sprach von den sogenannten „Telespielen“, da diese Konsolen an den Fernseher angeschlossen werden konnten, der dann als Ausgabemedium

fungierte. Es wurde so erstmals möglich, sich zu Hause mit Computerspielen zu beschäftigen, was vor allem für Kinder und Jugendliche einen erleichterten Zugang darstellte. Die Programme für die Telespiele lagen meist in Modulen vor und konnten beliebig ausgewechselt werden. (vgl. WESENER 2004, S. 52) So haben sich die Spielorte mit dem Aufstieg der Telespiele von den früher so beliebten Spielhallen, Gasthäusern und ähnlichen öffentlichen Lokalitäten ins private Umfeld verlagert.

Mitte der 80er Jahre kam es beim Absatz der Telespiele zum Stocken. Vor allem bedingt durch den zunehmenden Erfolg der Homecomputer. Diese waren eher als Systeme zur Ausführung von Anwendungsprogrammen entwickelt worden; so waren beispielsweise Textverarbeitungsprogramme und Buchhaltungsprogramme durchführbar und das Erstellen von eigenen Programmen möglich. Ihr großer Vorteil als Spielsystem war eine bessere grafische Auflösung und die akustische Darbietung. Zusätzlich war es mit ein bisschen Aufwand möglich, die Spiele zu vervielfältigen, was sicherlich ein mitentscheidender Faktor war, warum sich Computerspiele als Unterhaltungsmedium für die breite Masse durchsetzen konnten und sich die Szene der Computerspieler etablieren konnte. Eine weitere Neuerung bei den Heimcomputern waren die beschreibbaren Datenträger. So ergab sich die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Des Weiteren verfügte der Heimcomputer über zusätzliche Eingabegeräte wie Tastatur, Joystick oder ähnlichem. (vgl. ebenda, S. 53) Die wohl bekanntesten Homecomputer waren der C64 und Amiga der Firma Commodore.

Die große Zeit des Homecomputers ging mit Einführung der neuen Videospiele einerseits und dem Erfolg des Personalcomputers (PC) andererseits zu Ende. Der erste PC wurde von der Firma IBM entwickelt – Markteinführung war 1981 – und fand von Beginn an guten Absatz. Ursprünglich wurde der Personalcomputer, wie schon der Heimcomputer, für den Arbeitsbereich geschaffen, wurde aber immer mehr auch zu einem Spielgerät. (vgl. WINK 2002, S. 28) Vor allem technische Innovationen, wie der neue Massenspeicher CD-ROM, und bessere grafische und akustische Darstellungen machten den großen Vorteil der PCs als Spielgeräte aus. Die Entwicklung von PCs ist gekennzeichnet durch einen extrem schnellen Wechsel der technischen Standards. Die Hardware- und Softwareentwicklung zielt unter anderem darauf ab, immer komplexere und vor allem grafisch optimierte Spiele zu realisieren, denn für andere Anwendungen wäre so eine Leistungssteigerung überflüssig.

Mitte der 90er Jahre erlebten die Telespiele erneut einen großen Aufschwung. Die Spielkonsolen der neueren Generation werden seither Videospiele genannt.

Die japanischen Firmen Sega und Nintendo brachten jeweils neue, an den Fernseher anschließbare Konsolen mit austauschbaren Speichermodulen auf den Markt. „Nintendo Entertainment

System“ (kurz: „NES“) auf der einen Seite, „Master System“ auf der anderen, sorgten für eine Wiedergeburt der reinen Computerspielsysteme. Nur zwei Jahre später wurden diese Konsolen von leistungsstärkeren Geräten abgelöst. Bei Sega hieß das entsprechende Gerät „Mega Drive“, bei „Nintendo Super NES“.

Ein weiterer Schritt in der Entwicklung war der Markteinstieg von Sony (1995) mit seiner „Playstation“ und das Endgerät der Firmen Sega (die „Saturn-Konsole“), die beide über noch mehr Speicherkapazität verfügten und als Datenträger für die Spielesoftware CD-ROMs verwendeten. Nintendo brachte erst später sein neues Produkt – „Nintendo64“ – auf den Markt. Diese hatte noch mehr Speicherplatz aufzuweisen, benutzte aber weiterhin die Steckmodule für die Spielesoftware. Es ist allerdings nicht gelungen die Playstation von ihrer marktführenden Position zu verdrängen. Im Jahr 2000 kam schon das Nachfolgemodell der Firma Sony, die „Playstation 2“, auf den Markt. (vgl. FROMME/MEDER/VOLLMER 2000, S. 7f)

Wirft man einen Blick auf die aktuellen Generationen am Markt, so ist hier vor allem die von Nintendo entwickelte Konsole „Wii“ zu erwähnen. Das Besondere an diesem Gerät ist ein ganz neuartiger Controller, der die Bewegungen des Spielers registriert und somit direkt ins Spielgeschehen eingebunden wird (beispielsweise als Tennisschläger).

Das aktuellste Endgerät der Firma Sony ist die „Playstation 3“, die 2007 in Europa erschien.

Im Weiteren soll noch kurz auf die Entwicklung der Handspielcomputer (Hand-Held-Games) eingegangen werden. Der sogenannte „Gameboy“ wurde 1990 von Nintendo auf den Markt gebracht. Das Gerät ist etwas größer und dicker als ein Taschenrechner und mit einem schwarz-weiß LCD-Bildschirm ausgestattet. Der Gameboy ist batteriebetrieben und kann so allorts benutzt werden. Die Spiele in Form von Modulen können ausgetauscht werden. Wenn außerdem ein so genanntes Dialogkabel vorhanden ist, können zwei Gameboys zusammengeschlossen werden und es kann, bei entsprechender Spielsoftware, gegeneinander oder miteinander gespielt werden. (vgl. WINK 2002, S. 27) Auch die Einführung des „Gameboy Color“ 1998, der erstmals Farbdarstellungen ermöglichte, war ein großer Erfolg.

Auch andere Hardwareanbieter haben Handspielgeräte auf den Markt gebracht, wie beispielsweise der „Game Gear“ von Sega. Diese Geräte konnten aber nicht den Erfolg des Gameboys erreichen. (vgl. KLIMMT 2006, S. 19)

Die aktuellen Generationen im Bereich der Handheld Geräte betreffend, ist besonders der „Nintendo DS“ zu erwähnen, der aufklappbar ist und aus zwei Bildschirmen besteht, wobei einer mit Touchscreen Funktion ausgestattet ist. Das Konkurrenzprodukt dazu liefert Sony mit der „Playstation Portable“ (PSP).

Vorgänger dieser Geräte waren die sogenannten Card-Games Anfang der 80er Jahre. Auch diese hatten einen eingebauten LCD-Monitor. Sie wurden mit Batterien betrieben und die Spielhandlung war in den elektronischen Bauteilen festgelegt und konnte daher nicht durch andere Spielmodule ausgetauscht werden. Das Grundprinzip der Spiele war aufgrund der technischen Entwicklung zur damaligen Zeit sehr einfach; Entgegenkommenden Gegenständen musste ausgewichen oder aufgefangen werden. Sie stellten Mitte der 80er Jahre einen preiswerten Einstieg in die Welt der Computerspiele dar. (vgl. DITTLER 1997, S. 19)

Der Rückblick auf die Anfänge der elektronischen Bildschirmspiele hat verdeutlicht, dass wir es mit einem Spielzeug und Medium zu tun haben, das sich nach kleinen Startschwierigkeiten zu einem beliebten Massenmedium entwickelt hat. Heute verfügen bereits 76 % aller Haushalte in Österreich über einen PC, der sicherlich von einer Vielzahl von Personen auch zum Spielen verwendet wird. Die Zahl der Haushalte, in denen Spielkonsolen vorzufinden sind liegt derzeit bei 30 %. (AIM, 2/2008)

Haushalts-Ausstattung																
Austrian Internet Monitor	Österreicher/innen ab 14 Jahren															
	1996 ¹	1997 ¹	1998 ¹	1999 ¹	2000 ¹	2001 ¹	2002 ¹	2003 ¹	2004 ¹	2005 ¹	2006 ¹	2007 ¹	Q1/08	Q2/08		
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	Tsd.	
PC vorhanden	36	38	42	49	56	61	63	68	71	73	74	75	76	76	5.220	
DVD-Player bzw. -Recorder*	-	-	-	-	-	-	19	-	51	61	69	73	72	71	4.850	
Drucker	24	28	38	44	52	56	60	63	64	65	67	67	66	67	4.640	
Internet-Zugang	4	5	9	16	33	42	47	51	55	58	60	65	65	67	4.620	
Digitalkamera	-	-	-	-	-	-	18	-	48	55	59	64	65	66	4.560	
CD-/DVD-Brenner**	-	-	-	-	-	20	29	39	46	50	53	54	55	54	3.710	
Datastick	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	35	42	47	50	3.420	
Laptop	-	-	-	-	-	10	12	17	22	25	38	41	46	48	3.310	
MP3-Player (eigenst. Gerät)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	38	46	47	48	3.300	
Scanner	-	-	-	-	-	29	32	36	40	42	43	46	46	47	3.210	
Spielkonsole	-	-	-	-	-	-	-	-	27	28	26	30	30	30	2.060	
TV-Karte	-	-	-	-	-	1	7	13	14	16	15	14	14	15	1.000	

Quelle: AIM, Integral, 2. Quartal 2008: n = 3.000; **Grundgesamtheit:** ÖsterreicherInnen ab 14 Jahren (6,87 Millionen)
¹ Ergebnisse des 4. Quartals (bis 4. Qu. 01: n = 4.500, ab 1. Qu. 02: n = 3.500, ab 1. Qu. 05: n = 3.000)
 *aggregierte Werte Q4/06, ** bis 1. Qu. 2006 nur CD-Brenner

MEDIENFORSCHUNG ORF

Abb. 2: Haushaltsausstattung, Quartal 2/08

Computerspiele sind nach wie vor von einer hohen Entwicklungsdynamik geprägt. An Stelle der aus wenigen Pixeln zusammengesetzten Grafiken der Spiele aus den 70er und 80er Jahren, sind mittlerweile detailreiche und aufwendig gestaltete Bilder getreten, die von ihrer audiovisuellen Qualität längst auf dem Niveau von Filmen stehen.

2.1.1 Online Games erobern den Markt

Eine bedeutende Innovation am Sektor der Computerspiele aus jüngerer Zeit bildet der Durchbruch der Onlinespiele, die Multiplayerspiele und MUDs, die den Spielen einen weiteren Schub hin zur virtuellen Welt gaben. Bei Multiplayerspielen kann per Netzverbindung mit anderen PCs oder per Internetverbindung ein Spiel mit mehreren Mitspielern aufgebaut werden.

MMORPGs sind Mitte der 90er Jahre als Erweiterung der textbasierten MUDs entstanden. Während bei den MUDs die eigentliche virtuelle Welt erst durch die Vorstellungskraft und Phantasie des Spielers entstand, begeistern die neuen Spiele durch aufwendig gestaltete grafische Welten.

Das erste grafische Multiplayer Online-Rollenspiel war „Meridian 59“, das 1996 auf den Markt kam – 1997. Es gab bereits eine sehr einfache 3D-Welt. ¹

Der Markt für Online-Rollenspiele galt als gesättigt oder zumindest nicht besonders lukrativ, als die Firma Blizzard – die schon im Vorfeld Spiele wie „Diablo“, „Warcraft“ und „Starcraft“ veröffentlicht hatte – „World of Warcraft“ veröffentlichte. Nach dem großartigen Erfolg in den USA, wurde die Veröffentlichung 2005 in Europa, von den Spielern sehnsüchtig erwartet. Der erfolgte Ansturm hat die Hersteller trotzdem überfordert. Das Produkt war innerhalb weniger Tage ausverkauft und allein am ersten Tag des Europastarts wurden 290.000 Exemplare verkauft. (vgl. HÖSCHEN 2006, S. 134f)

Weltweit gibt es mittlerweile über 10 Millionen Abonnenten von „World of Warcraft“. (Vgl. VIVENDI, 2008)

Für die vorliegende Arbeit sind diese Entwicklungen auf dem Markt der Online-Computerspiele besonders zu fokussieren, da sie im Bereich der geschaffenen virtuellen Welten nochmal eine Steigerung darstellen. Der Spieler übernimmt eine selbst gewählte – vielleicht sogar teilweise selbst programmierte – Identität, mit der er sich den anderen Mitspielern präsentiert. Im Laufe des Spieles kann er diese geschaffene Identität noch zusätzlich ausgestalten oder aber verwerfen. Online-Spiele bieten die Möglichkeit mit vielen Menschen in Kontakt zu treten, oftmals aus ganz unterschiedlichen Ländern. In den virtuellen Räumen können gemeinsam verschiedene Aktionen für ein Vorankommen in der Spielwelt geplant und umgesetzt werden. Die Spielumgebung wird durch diese Art der Interaktion noch authentischer.

Nachdem nun ein erster geschichtlicher Überblick über die Thematik der Computerspiele verschafft wurde, soll nun eine kurze Darstellung eines spieltheoretischen Zugangs folgen um aufzuzeigen was unter einem Spiel zu verstehen ist beziehungsweise um zu erläutern warum auch ein Computerspiel ein Spiel ist.

¹ <http://www.meridian59.de/content/view/172/50/>

2.2 Allgemeiner Spieltheoretischer Zugang

Das „Spiel“ ist ein komplexer Begriff, der eine einheitliche Definition schwierig erscheinen lässt. Es soll hier trotz der Komplexität des Spielbegriffs kurz versucht werden die Aufgaben und Funktionen des Spiels zu beleuchten. Es soll erläutert werden was ein Spiel ausmacht und warum Computerspiele als Spiele zu sehen sind und somit auch die Bedeutung des Identitätsbegriffes in Zusammenhang mit dem Computerspiel untersucht werden kann.

„Spielen heißt, so tun also ob‘, wobei Körper und Geist gefordert und geformt werden.“ (BERNDT 2005, S. 20)

Spielen ist eine Eigenschaft die das Wesen des Menschen prägt. Huizinga sprach schon 1939 vom „Homo ludens“, also vom Spielenden Menschen. Er betrachtet das Spiel nicht als reine Angelegenheit für Kinder, sondern als Phänomen und Ursprung von menschlicher Kultur und Kunst. (vgl. HUIZINGA 1939)

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (ebenda, S. 34)

Huizinga sieht das Spiel also klar als freie Handlung, um die sich ein zeitlich und räumlich abgegrenzter Bereich mit eigener innerer Ordnung bildet.

Nach einer Aufgliederung der Wesensmerkmalen des Spiels hat auch Markus Decker gesucht, sich dabei auf den Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl bezogen, und folgende Punkte herausgearbeitet: (vgl. DECKER 1998, S. 86)

Freiheitstendenz des Spiels, zweckfreies Handeln: Das Spiel versteht sich aus sich selbst heraus und wird um seiner selbst willen gespielt.

Tendenz zur inneren Unendlichkeit: Dies ist sowohl als Distanzierung als auch als eine Annäherung zu sehen, da jedes Spielende auch ein Spielanfang ist. Der Antrieb zum Spielen ist immer vorhanden, auch durch eine spielerische Betätigung kann er nicht abgestellt werden. Deswegen wird die Tätigkeit mit gewissen Unterbrechungen bis in die Unendlichkeit fortgesetzt.

Scheinhaftigkeit/ Quasi-Realität: Im Spiel werden Elemente aus der Wirklichkeit als Basis für phantasievolle Veränderungen verwendet.

Ambivalenz: Objekte werden erobert und in einen Schwebezustand zwischen Bekanntem und Unbekanntem gesetzt.

Innere Geschlossenheit/Spielregeln: Trotz der Freiheitstendenzen des Spiels, gibt es auch immer Regeln, die eingehalten werden müssen, um dem Spiel einen abgesteckten Rahmen zu geben.

Moment der Gegenwärtigkeit: Ein Spieler kann von seinem Spiel so gefesselt sein, dass er alles um sich herum vergisst.

Der Pädagoge Jürgen Fritz betont das Bestreben der Kinder den Kontakt zur äußeren Welt (Umwelt) zu suchen. Sie wollen begreifen und verstehen was dort geschieht und Möglichkeiten finden um aktiv in diese Welt einzugreifen. Das Kind greift dazu alle Objekte die es finden kann auf. Der Umgang mit eben diesen Objekten wird, laut Fritz, als „Spiel“ bezeichnet. Die Welt der Objekte teilen die Kinder zwar mit den Erwachsenen, allerdings sehen die Kinder mehr darin, nämlich Mittel zum Spiel. (vgl. FRITZ 1989, S. 7)

Durch das Spiel lernen Kinder mit ihrer Welt umzugehen, was dem Spiel die Funktion eines Vermittlungsmediums auferlegt. Hier treffen die innere Welt der Wünsche, Gefühle und Träume die äußere Welt der Objekte aufeinander.(vgl. ebenda, S. 13)

„Mit Hilfe des Spielzeugs inszeniert das Kind ein Spiel. Es schafft sich eine Welt, in der sich sowohl Äußeres als auch Inneres wiederfindet. [...] Im Spiel gelingt die Inszenierung der inneren Welt mit ‚verkleinerten‘ Objekten (d.h. mit symbolischen Stellvertretern) der äußeren Welt.“ (ebenda, S. 13)

Fritz hat in seinem Buch „Theorie und Pädagogik des Spiels“ folgende Punkte für die Bedeutung des Spiels zusammengefasst: (vgl. FRITZ 1991, S. 46f)

- Das Spiel bietet eine Möglichkeit sich auf die Realität einzulassen. Kinder lernen hier die Innen- und Außenwelt voneinander zu unterscheiden, sie aber gleichzeitig auch miteinander in Verbindung zu setzen.
- Als weiteren Punkt führt Fritz an, dass durch das Spiel ein Zwischenbereich entsteht, der die Anpassung an die Realität ermöglicht und somit auch die Ausbildung von möglichen Handlungsweisen für die Veränderung der Realität. Es entsteht ein Wechselbezug zwischen Einflüssen der Umwelt und spielerischer Umsetzung.
- Des Weiteren kann sich durch das Spiel ein vielschichtiges und ineinander verwobenes Wirkungsgefüge entfalten. Sensumotorische Fähigkeiten werden ausgebildet und zugleich können die Kinder lernen mit konflikthafte Situationen umzugehen. Somit werden soziale Verhaltensweisen werden gefordert und gefördert du gleichzeitig gesellschaftliche Konfliktmuster reproduziert und bearbeitet. Das Spiel ermöglicht ein Ändern der Realität und ein Experimentieren mit neuen Möglichkeiten.

- Der nächste Punkt bei Fritz besteht in der Schaffung emotionaler und geistiger Freiheit durch das Spiel. Dadurch kann emotionale Distanz zur inneren und äußeren Welt gewonnen werden.
- Als letztes wichtiges Argument führt Fritz an, dass durch den Raum der beim Spielen geschaffen wird, eine gewisse Abtrennung und zugleich eine Verbindung erfolgt. Die Realität wird verkleinert und zugleich neu erschaffen.

Das Spiel ist also eine komplexe Tätigkeit, die aus verschiedensten Gründen, sei es aus Langeweile, Entspannung oder Neugierde, ausgeübt werden kann. Im Spiel kann mit Dingen experimentiert werden, die im realen Leben nicht möglich wären. Verbote können gebrochen werden, ohne mit groben Folgen rechnen zu müssen. Es ist wichtig diesen Raum des Spiels zu ermöglichen und zu erleben.

In den letzten Jahren hat sich eine Art elektronischer Wandel im Bereich des „Spiels“ ergeben. Oft werden damit hauptsächlich negative Aspekte in Verbindung gebracht, jedoch ist die Gefahr, nicht so groß wie viele Kritiker meinen, denn neben den elektronischen Spielmitteln, sind auch herkömmliche Freizeitbeschäftigungen – beispielsweise Freunde zu treffen – erhalten geblieben wie in zahlreichen Studien bewiesen wurde (vgl. FROMME/MEDER/VOLLMER 2000, BMSG 2003)

In einem weiteren Schritt soll nun erläutert werden ob und warum auch Computerspiele als Spiele zu sehen sind.

2.2.1 Computerspiele als Spiele

Die hohe Faszinationskraft der Computerspiele scheint unbestritten. Waren es anfangs einfache Spiele, die vor allem die Geschicklichkeit und Reaktion der Spieler auf die Probe stellten, ist der heutige Massenmarkt ein buntes Meer an verschiedensten Spielen mit höchsten technischen Ausstattungen. Aber sind diese Computerspiele nun tatsächlich als „Spiele“ zu sehen?

Die deutsche Medienwissenschaftlerin Daniela Schlütz hat in ihrem Buch, nach Vergleich diverser Aspekte (u.a. Callois 1964, Scheuerl 1990) folgende Definition von Spiel manifestiert und im Anschluss einen Vergleich mit Bildschirmspielen gezogen:

„Spiel ist eine autotelische Handlung, deren Verlauf und Ausgang ungewiss ist. Sie zeichnet sich aus durch bestimmte Regeln und eine raum-zeitliche sowie semantische Abgrenzung von der herkömmlichen Realität, bleibt aber strukturell an diese gekoppelt.“ (SCHLÜTZ 2002, S. 27)

Diese Definition gilt generell für alle Arten von Spielen. Doch Schlütz hat in ihrer weiteren Ausführung auch Definitionsmerkmale für das „Spiel am Bildschirm“ vorgenommen, um zu

konstituieren, dass auch bei Computerspielen – Schlütz verwendet durchwegs den Ausdruck Bildschirmspiel – von „Spielen“ zu sprechen ist: (vgl. SCHLÜTZ 2002, S. 29f)

Als erstes Argument wirft Schlütz den Gedanken auf, das Bildschirmspiel als eine autotelische Handlung zu sehen. Der Spieler wendet sich dem Computerspiel freiwillig zu, wodurch das Spiel als Selbstzweckhaft zu sehen ist. Der Selbstzweck-Charakter wird durch die besondere Struktur des Computers stimuliert, denn sie ermöglicht permanente Interaktion, Wiederholung und Regelmäßigkeit sowie dauernde Rückmeldung an den Spieler.

Der zweite genannte Punkt besteht darin, Bildschirmspiele als geregelte Interaktion zu sehen. Computerspiele zeichnen sich besonders durch aufeinander bezogene Handlungen aus (Interaktion) und verlaufen nach strengen Regeln, die vom Spielprogramm vorgegeben sind. Jedes Eingreifen in die Handlung beeinflusst die Entwicklung der Interaktion.

Ein drittes Argument von Schlütz besteht darin, das Bildschirmspiel als alternative, gerahmte Realität zu betrachten, die von der herkömmlichen abgegrenzt ist. Zum Spielen nehmen sich die Computerspieler oft extra Zeit und ziehen sich an bestimmte Orte zurück. Sie begeben sich bewusst in diese Welt in der andere Regeln herrschen und vieles möglich wird, was im realen Leben unerreichbar, unerwünscht oder auch illegal wäre. Die realistischen Darstellungen in den Spielen fördern ein Eintauchen in die virtuelle Welt.

Der letzte Gedanke, den Schlütz aufwirft, besteht darin, dass der Bildschirmspielprozess ambivalent ist und sich wiederholt. Computerspiele zeichnen sich durch einen ständigen Wechsel von An- und Entspannung, Reiz, Reaktion und Gegenreaktion aus. Je intensiver die Beschäftigung mit einem Spiel stattfindet desto Wahrscheinlicher wird der Erfolg. Wiederholungen bestimmter Handlungsmuster machen für viele Spieler den Reiz aus.

Eine Theorie des Spiels die auf Computerspiele übertragbar ist sieht der Diplomsozialwissenschaftler Gieselmann in einer von dem britischen Psychoanalytiker D.W. Winnicott entwickelten Theorie, die von Spiel als dritte Realität ausgeht. Diese wird zur virtuellen Welt, die sich ebenfalls klar von innerer Realität des Spielers und äußerer Welt abgrenzt. Es findet wie im herkömmlichen Spiel eine Vermittlung zwischen innerer und äußerer Realität statt. (vgl. GIESELMANN 2002, S. 12f)

Auch hier ist das Schöpferische des Spielers gefragt, beispielsweise bei der Wahl des Spieles, der Spielfigur. Im Computerspiel hat er des Weiteren häufig die Möglichkeit die virtuelle Spielwelt nach seinen Wünschen und Bedürfnissen zu verändern. Er übt aber, wie im normalen Spiel, stets die Kontrolle über die virtuelle Welt aus.

Es gilt also, auch die Computerspiele als positive Elemente der Spieleindustrie zu sehen. Nicht jeder Spieler wird zum Amokläufer oder einsamen Wolf. Sie bieten den Menschen die Möglichkeit

in eine andere Welt einzutauchen, die Phantasie zu bereichern und zu experimentieren.

„Mit Computerspielen und Computersimulationen können wir die Eigenschaften komplexer Systeme erfahren. Wir können uns auf den Ernstfall vorbereiten und Maßnahmen, ihn zu vermeiden, durchspielen. Doch die Realität bleibt unsicher, die Simulation ungenau, weswegen die interaktiven Spiele im elektronischen Raum und die virtuellen Welten überhaupt vielleicht noch attraktiver werden, weil sie uns schnell die Reaktionen auf unsere Handlungen zeigen, weil sie es uns noch besser ermöglichen, uns von der instabilen Welt in künstlichen Höhlen einzuschließen.“ (RÖTZER 1998, S. 169)

Betrachtet man nun all diese herausgearbeiteten Argumente, kann behauptet werden, dass es sich bei Computerspielen tatsächlich um Spiele handelt. Vergleicht man die Punkte die einst Scheuerl als die Wesensmerkmale eines Spieles aufgezählt hat mit den Eigenschaften die ein Computerspiel bietet – wie es Schlütz getan hat – bestätigt sich diese Annahme.

2.3 Kategorisierung

Um einen Überblick über den immer größer und differenzierter werdenden Markt der Computerspiele zu erhalten, scheint es sinnvoll eine Kategorisierung vorzunehmen. Vor allem aber auch um die verschiedenen Facetten und Spezifika der einzelnen Kategorien – auch im Hinblick auf Identität – darzustellen.

Versucht man jedoch eine allgemein gültige Kategorisierung der verschiedenen Genres von Computerspielen zu finden ist festzustellen, dass beinahe jeder Autor seine eigene Einteilung getroffen hat. Diese sind aber größtenteils ident und unterscheiden sich nur in wenigen Punkten, die sich vor allem durch die Detailliertheit der Kategorisierung sowie durch zeitspezifische, historische Unterschiede ergeben.

Eine der ersten Versuche Computerspiele zu kategorisieren stammt von Möller und Uhrmeister. Sie schlugen 1984 eine bipolare Unterteilung in „Eroberungsspiele“ und „Verteidigungsspiele“ vor. (vgl. DITTLER 1993, S. 54)

Diesen Gedanken, der Teilung der Spiele in zwei Teilbereiche, griff auch Jürgen Fritz auf und legte 1989 eine weiter ausdifferenzierte Klassifikation vor. (vgl. FRITZ 1989, S. 176ff)

Er traf eine Unterteilung in Köpfchen- und Knöpfchenspiele. Bei den Köpfchenspielen war logisches und interaktives Denken, strategische Überlegungen, Erinnerungsvermögen und die Fähigkeit zur komplexen Problemlösung vom Spieler gefordert. Die Knöpfchenspiele jedoch verlangen nach Reaktion, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Konzentration und Ausdauer.

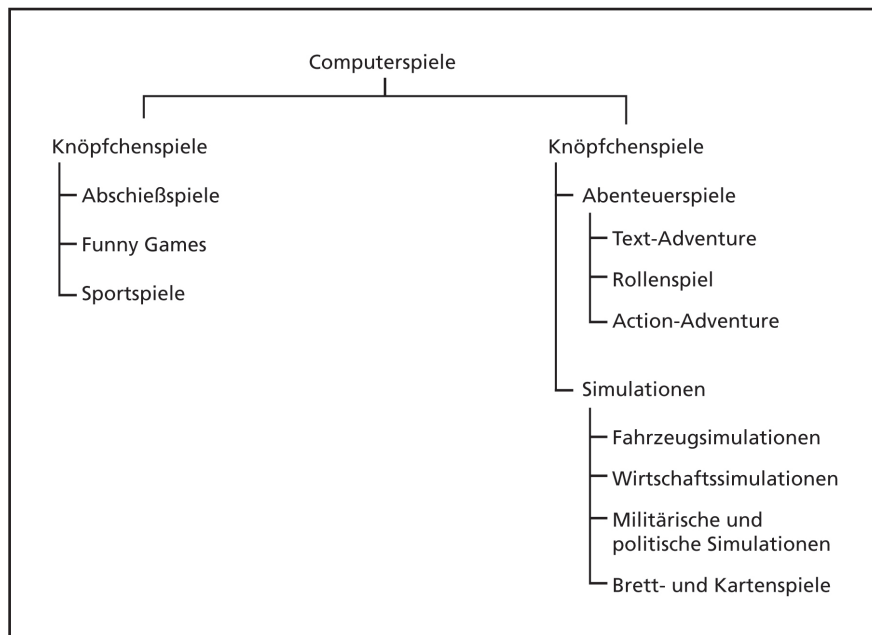


Abb. 3: Klassifizierung der Computerspiele nach Jürgen Fritz 1984

Die Knöpfchenspiele werden – wie in Abbildung 3 zu sehen ist – in die drei Untergruppen Abschießspiele, Funny Games und Sportspiele unterteilt.

Bei den Köpfchenspielen werden die beiden Untergruppen Abenteuerspiele und Simulationen unterschieden. Die Abenteuerspiele teilt Fritz nochmal auf in Text-Adventures, Rollenspiele und Action-Adventures. Die zweite Untergruppe der Köpfchenspiele bilden die Simulationen, die im Weiteren in vier Gruppen unterschieden werden: Die Fahrzeugsimulationen, die Wirtschaftssimulatoren, die politischen und militärischen Simulationen und die Brett- und Kartenspiele.

Wenige Jahre später (1995) hat Jürgen Fritz sein bipolares Schema, dessen Hauptkategorien wie eben beschrieben die Knöpfchenspiele und die Köpfchenspiele darstellen, überarbeitet, denn die Entwicklungen am Spielmarkt machten eine Erweiterung des Ansatzes notwendig.

So entwickelte er die „Landkarte der Computerspiele“. (vgl. WINK 2002, S. 36)

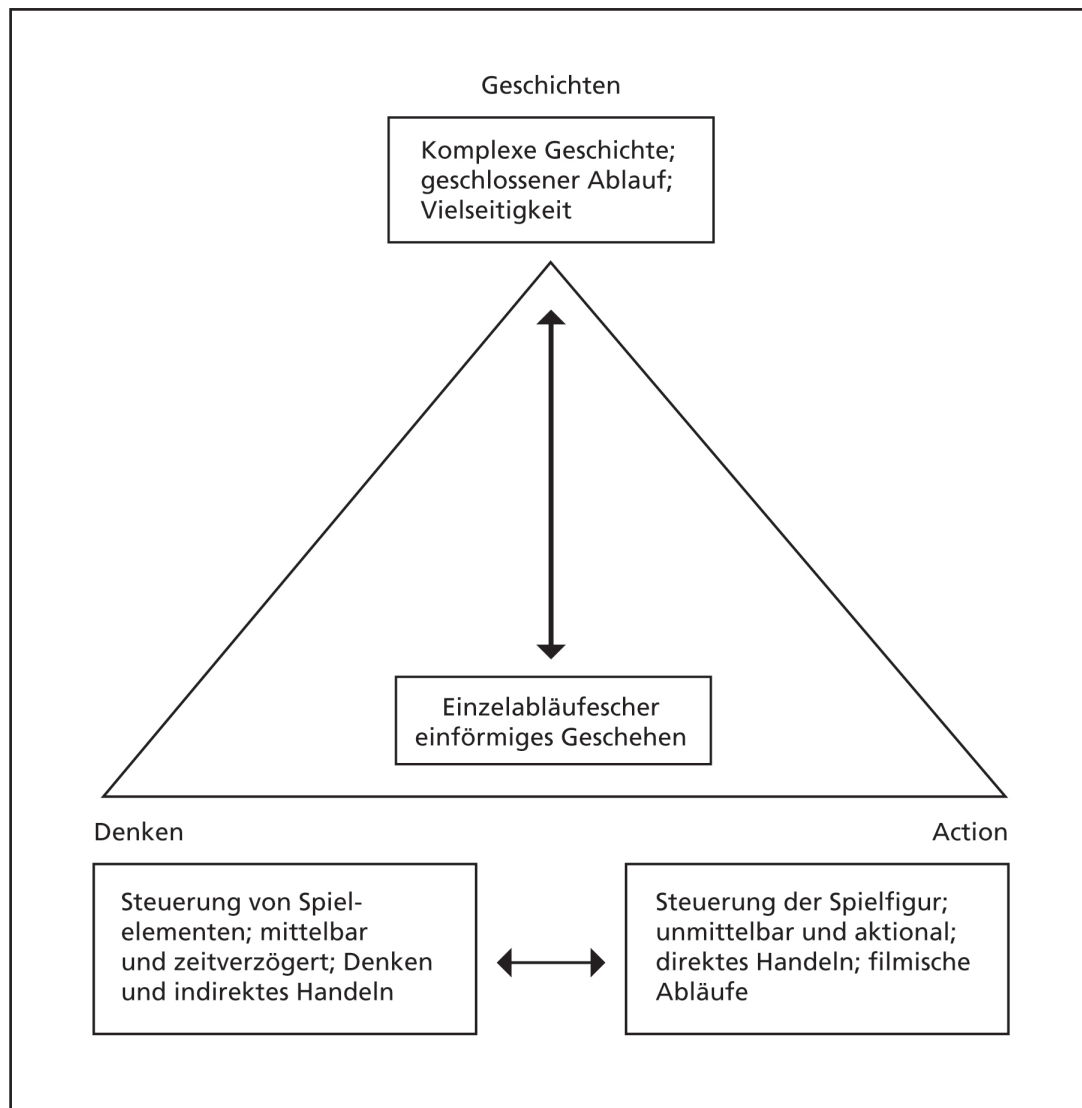


Abb. 4: Modell nach Fritz 1995: Landkarte der Bildschirmspiele

Bei diesem Modell handelt es sich um ein Dreieck, dessen drei Eckpunkte die drei wesentlichen Spielelemente von Computerspielen darstellen sollen: „Denken“, „Action“ und „Geschichten“. Je nachdem wie stark die Ausprägung eines Merkmals in einem Spiel enthalten sind, kann es innerhalb des Dreiecks platziert werden.

Die Zuordnung zum Pol „Denken“ erfolgt, wenn es in dem Spiel um indirektes Handeln geht, das zuvor strategisch gut durchdacht sein sollte. Die Auswirkungen des Denkens bzw. Handelns erfolgen dann mittelbar und zeitverzögert.

Dem Pol „Action“ wird ein Spiel dann zugeordnet, wenn vom Spieler schnelles Handeln gefordert wird und die Spielfigur unmittelbar gesteuert werden muss.

Dem dritten Pol – „Geschichte“ – werden Spiele zugeordnet die über eine komplexe, vielseitige Spielgeschichte verfügen und über einen geschlossenen Ablauf.

Dieses Schema könnte zwar auch heute noch zu einer Einteilung von Computerspielen herangezogen werden, aufgrund der zwischenzeitlichen Entwicklungen, soll im Folgenden ein aktuelles und sehr viel differenzierteres Kategorisierungsschema aus Österreich vorgestellt werden.

2.3.1 Genres der BuPP

Für die Kategorisierung von Computer- und Konsolenspielen gibt es mittlerweile, wie schon erwähnt, unterschiedlich komplexe Systeme und Differenzierungen. Als aktuelles und regionales Beispiel soll nun die Unterteilung der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen in Österreich (kurz BuPP) dargestellt werden.

Die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, ist eine Initiative des Bundesministeriums für Gesundheit, Familie und Jugend (BMGFJ) – Abteilung II/5 Jugendpolitik. Ihr vorrangiges Ziel besteht darin, Erziehenden eine Orientierungshilfe bei der Auswahl von Computerspielen zu bieten.

Die Arbeitsweise der BuPP besteht unter anderem darin, laufend eine aktualisierte Liste von Spielen zu veröffentlichen. Gute Spiele zeichnen sich nach Ansicht der BuPP vor allem durch den Spaßfaktor aus und dadurch, dass sie das positive Potential, das Computerspiele grundsätzlich bieten können, möglichst gut ausschöpfen.

Die Empfehlungen der BuPP werden von drei Säulen getragen: Qualifizierte GutachterInnen, nachvollziehbare Kriterien und ein effizientes Prüfverfahren. Damit soll sichergestellt werden, dass es sich bei den Bewertungen um keine Einzelmeinung handelt, sondern über jedes einzelne Spiel ein qualifizierter Diskurs geführt wird.

Auf der Homepage der BuPP findet man nachfolgende Einteilungen der Genres, die auch zur Bewertung der Computerspiele herangezogen wird. Die Erläuterungen der jeweiligen Genres lassen sich im BuPP-Lexikon nachlesen: (vgl. <http://www.bupp.at>)

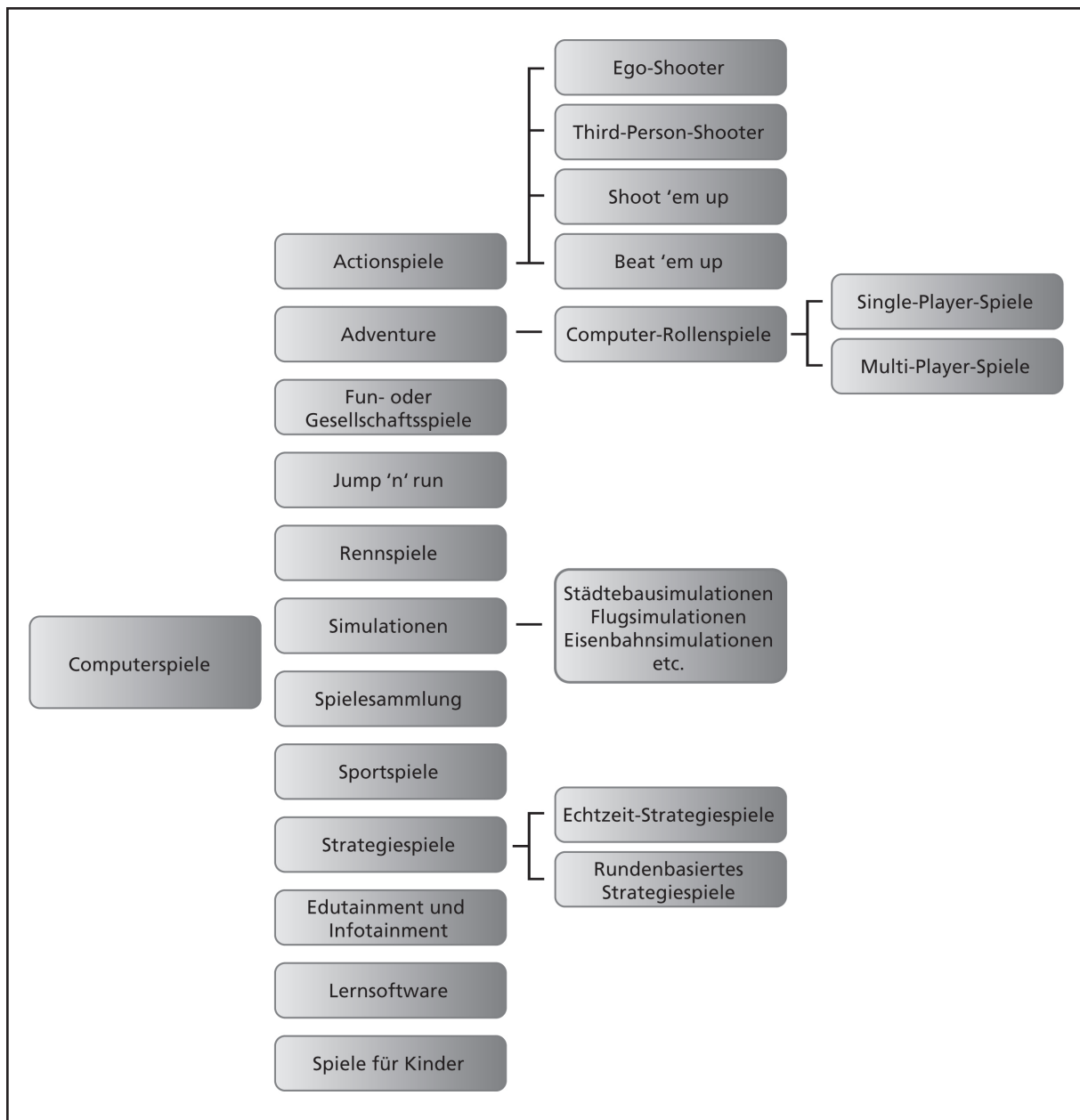


Abb. 5: Einteilung der Genres nach der BuPP

Bei den Actionspielen wird vor allem Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit gefordert. Es geht darum die Gegner zu besiegen und den Spielverlauf möglichst unbeschadet zu überstehen. Bekannte Untergruppen der Actionspiele sind Ego-Shooter, Third-Person-Shooter und Shoot'em up. Bei diesen Spielen sind Gegner vor allem durch Einsatz von Schusswaffen zu bekämpfen. Bei den Beat'em ups hingegen liegt der Schwerpunkt auf dem Einsatz von Kampfsportattacken. ²

² Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237907889&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

In einem Adventure muss der Spieler verschiedene Rätsel lösen, Gegenstände suchen oder mit anderen Charakteren reden um die Handlung voran zu treiben. Bei diesen Spielen besteht meist kein Zeitdruck, allerdings erfordern sie viel Ausdauer, Logik, Einfallsreichtum und Geschick.³

Computer-Rollenspiele sind eine Unterart der Adventures. Sie zeichnen sich durch eine meist sehr komplexe Handlung in einer phantasievollen Welt aus und bieten dem Spieler die Möglichkeit einen oder mehrere Charaktere auszuwählen, die oft selbst ausgestaltet werden können. Vor allem dieses Element der Charakterentwicklung unterscheidet Rollenspiele von normalen Adventures. Der Spieler muss nun Kämpfe bestreiten und diverse Rätsel lösen. Es gibt Rollenspiele die als Single-Player-Spiel gedacht sind oder aber als Multi-Player-Spiel. Eine spezielle Art der Multitplayer-Rollenspiele sind die MMORPGs, bei denen bis zu mehrere tausend Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander spielen.⁴

Bei Fun- oder Gesellschaftsspielen steht vor allem der Spaß und das gemeinsame Spielen im Mittelpunkt. Hier werden oft Zusatzgeräten eingesetzt, wie beispielsweise Mikrofone bei einem Karaokepiel.⁵

In Jump 'n' runs bewegt sich die Spielfigur laufend und springend fort. Es müssen Hindernisse überwunden werden, von Ast zu Ast gesprungen werden, Gegenstände gesammelt werden oder ähnliches. Die visuelle, akustische und inhaltliche Gestaltung diese Genres erinnert oftmals an Comics.⁶

Rennspiele sind Spiele, bei denen der Wettstreit um die beste Zeit auf einer Rennstrecke große Bedeutung hat. Des Weiteren gilt es die Boxenstopps und die Renntaktik zu koordinieren.⁷

Ein weiteres Genre bilden die Simulationen. Im Vordergrund steht hier die möglichst genaue Simulation realer Gegebenheiten und die entsprechende Fertigkeit die Aufgaben zu lösen. Simulationen stellen vor allem kognitive Anforderungen: wichtig sind richtiges planen und entscheiden. Es gibt verschiedenste Arten von Simulationen, die auch unterschiedliche Anforderungen stellen: Städtebausimulationen, Flugsimulator, Eisenbahnsimulation, etc. Der Spieler muss Zusammenhänge erfassen und strategisch planen können. Schnelle Reaktionen und neue Strategien sind oft gefordert.⁸

3 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237907895&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

4 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1162406072220&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

5 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908084&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

6 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908102&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

7 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1162406072746&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

8 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908601&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

Bei der Spielesammlung handelt es sich um eine Sammlung verschiedener, nicht sehr aufwendiger Einzelspiele, die entweder in einer Rahmenhandlung gebunden sind oder auch nur über ein Menü ausgewählt werden können.⁹

Bei Sportspielen stehen die Elemente des sportlichen Wettkampf im Zentrum. Von Fußball bis Golf, vom Skifahren bis zum Skateboarden, beinahe jede Sportart kann „nachgespielt“ werden. Oft gibt es vorher allerdings taktische Überlegungen anzustellen, wie zum Beispiel die Spieler mit den passenden sportlichen Eigenschaften an der richtigen Position in einer Fußballmannschaft aufzustellen.¹⁰

Bei den Strategiespielen sind Echtzeit- und Runden-Strategiespiele zu unterscheiden.

Bei Echtzeit-Strategien hat jede gesetzte Aktion sofort eine Wirkung – natürlich auch die Maßnahmen des Gegners (Computer oder anderer Spieler). Höchstes Tempo und Zeitdruck sind hier gefordert. Bei Runden-basierten Strategiespielen, kann hingegen jeder Spielzug in Ruhe vorbereitet werden.¹¹

Mit Edutainment oder Infotainment sind bei der Kategorisierung der BuPP Spiele mit explizitem Lern-Mehrwert gemeint. Der Spaßfaktor steht dabei allerdings im Vordergrund. Es geht um die unterhaltsame Vermittlung von Bildungsinhalten.¹²

Als Lernsoftware werden hier Programme zur direkten Vermittlung von Lehrinhalten verstanden. Es handelt sich meist nicht mehr um Spiele. Komplexe Sachverhalte können so in multimedialer Form anschaulich dargestellt werden.¹³

Spiele für Kinder sind nur teilweise den einzelnen Genres zuordenbar. Es handelt sich meist um Spiele mit Elementen aus allen Genres, die als „Minispiele“ in einem kindlichen Rahmen angeboten werden.¹⁴

Abschließend ist festzustellen, dass die aktuelle Kategorisierung der BuPP dem Computer-Rollenspiel mit Bildung eines eigenen Genres große Bedeutung entgegenbringt. Betont wird vor allem die Möglichkeit in eine bzw. mehrere Charaktere zu schlüpfen, diese weiterzuentwickeln und somit immer tiefer in die virtuelle Welt einzutauchen.

9 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&content-id=1160237908605&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

10 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&content-id=1160237908607&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

11 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&content-id=1160237908608&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

12 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&content-id=1160237907913&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

13 Vgl. http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&content-id=1160237908066&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

14 Vgl. <http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jar?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1160237908089> [6. Oktober 2008]

Was genau die Menschen bewegt sich dem Spielen so intensiv zu widmen soll im nächsten Kapitel erläutert werden.

2.4 Faszination und Motivation von Computerspielen

Computerspiele haben sich in den letzten Jahren zu einem Massenmedium entwickelt. Viele Wissenschaftler und Forscher beschäftigen sich daher mit der Frage, warum sich so viele Menschen dieser Art des Spielens zuwenden.

So hat sich beispielsweise Michael Kunczik, Professor für Publizistik an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, in dem Buch „Gewalt und Medien“ (gemeinsam mit Astrid Zipfel) unter anderem auch sehr ausführlich mit dem Thema der Wirkungsweisen von Medien beschäftigt. Darin werden verschiedene Untersuchungen dieses Themengebietes zusammengefasst, um dem Reiz, der von Computerspielen ausgeht, auf den Grund zu gehen. Unter anderem wurde hier auch die Identitätsbildung genannt, weshalb die aus diesen Untersuchungsergebnissen resultierenden Nutzungs- und Motivationsmotive im Folgenden kurz aufgezählt werden sollen: (vgl. KUNCZIK/ZIPFEL 2006, S. 290f)

Als ersten Punkt nennen Kunczik/Zipfel die **strukturelle Koppelung** zwischen dem Angebot des Computerspiels und der Erwartungen des Spielers, und verweisen dabei vor allem auf Fritz und Fehr, die sich ausführlich mit dem Thema beschäftigt haben.

Fritz nützt zur Darstellung der wesentlichen Hypothesen zu Motivationsstruktur bei Bildschirmspielen das Modell der strukturellen Koppelung. Es stellt das Motivierungspotential der Bildschirmspiele (= Angebot) den Spieler mit seinen Lebenskontexten und seiner Persönlichkeit (= Erwartung und Präferenzen) gegenüber. (vgl. FRITZ 1995, S. 36ff)

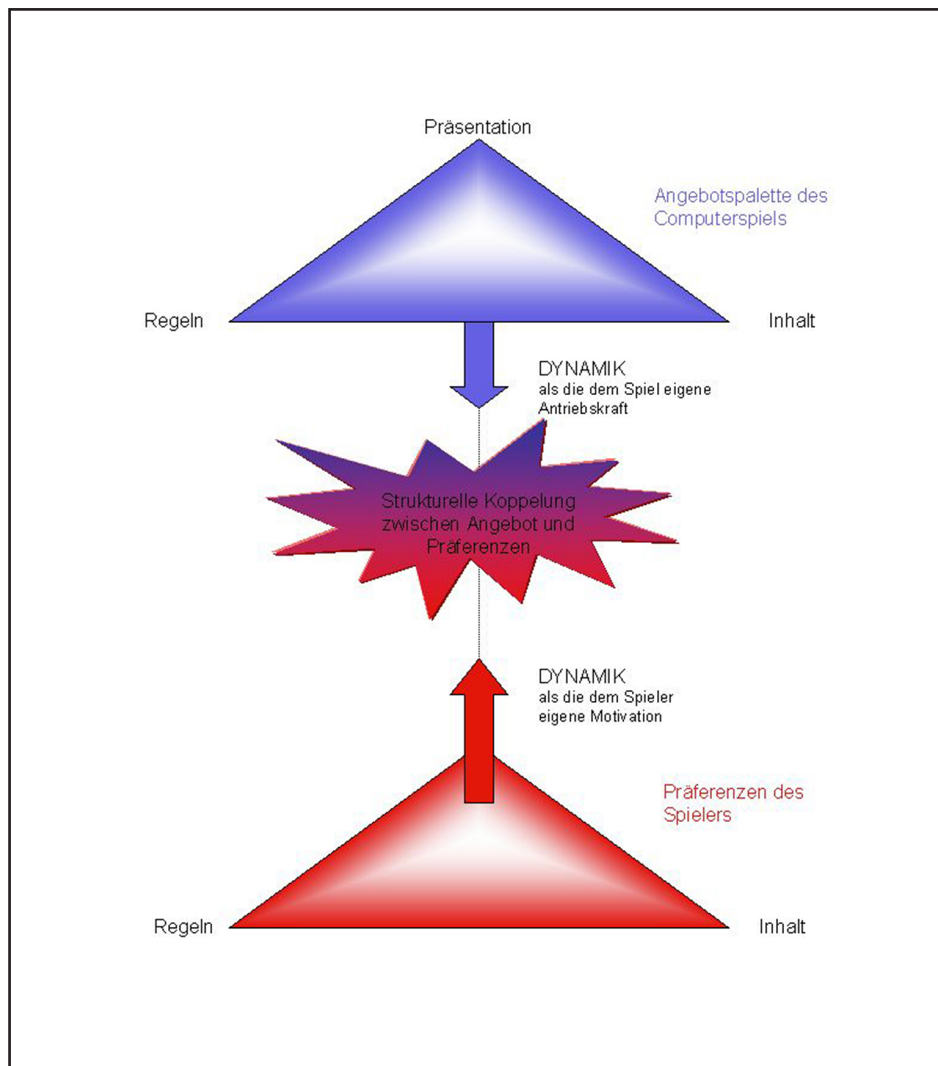


Abb. 6 : Strukturelle Koppelung zwischen Computerspiel und Spieler

Spiel und Spieler werden in dieser Grafik mit Hilfe von drei Faktoren modelliert: Inhalt, Regeln und Präsentation, die einerseits ein Spiel charakterisieren und andererseits die zentralen Attraktionspunkte für einen Spieler darstellen.

Aus diesem Dreieck – der Faktoren Präsentation, Regeln und Inhalt – bildet sich auf der einen Seite als Dynamik die generelle Motivation des Spielers in Bezug auf das Computerspiel. Die Deckfläche, des Prismas stellt die Angebotspalette des Computerspieles dar und wird ebenfalls gebildet aus den drei Faktoren Präsentation, Regeln und Inhalt. Von diesem Dreieck geht als Dynamik die dem Spiel eigene Antriebskraft aus, die dem Spieler Anregung bieten soll, sich überhaupt auf das Spiel einzulassen. Im Innenraum dieses Prismas spielt sich nun der Prozess der strukturellen Koppelung zwischen dem Spieler und dem Computerspiel ab. Der Spieler setzt sich zum Spiel in Beziehung und versucht herauszufinden, was das Spiel anbieten kann und welche seiner Erwartungen durch das Spiel erfüllt werden können. (vgl. FRITZ 2003b, S. 5f)

„Neben den inhaltlichen und präsentativen Vorlieben sind dies vor allem auch die dynamischen Aspekte: Regeldynamik (Spaß, Spannung, Abwechslungsreichtum), Psychodynamik (metaphorische Entsprechungen zur Lebenssituation des Spielers) und Soziodynamik (grundlegende Handlungsmuster und Orientierungen in der Gesellschaft, wie z. B. Kampf, Erledigung).“ (ebenda, S. 6)

Ob ein Spieler also von einem Spiel fasziniert ist und sich darauf einlässt, hängt nach diesem Modell von der strukturellen Koppelung zwischen Präferenzen des Spielers und Angebot des Computerspieles ab.

Des Weiteren nennen Kunczik/Zipfel als Nutzungsmotive die Punkte **Herausforderung, Wettbewerb, Erfolg**. Viele Spieler nennen die Herausforderung und deren erfolgreiche Bewältigung als zentrale Motivation zum Computerspielen. Bei Erfolg im Spiel bekommt man, anders als im Leben, meist eine direkte Rückmeldung für seine Handlungen und wird mit Punkten, Siegen bzw. verschiedenen Gegenständen belohnt. (vgl. KUNCZIK/ZIPFEL 2006, S 290)

Der dritte Motivationsaspekt zum Spielen sehen Kunczik/Zipfel in den Punkten **Macht und Kontrolle**. Der Spieler ist nicht, wie etwa beim Fernsehen, nur passiver Rezipient, sondern beim Computerspielen kann und muss er aktiv in das Geschehen eingreifen und so den Spielverlauf bestimmen. Alle Handlungen und Aktionen die gesetzt werden, haben Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Jeder kann Dinge bewirken und am Ende als Held oder Sieger hervorgehen. Dem Spieler wird die Möglichkeit geboten, in der virtuellen Welt Macht und Kontrolle auszuüben – eine Gelegenheit, die sich vielen Spielern im realen Leben nicht oder zumindest nicht in diesem Maße bietet und daher kompensatorischer Natur sein kann. Violente Computerspiele eignen sich nach Kunczik/Zipfel zur Befriedigung dieser Bedürfnisse besonders gut, da Gewalt eine deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt. (vgl. ebenda, S 290f)

Als nächster Aspekt wird die Möglichkeit der **Identitätsbildung** genannt. Kunczik/Zipfel beziehen sich hier auf Autoren wie beispielsweise Fritz und Fehr, die es für möglich halten, dass Computerspiele durch Spielfiguren, Inhalte und Leistungsanforderungen zur Identitätsbildung beitragen können. Die interaktiven Elemente eines Spiels ermöglichen die Erprobung von Identitätsentwürfen. (vgl. ebenda, S. 291)

Götzenbrucker betont in ihrem Ansatz vor allem den identitätsstiftenden Charakter von MUDs. In ihrer Untersuchung gaben Spieler als besonders wertschätzend an, verschiedene Identitäten annehmen zu können und somit auch der Vielfältigkeit der eigenen Persönlichkeit Ausdruck verleihen zu können. Des Weiteren wurde die Möglichkeit der Überwindung der Begrenztheit des eigenen Körpers genannt und die Möglichkeit ein beliebiges Geschlecht anzunehmen zu können. (vgl. GÖTZENBRUCKER 2001, S. 154)

Des Weiteren folgt das Motiv der **Geselligkeit** von Computerspielen. Das gängige Vorurteil vom sozial isolierten Computerspieler hat sich in diversen Untersuchungen nicht bestätigt.

Computerspiele werden sehr oft gemeinsam gespielt – auch wenn sie gar nicht für mehrere Spieler gedacht sind – und vermitteln so soziale Gratifikationen. (vgl. KUNCZIK/ZIPFEL 2006, S. 291)

Bekämpfung der Langeweile und der Wunsch unterhalten zu werden wird oft als Anlass für das Computerspielen genannt. Dabei sind Computerspiele allerdings oft nur zweite Wahl, und werden nur herangezogen, wenn andere attraktivere Alternativen der Freizeitgestaltung (z.B. wegen schlechtem Wetter) fehlen. (vgl. ebenda, S. 291)

Im Anschluss nennen Kunczik/Zipfel den Aspekt der **Phantasie**, die durch zahlreiche Spiele angeregt wird, da Spiele oft Handlungen und Szenarien enthalten, die unter realen Bedingungen vielleicht nicht möglich sind (z.B. Fahren eines Rennwagens, hohes Springen), bzw. Erfahrungen in sonst nicht zugängliche Lebensbereiche eröffnen. (vgl. ebenda, S. 291)

Computerspiele bieten für viele eine gewünschte Möglichkeit dem Alltag zu entfliehen. (**Eskapismus**). Dafür scheinen sowohl die Inhalte als auch die Notwendigkeit sich völlig auf das Spielgeschehen konzentrieren zu müssen um erfolgreich zu sein, geeignet. (vgl. ebenda, S. 291)

Auch der Anspruch nach **Stress- und Aggressionsminderung** und nach **Entspannung** ist nach Kunczik/Zipfel ein häufiger Grund um Computer zu spielen.

Als letzter Punkt wird das **Flow-Erlebnis** genannt. Dabei handelt es sich um einen emotionalen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt. Er geht eine extrem intensive Verbindung mit dem Spiel bzw. der Spielfigur ein, sodass er fast glaubt selbst derjenige zu sein, den er dort am Bildschirm sieht. (vgl. KUNCZIK/ZIPFEL 2006, S. 291f)

Der Soziologe Mihaly Csikszentmihalyi hat sich intensiv mit der Motivation des Menschen auseinandergesetzt, dabei den „Flow-Effekt“ näher beleuchtet und sechs Grundvoraussetzungen für den Eintritt des Flow-Gefühls herausgearbeitet: (vgl. CSIKSZENTMIHALYI 1985, S. 62ff)

- Die Aufgabe muss zu bewältigen sein; sprich die Aufgabe muss im Bereich der Leistungsfähigkeit des Ausführenden liegen.
- Die Aufmerksamkeit muss auf ein beschränktes Stimulusfeld zentriert sein, um mögliche Störstimuli außerhalb des Aufmerksamkeitskreises zu halten.
- Es stellt sich eine gewisse „Selbstvergessenheit“ ein, die allerdings nicht meint, dass die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen verloren geht, sondern lediglich das Selbst-Konstrukt, also die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einschieben. Ein Gefühl des Verschmelzens von Handlung und Bewusstsein stellt sich ein.
- Das Gefühl, alle Handlungen und die Umwelt unter Kontrolle zu haben muss bestehen.
- Es muss eine eindeutige Handlungsanforderung bestehen und eine klare, eindeutige Rückmeldung erfolgen.

- Es sind keine Ziele oder Belohnungen nötig, die außerhalb des Flow-Erlebnisses liegen. (autotelisches Wesen des flow-Erlebnisses) Das Motiv liegt also in der Tat bzw. Handlung selbst und nicht in der Belohnung.

Diese verschiedenen Elemente des Flow-Erlebens sind untrennbar miteinander verbunden.

„Dank der Einschränkung des Stimulusfeldes ermöglicht eine flow-Aktivität dem Ausübenden, sich auf seine Handlungen zu konzentrieren und Ablenkungen außer acht zu lassen. Dies führt zum Gefühl der potentiellen Kontrolle über die Umwelt. Wie die flow-Aktivität klare und widerspruchsfreie Regeln aufweist, erlaubt sie ein vorübergehendes Vergessen der eigenen Identität mit allen damit verbundenen Problemen. Das Ergebnis all dieser Faktoren ist, dass man den Prozess intrinsisch belohnend findet.“ (ebenda, S. 74)

Damit es also zu einem Flow-Gefühl kommt, müssen die Aufgaben erfüllbar sein, andernfalls können Gefühle von Angst, Wut und Ärger einsetzen. Der Spieler muss das Gefühl haben, alles vollkommen unter Kontrolle zu haben. Nur so kann er vollkommen in der virtuellen Welt versinken. Die Wahrnehmung der realen Lebenswelt und der realen Identität bleibt nun außen vor und alle Gedanken fokussieren sich auf die gerade gestellte Aufgabe betreffen.

Abschließend ist festzustellen, dass das Feld der Computerspiele in jeglicher Hinsicht ein faszinierendes ist. Die zahlreichen Punkte, die Kunczik/Zipfel zusammengetragen haben, zeigen das hohe Potential von Computerspielen zur Alltags- und Freizeitgestaltung. Dies bestätigt sich im ständigen Wachstum dieses Bereiches. Allerdings ist zu sagen, dass auf Video- und Computerspiele vor allem dann zurückgegriffen wird, wenn andere Freizeitoptionen gerade nicht zur Verfügung stehen. Wird gespielt stehen zumeist die sozialen Kontakte zu den anderen Spielern im Vordergrund.

3. Virtuelle (Spiel)Gemeinschaften

Es liegt wohl in der Natur des Menschen sich in Gemeinschaften und Gruppen zu organisieren. Warum also nicht auch im Internet? Die virtuelle Gemeinschaft gliedert sich in eine lange Kette dagewesener Gemeinschaften, die sich aus verschiedensten Gründen zusammenfinden. Und auch zum Spielen hat man sich schon immer getroffen, sei es am Fußballplatz oder beim Gesellschaftsspiel.

Die Anfänge dieser virtuellen Gemeinschaften bilden die sogenannten MUDs. Diese „Multi User Dungeons“ sind textbasierte Spiele, deren Nutzung vor allem in ihren Anfängen auf studentische Kreise zentriert war. Eine der ersten, die sich mit der Erforschung von MUDs – und somit virtuellen Gemeinschaften – auseinander setzte war Sherry Turkle (vgl. TURKLE, 1998), zu dessen Person und Ausführungen später noch weiteres folgen wird.

Vorerst sollen hier die Charakteristika von Interaktionen in virtuellen Gemeinschaften erläutert werden, die Thiedeke in vier Punkten – Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität – zusammengefasst hat: (vgl. THIEDEKE 2003, S. 25ff)

Kontakte in virtuellen Räumen sind zumeist durch ihre Anonymität oder Pseudonymität gekennzeichnet. Die Teilnehmer können einen beliebigen Nickname wählen und damit die reale Identität verschleiern. In MUDs werden für die erschaffene Identität Avatare konstruiert. Schon die Benennung dieser Spielfiguren kann von großer Bedeutung sein für den Einstieg in die virtuelle Welt, und wird somit oft gut überlegt. Meist liefert bereits der Name Hinweise auf tatsächliche Wünsche, Fähigkeiten oder Charaktereigenschaften der betreffenden Person. Die Anonymität in den virtuellen Welten wirkt sich fördernd auf die Experimentierfreudigkeit mit verschiedenen Identitäten aus. Es kann mit den verschiedenen Identitäten gespielt werden, wobei zu beachten ist, dass die Anonymität die Überschreitung jener Grenzen zulässt, die jedoch in der realen Welt vorhanden sind. (vgl. ebenda, S. 25f)

„Die Wirklichkeit der virtuellen Beziehung, die wirklich scheint, muss nicht wirklich sein. Die wirkliche Wirklichkeit der Kommunikation bleibt anonym.“ (vgl. THIEDEKE 2003, S. 27)

Genau diese Problematik spricht auch der zweite Punkt an den Thiedeke anführt – nämlich die Selbstentgrenzung. Durch den Wegfall der physischen Präsenz besteht zusätzlich kaum die Möglichkeit soziale Sanktionen zu setzen, wie Ausgrenzung, Tadel oder Strafen. Gesellschaftliche Normen bleiben zwar aufrecht, allerdings können sich die Teilnehmer leichter hinter ihren Masken der Anonymität verstecken. Dies kann wiederum einfacher zu ungehemmten und unpassenden Verhaltensäußerungen führen. (vgl. ebenda, S. 27)

Beim dritten Merkmal, der Interaktivität, betont Thiedeke, dass sich die Bedeutung des Begriffs mit

der Einführung der neuen Medien erweitert hat, und deshalb hier gesondert erwähnt werden soll. Kommunikation findet nicht mehr nur in Face-to-face Situationen statt, sondern auch medial. Der Begriff ist diffuser geworden und in den Sozialwissenschaften nicht klar definiert. (vgl. THIEDEKE 2003, S. 29)

„Die Besonderheit der Interaktivität virtueller Beziehungen resultiert aus ihrer Gestaltungstiefe und der Erfordernis selbstorganisierter Konstruktion der Interaktionsfelder.“ (ebenda, S. 30)

So konstruieren Kommunikationspartner in virtuellen Beziehungen nicht nur Inhalte, sondern das Medium selbst. Dabei müssen die Teilnehmer praktisch und reflexiv zwischen der Produzenten- und Rezipientenrolle wechseln, um in der Interaktion mit dem menschlichen „Gegenüber“ und technischen Aktionen, die virtuelle Kommunikation den individuellen Bedürfnissen anpassen zu können. (vgl. ebenda S. 31)

Als finales Charakteristikum sei die Optionalität virtueller Beziehungen genannt. Gemeint ist damit, die beinahe grenzenlose Vielfalt an Möglichkeiten, Themen, Interaktionsformen, Identitäten, Kommunikationsumgebungen und Wissensbestände für virtuelle Beziehungen, die sich durch das Wachstum des Internet stetig weiter ausdehnen. Erweitert wird die Optionalität noch durch diverse Vernetzungen von Themenfelder und Beziehungsangeboten. Sie erlaubt größere Freiräume in Hinblick auf eine selbstgewählte Lebensgestaltung, allerdings resultiert daraus auch ein erhöhter Entscheidungsdruck jedes einzelnen. Es ist komplexer sich einer Gruppe zugehörig fühlen zu können. Die angebotenen Alternativen sind groß und die Ablösung von virtuellen Beziehungen relativ einfach. (vgl. ebenda, S. 31f.) Thiedeke ist der Meinung es könnte durch zahlreiche virtuelle Beziehungsmöglichkeiten *„zu einer erhöhten Instabilität der Zugehörigkeit und zu einer wachsenden Diffusität von Beziehungsstrukturen, vor allem bei den virtuellen Beziehungen selbst“* kommen. (ebenda, S. 33)

Diese vier Charakteristika von virtuellen Gemeinschaften – Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität – die hier zusammengefasst wurden, zeigen klar auf, dass es sich bei virtuellen Beziehungen um medial geprägte Kontakte handelt. Es sind ihnen positive sowie auch negative Aspekte zuzugestehen. Klar ist jedenfalls, die Prägung durch technische Rahmenbedingungen.

Um nun einen Überblick über die Formen und Strukturen von virtuellen Gemeinschaften zu bekommen soll hier ein Modell von Fritz herangezogen werden. Im Mittelpunkt des Modells stehen die Computerspiele mit ihren unterschiedlichen Reizkonfigurationen und Angeboten zur strukturellen Koppelung – die im Kapitel 2.4 bereits näher erläutert wurde – mit den Biographien der Spieler. Fritz konstituiert sechs Typen von virtuellen Spielgemeinschaften, die sich um das

Computerspiel gebildet haben. Das Modell zeigt die Lage der Strukturen sowohl in Hinblick auf die Balance zwischen Online und Offline als auch zwischen Individuum und der Gruppe an. (vgl. FRITZ 2004, S. 239ff)

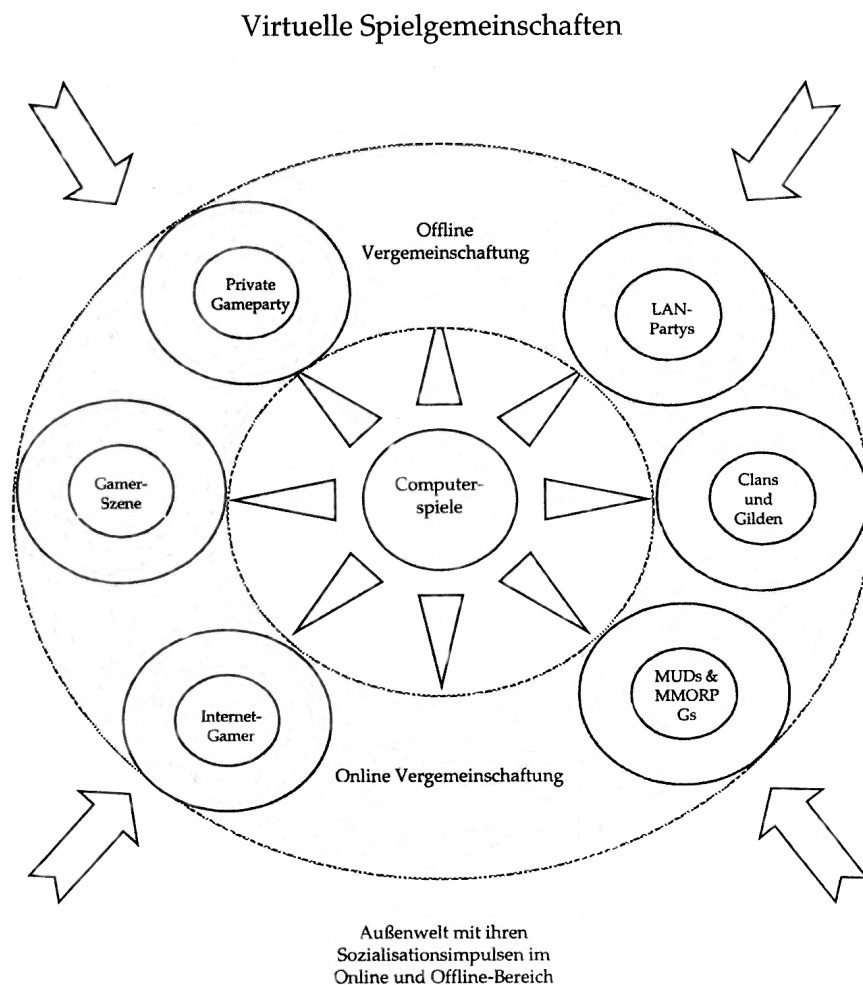


Abb. 7: Virtuelle Spielgemeinschaften

Die **Internet-Gamer** sieht Fritz als lockere Gruppierungen, die sich sporadisch und temporär im Internet bilden und kaum Konstanz besitzen. Spielpartner werden online gesucht und der Kontakt beschränkt sich auf das Spielgeschehen.

Im Gegensatz dazu stehen Gemeinschaften in **MUDs und MMORPGs**. Das Hauptaugenmerk liegt hier auf Konstanz der Gruppe. Die Mitglieder treffen sich regelmäßig in ihrer virtuellen Welt, die sie gemeinsam gestalten. Auch hier ist der Kontakt mehr oder weniger auf die Aufenthalte in der virtuellen Welt begrenzt. Offline Treffen sind eher schwierig realisierbar, da die Teilnehmer oft aus verschiedenen Teilen der Welt kommen.

Eine relativ enge Verbindung zwischen den Mitgliedern besteht bei den **Clans**. Dies sind virtuelle Spielgemeinschaften, die sich bilden um sich als geschlossene Gruppe den virtuellen

Herausforderung zu stellen. Viele dieser Clans haben auch Offline Aktivitäten in der Gruppe. Diese Art der Gemeinschaft findet man vor allem bei Ego-Shootern wie auch in permanenten Spielwelten der MMORPGs, wobei hier auch oft von **Gilden** gesprochen wird.

Des Weiteren führt Fritz die **LAN-Partys** an. Dies sind auf virtuelle Spielwelten bezogene Veranstaltungen, die eher sporadisch stattfinden. Meist reisen die Spieler dazu mit ihren Rechnern zum Veranstaltungsort um dort für einen Tag oder länger mit anderen Spielern in großen Räumlichkeiten zu spielen. An diesen LAN-Partys nehmen sowohl Einzelspieler, wie auch Clans teil.

Die **Game-Partys** finden im engeren Freundeskreis statt. Es wird der eigene Rechner mitgebracht und in privaten Räumen dem gemeinsamen Hobby nachgegangen.

Fritz nennt außerdem die **Gamer-Szene**, die er als sehr komplex, von geringer Kohärenz und kaum überschaubar beschreibt. Diese Gemeinschaft stellt für ihn das Netzwerk virtueller und medialer Informations-, Austausch- und Kontaktmöglichkeiten dar. Gemeint sind hiermit beispielsweise die Spielzeitschriften wie „PC-Games“, die über neue Spiele am Markt berichten und somit als Informationsquelle für Spieler dienen. Aber auch Homepages von Clans dienen nicht nur der Selbstdarstellung, sondern können auch zum Informationstausch genutzt werden. So bietet das Internet auch zahlreiche weitere Möglichkeiten neue Informationen, oder auch sogenannte „cheats“ für diverse Spiele zu erhalten oder auch Spiele zu kaufen und tauschen. (vgl. FRITZ 2004, S. 240f)

Fritz betont, dass die von ihm erläuterten virtuellen Spielgemeinschaften über das Medium Computerspiele zueinander in Wechselwirkungsprozessen stehen. *„Sie oszillieren zwischen Online und Offline und bilden spezifische Formen der Verknüpfung von virtueller, medialer und realer Welt heraus. Dabei unterliegen sie den Einflussfaktoren des sie hervor gebracht habenden gesellschaftlichen Gesamtsystems und der von diesem ausgehenden Sozialisationsimpulsen.“* (ebenda, S. 241)

Die unterschiedlichen virtuellen Gemeinschaften unterscheiden sich also durch verschiedene Faktoren. Einige sind auf Konstanz angelegt, andere entstehen durch sporadische Treffen. Alle Formen verklammern sich in spezifischer Weise mit realer, mentaler und virtueller Welt. Sie stehen über das Medium Computerspiel in Beziehung zueinander und stehen dabei in Wechselwirkungsprozessen.

Abschließend soll gesagt werden, dass alle virtuellen Räume und Gemeinschaften vielfach Anregung zur Reflexion über Lebenserfahrungen und Lebenssituationen geben können. So hat Götzenbrucker betont *„Sie können erlebt werden als Wahrnehmungsraum (Erkundungs- und Entdeckungsraum), Aktionsraum (Spielwelt bzw. Konversationswelt), Interaktionsraum (Handlungsumgebung), als*

Gestaltungsraum (Kreation von Objekten und Charakteren) und schließlich als Schaffens- und Schöpfungsraum (Kreation von Identität/Milieu/Welt).“ (GÖTZENBRUCKER 2001, S. 19)

Im Folgenden sollen nun einige der eben kurz erläuterten virtuellen Spielgemeinschaften näher beschrieben werden.

3.1 MUDs

MUDs (= *Multi User Dungeons* bzw. *Multi User Domains*) sind die Urform aller Online-Spielgemeinschaften. Als den ersten Vorläufer der heutigen aufwendig gestalteten virtuellen Welten kann man den MUD1, der 1978 von Roy Trubshaw und Richard A. Bartle an der Essex University geschaffen wurde, bezeichnen. Zugriff hatten vorerst nur Studenten und Studentinnen vorort; später war auch ein externer Zugriff für außeruniversitäre Spielende per Modem möglich. (vgl. LEYDE 2007, S. 155)

MUDs sind demnach ursprünglich nicht als Freizeitbeschäftigung konzipiert worden, sondern sollten vor allem wissenschaftlichen Zwecken dienen. Sie waren somit oft nur auf kleinere Gruppen begrenzt und fungierten als Plattform für Gespräche und Erfahrungsaustausch. Installiert waren MUDs zumeist auf Großrechnern von Universitäten, womit der Zugang zu diesen auf den universitären Umkreis beschränkt blieb.

Grafisch waren die ersten MUDs alles andere als ansprechend, denn die Prioritäten waren anders gesetzt. So saß man vor dem dunklen Bildschirm, mit ein paar hellen ASCII-Zeichen darauf. Es gab keine Bilder und keine Animationen. Entscheidend war die Gelegenheit in andere Identitäten zu schlüpfen, was in der Form bis dahin nicht möglich gewesen war. Auch in den Anfängen handelte es sich bei den MUDs um Multiplayerspiele in dauerhaften Welten, die weiterexistierten auch wenn ein Spieler nicht online war. (vgl. LOBER 2007, S. 7)

Die meisten MUDs sind also Rollenspiele, in denen eine angenommene, frei definierbare Identität erprobt werden kann. In den virtuellen Welten kann der Spieler herumwandern, mit Mitspielern kommunizieren, die Spielwelt erkunden, Aufgaben und Rätsel lösen, andere Spieler treffen und sich mit ihnen gemeinsam durch Landschaften bewegen. (vgl. MAROTZKI 2003, S. 154)

Zu Beginn muss der Spieler einen Spielcharakter entwerfen. Er muss seiner Spielfigur einen Namen geben, der innerhalb des MUD einzigartig ist, und das Geschlecht und Aussehen wählen. Im Laufe des Spiels kann diese, anfänglich oft spärliche Charakterisierung, noch ausführlicher ausgeschmückt und verändert werden.

MUDs sind rein textbasierte Spiele, was bedeutet, die Interaktion findet ausschließlich schriftlich statt. Die Eingabe der Information erfolgt über die Tastatur und wird über den Bildschirm

ausgegeben. Um mit einem Mitspieler etwas zu kommunizieren, kann dies entweder öffentlich gesagt werden, und somit allen sichtbar sein, es besteht aber auch die Möglichkeit sich nur mit bestimmten Personen zu unterhalten (beispielsweise durch flüstern). Um die, der Face-toFace Kommunikation typischen, körpersprachlichen Signale (lachen, Stirn runzeln,...) auszugleichen, ist die Eingabe von speziellen Ersatzbefehlen möglich.

Gerit Götzenbrucker, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Publizistik an der Universität Wien, arbeite unter anderem zum Schwerpunkt Neue Medien. In einer von ihr durchgeführten Untersuchung von virtuellen Gemeinschaften hat sie folgende **MUD-styles** ausdifferenziert: (vgl. GÖTZENBRUCKER 2001, S. 13)

Zum einen die Adventure-MUDs und combat styles, bei denen es Ziel ist, die Rätsel – oder quests – zu lösen und Kämpfe gegen Monster, Zauberer oder ähnlichen Gegnern zu bestehen.

Weiters die Organizational-MUDs, die eher als Kommunikationsplattformen zur Schaffung internationaler Arbeits- und Diskussionsräume dienen.

Die Social-MUDs oder tiny styles können als themen- und interessenbasierte Kommunikationsräume mit Programmierfunktionen bezeichnet werden.

Im Gegensatz dazu stehen die Chat-environments, die zwar Kommunikationsräume sind, allerdings keine Programmiermöglichkeit bieten.

Schließlich sind noch die Educational-MUDs zu nennen, die interaktive Lernumgebungen zur Verfügung stellen.

Gleichzeitig betont Götzenbrucker, ist allen Styles gemeinsam „*das kollaborative Schaffen, die gemeinsame Kreation von Geschichten/Mythen/(Um-)Welten durch die TeilnehmerInnen*“. (ebenda, S. 13)

Auch hier wird also nochmals die Funktion der MUDs als eine Plattform für Kommunikation mit spielerischem Charakter deutlich, in deren Rahmen prinzipiell alle Teilnehmer zur Veränderung und Gestaltung des virtuellen Raumes beitragen können.

Götzenbrucker hat im Weiteren folgende Verhaltens- und Handlungsoptionen für MUDs zusammengefasst: (vgl. Götzenbrucker 2003, S. 237)

- a) **Konstruieren:** Um ein Mitglied der Gemeinschaft zu werden müssen persönlich, individuelle Identitäten geschaffen werden. Des Weiteren müssen Räume und Dinge aufgebaut werden (Objektprogrammierung) um den eigenen Einfluss auf das Spiel zu vergrößern.

- b) **Navigieren:** Der Spieler muss die Orientierung und Kontrolle über die MUD-Umwelt besitzen um Aktionen und Interaktionen in MUDs durchführen zu können.
- c) **Kommunizieren:** Das Kreieren von MUD-Identitäten, Objekten und Räumen schließt sprachliche Kommunikation ein: einerseits geschriebene Konversation in der Interaktion mit anderen Spielern, auf der anderen Seite die programmsprachliche Beschreibung der Objekte und Räume.

Besonders hervorstechend ist der aktive Charakter der virtuellen Gemeinschaften. Es findet keine passive Berieselung statt, sondern der Nutzer muss aktiv ins Geschehen eingreifen um die Handlung voranzutreiben.

Der wohl derzeit größte deutschsprachige MUD in Österreich ist „SilberLand“ (<http://sl.mud.at>), der seit 1996 online ist. Eine Auflistung von deutschsprachigen MUDs findet man unter www.mud.de, einen Überblick über eine internationale Sammlung kann unter www.mudconnect.com bekommen.

3.2 MUSH, MOO und MUSE

MUSH steht für „Multi-User Shared Hallucination“. Im Zentrum steht bei diesem MUD-System die Interaktion der Spieler untereinander. Hier entsteht die Handlung erst aus der jeweiligen Spielsituation heraus. Somit ist ein MUSH auch nicht alleine spielbar. Jeder Spieler erhält bei seiner Anmeldung bestimmte Programmierrechte, sodass er selbstständig gewisse Objekte oder ähnliches kreieren kann und damit den Handlungsfortlauf aktiv mitgestaltet kann. (vgl. BAHL 2002, S. 64)

Bei den „StoryTeller MUSHs“ steht der Gedanke des Rollenspiels besonders im Vordergrund. Damit ein ernsthaftes Spiel möglich wird, müssen sich die Spieler, wie bei den traditionellen Rollenspielen, für die Zeit des Spielens zur Teilnahme verpflichten und absprechen. Jedes MUSH besitzt ein Thema, wozu vom sogenannten „storyteller“ – ein Spieler, der sich durch erzählerisches und spielerisches Können bewährt hat – kurze Handlungsimpulse eingebracht werden, um die Geschichte voran zu bringen. Von einem Spielanfänger wird erwartet, dass er sich in die Spielgeschichte einliest und einen Spielcharakter entwirft, der sich darin einfügt. Anders als beim klassischen MUD wird hier nicht aus einer Liste von möglichen Eigenschaften ausgewählt, sondern eine eigenständige ausführliche Charakterbeschreibung muss entworfen werden, die sich im Spielverlauf natürlich noch weiter ausdifferenzieren kann. (vgl. BAHL 2002, S. 65)

Die Kommunikation in MUSHs orientiert sich vorrangig an der Handlung. Von den Spielern wird

erwartet, dass sie sich auch in den Gesprächen ihren Rolle angepasst verhalten. Kommunikation findet in MUSHs auf drei Handlungsebenen statt: (ebenda, S. 66)

- In Character (IC), darunter versteht man das eben erwähnte Verhalten laut Rolle.
- Out-Of-Character (OOC), hier können die Spieler das Verhalten ihrer Figuren auf der Erzählebene kommentieren und sich über sonstige Dinge austauschen, die das Spiel betreffen.
- Real Life (RL), auf dieser Ebene können sich Spieler über Dinge die ihr wirkliches Leben betreffen, unterhalten.

MUSH sind prinzipiell weniger kampforientiert als MUDs. Die Spielhandlung nimmt in MUSHs in der Regel kein Ende, sofern die Spieler kreativ genug sind, sie immer weiterzuentwickeln. Es geht hier also um die Entwicklung von spannenden Handlungssträngen und weniger um das Lösen von Rätseln. (vgl. FRITZ 2003c, S. 11)

In MOOs (=MUDs Object Orientated) wird vor allem der soziale Aspekt betont. Bei dieser Form der virtuellen Spielgemeinschaft steht das Kommunizieren der Spieler untereinander im Vordergrund. Die Spieler können neue Räume aufbauen und spezielle Attraktionen zum Zwecke des Gemeinwesens planen und anbieten. Sie dienen oftmals auch als interaktive Lernumgebungen, in denen Eltern und Kinder, Lehrer und Schüler gemeinsam Erfahrungen sammeln können. (vgl. FRITZ 2003c, S. 11)

Ein Beispiel für solch eine Community ist das Projekt „Whole Learning“, von Amy Bruckman gegründet. Hier können Kinder den Umgang mit Computern sowie auch Programmieren, Schreiben für Online-Medien und Teamwork, spielerisch erlernen. (vgl. GÖTZENBRUCKER 2001, S. 21)

MUSE (Multi-User-Simulation-Environment), ist eine der MUD-Spielarten, in der nicht nur jene Spieler, die bereits mit verschiedenen, höheren Kräften ausgestattet sind Objekte erschaffen können und somit die Umgebung des Spieles verändern können, sondern auch Einsteiger. Mit dem MUSEcode können auch Computersimulationen realer Phänomene erstellt werden, weshalb MUSEs auch für wissenschaftliche Zwecke und für den Bildungsbereich geeignet sind. (vgl. RHEINGOLD 1994, S. 195)

Diese virtuellen Gemeinschaften (vor allem MOOS und MUSE) lassen sich also sehr gut in den Unterricht an Schulen und Universitäten einbinden, teilweise lassen sich Seminare und Unterrichtseinheiten sogar komplett in die virtuelle Umgebung verlagern. Diese Art von virtuellen

communities könnten somit noch eine breite Palette an Anwendungsgebieten im Bildungsbereich einnehmen.

3.3 MMORPG

Massively-Multplayer-Online-Role-Playing-Games (kurz: MMORPG) sind Computer-Rollenspiele, die nur über das Internet gespielt werden können. Der Spieler erhält hier die Möglichkeit mit tausenden anderen gleichzeitig diese virtuelle Spielwelt zu erobern. MMORPGs sind auf eine konstante virtuelle Gemeinschaft angelegt. Der besondere Reiz dieses Genres liegt unter anderem an der Vorstellung, nicht gegen ein installiertes Computerprogramm zu spielen, sondern die Figuren werden von anderen Mitspielern gesteuert. Auch hier liegt eine Besonderheit an MMORPGs: Spieler sammeln sich in Gruppen, sogenannten Gilden, und versuchen gemeinsam Aufgaben – Quests – zu lösen. Die Spielwelt entwickelt sich natürlich ständig weiter, auch wenn ein Spieler gerade nicht online ist, das Geschehen in der virtuellen Welt setzt sich fort. Voraussetzung um an den meisten MMORPGs teilnehmen zu können ist die Bezahlung eines bestimmten monatlichen Mitgliedbeitrags. (vgl. IBRAHIM 2003, S. 1)

Diese Spielgemeinschaften gewinnen trotzdem an Bedeutung wie kaum ein anderer Bereich des Computerspiels. Der momentan erfolgreichste Vertreter der Gruppe der MMORPG ist das Spiel „World of Warcraft“ (WoW abgekürzt). Es wurde 2004 von dem Unternehmen Blizzard Entertainment veröffentlicht, hat sogleich alle Rekorde gebrochen und ist mittlerweile der erfolgreichste Vertreter dieses Spiel-Genres. Das Spiel gilt als Einsteigerfreundlich, da es schnelle Erfolgserlebnisse bietet, was vor allem für Anfänger wichtig ist um diese an das Spiel zu binden. Vermieden werden sollten große Wartezeiten zwischen den einzelnen Aufgaben und der enorme Zeitaufwand, den ein gewöhnliches Rollenspiel einfordert. Vor allem zu Beginn des Spieles lassen sich viele Aufgaben auch alleine lösen, wodurch die ersten Levels nach kurzer Zeit geschafft sind, was die Motivation erhöht gleich weiterzuspielen. (vgl. SCHMITZ 2007, S 23)

Wie bei den meisten MMORPGs, muss auch für World of Warcraft ein monatliches Entgelt entrichtet werden. Das Spiel hat trotzdem großen Erfolg. Im Januar 2007 erschien die erste Erweiterung und für 2008 ist bereits die nächste Fortsetzung angekündigt.

Seit Erscheinen von World of Warcraft ist es jedenfalls keinem anderen MMORPG gelungen einen wirklich nennenswerten Marktanteil zu erobern. Die große Ausnahme bildet das Spiel „Guild Wars“. Sein großer Vorteil liegt vor allem darin, dass hier keine monatlichen Gebühren anfallen. (vgl. SCHMITZ 2007, S. 29)

Es bleibt also spannend wie sich dieser Trend weiter entwickelt.

3.4 Bedeutung der Identitätsbildung in virtuellen Welten

Es soll nun kurz auf die spezielle Thematik der Identität beziehungsweise Identitätsbildung in virtuellen Welten eingegangen werden, wobei bewusst keine „Klassiker“ der Pädagogik und Psychologie gewählt wurden, sondern aktuellere Ansätze aus der Identitätsforschung.

Die Arbeit am Selbstbild ist vor allem eine Entwicklungsaufgabe, die das Alter der Adoleszenz bestimmt. Gerade in dieser Zeit sind soziale Anerkennung und das Gefühl einer Zugehörigkeit wichtige Voraussetzungen. Die Aufgabe der Entfaltung der eigenen Identität ist, wie gesagt, keine einsame Angelegenheit, da nur in Reaktionen der Umwelt erfahren werden kann wie man selbst wirkt. Dieses Austesten beginnt schon bei den Eltern und geht weiter in Peer-Groups bis in Erwachsenenalter. In einer Gesellschaft, die bestimmt ist durch Vielfalt an Lebensformen, Werten und Kulturen steht jeder Einzelne vor der schwierigen Aufgabe sich um individuelle Vielfalt und Flexibilität seiner Persönlichkeit bemühen. (vgl. BARTHELMES 2001, S. 40)

Wichtig scheint hier vor allem, die Betonung des fortlaufenden Prozesses der Identitätsbildung und dem Austesten von Neuem auch im Erwachsenenalter. Dieser Prozess ist vor allem auch geprägt von unserer Gesellschaft, in der ein ständiger Wandel gefordert wird.

Der Soziologe, Anthony Giddens hat in seinem Basiswerk der Soziologie folgende Aussage zum Thema Identität getroffen: *„Broadly speaking, identity relates to the understandings people hold about who they are and what is meaningful to them. These understandings are formed in relation to certain attributes that hold priority over other sources of meaning. Some of the main sources of identity include gender, sexual orientation, nationality or ethnicity, and social class.“* (GIDDENS 2001, S. 29)

Ganz deutlich wird hier also, der äußere Einfluss der Umwelt auf die eigene Identitätsbildung. Einige Grundelemente der Identität wie Geschlecht und Nationalität sind jedem vorgegeben. Betrachtet man nun die sozialen Kontakte in virtuellen Gemeinschaften so fallen viele Faktoren die Giddens erwähnt hat – wie Geschlecht, Alter, Nationalität – beim Erstkontakt weg beziehungsweise können sie leicht verschleiert und geändert werden. Interaktionen in virtuellen Räumen können so unbefangener von statten gehen. Wird ein Kontakt geknüpft so ist kein bestehendes Image vorhanden, der Nutzer kann seine Identität frei präsentieren und erproben.

Die Sozialpsychologin Helga Bilden geht von der Annahme aus, dass das Selbst und damit verbunden das Selbst-Bild immer wieder neu entsteht. Vor allem vielfältige Beziehungen zu Menschen rufen in einer Person verschiedene Selbst hervor. Sie hat die Zusammensetzung dieser Selbst folgendermaßen bestimmt: (vgl. BILDEN 1997, S. 238)

- Die „biografischen Selbste“, die im Verlauf der biografischen Entwicklung bedeutsam waren und sind. Dazu zählen verschiedene kindliche, jugendliche und erwachsene Selbste in einem Leben.
- Die „Rollen-Selbste“, die eine Person in ihren verschiedenen zwischenmenschlichen Beziehungen annimmt.
- Die „möglichen Selbste“, die sich als Selbst-Bilder in einer Person gebildet haben.
- Die „Schatten-Selbste“, also jene abgelehnte Teile der Persönlichkeit, die als Projektion auf andere Menschen geworfen werden, ohne dass die Person erkennt, dass sie diese Teile selbst besitzt, bei sich selbst jedoch ablehnt und bekämpft.

Besonders für Jugendliche scheint dieses Jonglieren mit den diversen Teil-Selbsten eine wichtige Rolle zu spielen, auch da traditionelle Sinn- und Wertvorstellungen zunehmend verschwinden und Lebensläufe und Lebensperspektiven keineswegs mehr vorgezeichnet sind. Durch die Medien werden nun eine Vielzahl von Teil-Selbsten herausgebildet bzw. angesprochen. Jugendliche können so viele Rollen und Befindlichkeiten ausprobieren und spielerisch verschiedene Facetten ihrer Persönlichkeit kennenlernen. (vgl. BARTHELMES 2001, S. 40f)

Anke Bahl betont in ihrem Buch, die gesonderte Stellung der Anonymität für Begegnungen im virtuellen Raum. Es besteht die Möglichkeit, trotz Anwesenheit nichts von seiner Identität im realen Leben Preis zu geben. Die Offline-Welt kann ausgeklammert werden und man kann sich nur auf Gespräche, die das Spiel betreffen, eingelassen. Eine vollkommen entgegen der realen Welt stehende Identität kann aufgebaut werden, da Informationen, die der Nutzer angibt mehr oder weniger nur seiner Kontrolle unterliegen und somit großen Raum für Veränderungen bietet. Erwartungen und Verpflichtungen können leichter abgewehrt werden, denn die anonyme Umgebung bringt emotionale Distanz zum Geschehen mit sich, die aber bei vielen mit zunehmender Dauer der Interaktion verschwindet und das Bedürfnis vom anderen Dinge die über die virtuelle Welt hinausgehen zu erfahren steigt. (vgl. BAHL 2002, S. 81ff)

Um einen Schritt weiter in die virtuellen Welten und der Identitätsfrage einzutauchen, soll nun im folgenden Kapitel die Rolle des virtuellen Vertreters erläutert werden.

3.5 Der virtuelle Stellvertreter

Besonders interessant im Hinblick auf die Identitätsfrage, erscheint die Beziehung zwischen dem Spieler und seiner Spielfigur. Obwohl die Spielwelt am Computer eine Welt ohne körperliche Anwesenheit ist, kommt es oftmals zu einem tiefen Eintauchen, ja fast zu einem Verschmelzen mit dieser Welt. Möglich wird dies durch den vom Spieler selbst gewählten beziehungsweise konstruierten „Avatar“, also einem elektronischen Stellvertreter, den er nun lenkt als wär er selbst mitten in der Welt am Bildschirm. Die Schöpfung des Avatars ist auch Ausdruck der Kreativität des Spielers.

Auch die Namensgebung will gut durchdacht sein. Mit dieser Thematik hat sich auch Während in der realen Welt das Äußere den ersten Hinweis auf die Identität eines Menschen gibt, übernimmt dies in den virtuellen Welten der Name des elektronischen Stellvertreters. Er bildet somit die Basis für jegliche Form von Online-Identität. Kaum ein Nutzer steigt mit seinem realen Namen in ein Computerspiel ein; zu groß ist der Reiz eine vollkommen andere Identität zu erschaffen. Durch den Namen werden natürlich auch Erwartungen bei den anderen Nutzern hinsichtlich der Identität ausgelöst. Daher ist es nicht unwichtig mit welchem Namen die virtuelle Welt betreten wird, denn bis zu einem gewissen Grad kann sogar kontrolliert werden, welcher erste Eindruck beim Interaktionspartner hinterlassen wird. (vgl. BAHL 2002, S. 86)

Es kommt bei der Namensgebung also nicht nur darauf an, was die betreffende Person damit persönlich verbindet und aussagen möchte, sondern auch was sie damit den anderen gegenüber signalisiert.

Bahl hat sich auch mit dem Thema Namenswechsel innerhalb eines Spieles beziehungsweise innerhalb einer community auseinandergesetzt. Solch ein Wechsel scheint nur möglich, wenn sich der Nutzer nicht so sehr mit der Figur identifiziert. Personen, die sehr viel Persönliches in ihren Namen stecken geben diese nicht wieder auf. Eine Namensänderung führt auch dazu, dass alle gesammelten Kontakte verloren gehen und die Mitspieler bei einem neuen Charakter auch von einem neuen Spieler ausgehen und ein Namenswechsel somit zu Verwirrung sorgen kann. Auch Namen, die kaum oder gar nicht geschlechtsbezogen sind, stiften Unsicherheit. (vgl. ebenda, S. 90f)

Um sich verschiedene Chancen zu eröffnen kreieren einige Spiele mehrere Avatare. So können sie beispielsweise in unterschiedlichen emotionalen Stimmungen andere Persönlichkeiten annehmen, einfach einmal ganz neue Charaktereigenschaften testen, oder auch einmal in die Rolle des anderen Geschlechts schlüpfen.

Fritz hat sich mit der Thematik des Verhältnisses von Spielern und Spielfigur intensiv beschäftigt und folgende Formen konstituiert: (vgl. FRITZ 2004, S. 244ff)

Zu Beginn führt er die sensumotorische Synchronisierung an. Hier steht der Spieler vor der Aufgabe, eigene Bewegungsmuster und Wahrnehmungsformen auf die programmgesteuerten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten der Figur abzustimmen. Er muss lernen, mit Hilfe eines Eingabegerätes wie Joystick, Maus oder Tastatur seine Spielfigur wie im Spiel verlangt zu bewegen. Die Spielfigur wird zur Marionette, die der Spieler angemessen führen muss. Die Geschehnisse am Bildschirm geben sofort Rückmeldung über die durch die Eingabe ausgeführte Bewegung. Das Ausmaß der Verschmelzung zwischen Spieler und Spielfigur hängt davon ab, wie nah die eigene Spielfigur dem Erleben in der realen oder medialen Welt ist. Liegt eine deutliche strukturelle Koppelung zwischen Spielinhalt und Tätigkeiten des Spielers im realen Leben vor, hat der Spielinhalt eine größere Bedeutung. (vgl. FRITZ 2004, S. 245)

Im Weiteren nennt Fritz die stimulative Synchronisierung. Der Spieler lenkt hier keinen virtuellen Stellvertreter, sondern muss ein virtuelles Fahrzeug (z.B. ein Auto oder ein Flugzeug) durch unmittelbare Steuerungsimpulse lenken. Bei diesen Spielen entsteht eine andere Art des involviert seins. Es entsteht nicht der Eindruck durch die Spielfigur persönlich vertreten zu werden, sondern der Spieler fühlt sich als würde er in dem zu lenkenden Fahrzeug sitzen und muss sich mit diesem durch die virtuelle Landschaft bewegen. (vgl. ebenda, S. 245)

Ein weiterer Punkt den Fritz in Bezug auf das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur nennt, ist die sensumotorische Identifikation. Hierbei handelt der Spieler zwar wieder durch seinen virtuellen Stellvertreter und fühlt sich mit diesem Verschmolzen, allerdings nicht durch eine „Figur“ an sich, sondern der Spieler agiert vielmehr aus der Perspektive der „subjektiven Kamera“. Er betrachtet das Spielgeschehen also aus dem Blickwinkel seiner Spielfigur und hat dadurch einen dreidimensionalen Blick direkt auf die Spiellandschaft. Es wird der Eindruck erweckt als sei man mit seinem Körper direkt im Spielgeschehen. Klassisches Beispiel hierfür sind 3-D-Shooter. (vgl. ebenda, S. 245)

Als vierten Punkt führt Fritz die direktionale Identifikation an. Diese Form der Beziehung zwischen Spieler und Figur tritt bei unmittelbarer und indirekter Lenkung auf. Der Spieler lenkt die Figur nicht direkt, sondern gibt Befehle, die sie dann unmittelbar ausführt. Ein Beispiel für ein solches Lenkungsprinzip sind Strategiespiele und Schlachtensimulationen. Zu einer Verschmelzung kommt es hier weniger mit der Spielfigur, sondern vielmehr kann diese mit der selbst geschaffenen Spielumgebung erfolgen. (vgl. ebenda, S. 246)

Des Weiteren wird die rezeptive Identifikation genannt. Diese ist bei Computerspielen eher als Randerscheinung zu sehen. In Intros oder auch Zwischensequenzen werden dem Spieler wie in einem Spielfilm Szenen präsentiert, die ihm den Spielinhalt näher bringen sollen.

Einwirkungsmöglichkeit durch den Spieler besteht jedoch keine. Die Rezeption kann jedoch dazu führen, dass sich der Spieler stärker mit den Inhalten, der Spielgeschichte oder den Personen identifiziert und sich zu weiteren Spielprozessen motiviert. (vgl. ebenda, S. 246f)

Als letzten Punkt schließlich nennt Fritz die semantische Identifikation. Hierbei handelt es sich um eine am Spielinhalt ausgerichtete Form der Verschränkung zwischen Spieler und Spielfigur. Der Spieler setzt den Inhalt und seine eigene Lebenssituation unmittelbar in Beziehung. Der Spieler identifiziert sich also mit dem Spielinhalt als habe er für ihn eine Bedeutung. Typisches Beispiel hierfür sind Rollenspiele, in denen der Spieler mit seiner Spielfigur so stark verschmilzt, als sei er ein „Parallelcharakter“ von ihm selbst. (vgl. FRITZ 2004, S. 247)

Das spielerische Handeln wird somit zu einer Probestühne für das Handeln in der realen Welt.

„Computerspiele die semantische Identifikationen anbieten, lösen die Anmutung bei den Spielern aus, als ginge es um die Simulation menschlichen Verhaltens in sozialen Situationen.“ (FRITZ 2006, S. 131)

Das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur hat sich mit den Entwicklungen auf dem Gebiet der Computerspiele ebenfalls verändert und weiter ausdifferenziert.

So ist es heute beispielsweise in Rollenspielen bzw. Spielen mit Mehrspielermodus von großer Bedeutung mit welcher Spielfigur man sich in der virtuellen Spielgemeinschaft präsentiert. Der Spieler identifiziert sich mit dem Avatar und dieser repräsentiert wiederum den Spieler selbst in den Augen der Mitspieler.

Um nun näher auf die Identitätsentwicklung in virtuellen Räumen einzugehen, werden im Folgenden die ausgewählten interdisziplinären Ansätze erläutert.

4. Interdisziplinäre Ansätze zur Identität in virtuellen Welten

Computerspiele und virtuelle Welten ist ein Fachgebiet, das nicht nur für die Pädagogik von Bedeutung ist. Aus diesem Grund scheint es naheliegend auch Positionen aus anderen Disziplinen zu erläutern. Alle hier exemplarisch ausgewählten Positionen werden auch in medienpädagogischen Schriften des Öfteren zitiert, was die Wichtigkeit der Positionen für die Thematik der Identitäten in virtuellen Welten verdeutlicht. Zwei der gewählten Vertreter – Sherry Turkle und Howard Rheingold – sind wichtige Wegbereiter auf dem Gebiet der Erforschung von virtuellen Welten. Mit Waldemar Vogelgesang wurde ein aktueller Vertreter der Soziologie gewählt.

4.1 Der Ansatz von Sherry Turkle: Identität im Zeitalter des Internet

Beschäftigt man sich mit virtuellen Welten und Identität, stößt man mit hoher Wahrscheinlichkeit auf den Namen Sherry Turkle. Die Psychologin und Soziologin gilt als wichtige Wegbereiterin in der Forschung. Anfang der 90er Jahre begann sie sich mit der Beziehung zwischen Mensch und Computer auseinanderzusetzen und hat sich schließlich mit der gesellschaftlichen Identitätsentwicklung im Internet beschäftigt.

Schon mit ihrer ersten Studie zu ihrem Buch „The second self: Computers and the Human Spirit“ (deutsch: „Die Wunschmaschine: Vom Entstehen der Computerkultur“) (vgl. TURKLE 1984) sorgte sie für Aufsehen und wurde international bekannt. Sie interessierte sich dafür, in welcher Beziehung Menschen verschiedenen Alters und verschiedenen Geschlechts zu Computern stehen und wie inwiefern diese ihr Selbstbild beeinflussen.

Größte Aufmerksamkeit kam ihrem Buch „Life on screen“, 1995 erstmals veröffentlicht, zu mit dem sich auch dieses Kapitel beschäftigt. In ihrer Studie vertritt sie die These, die mit dem Internet entstehende Kultur der Simulationen löse traditionelle Vorstellungen wie Körper, Geist, Selbst und Maschine auf und die interaktiven, textbasierten Computerspiele erlauben eine Existenz auf der Schwelle zwischen dem Realen und dem Virtuellen. Ihre Theorie hat im Feld der Pädagogik zu zahlreichen Warnungen über die Auswirkungen von Computerspielen geführt. (vgl. NOLDA 2002, S. 96)

Die Erstveröffentlichung von „Leben im Netz. Identitäten in Zeiten des Internet“ liegt zwar wie gesagt schon über zehn Jahre zurück, jedoch besteht immer noch eine enorme Aktualität. Das Buch kann als Klassiker bezeichnet werden und wird bis heute in zahlreichen Disziplinen rezipiert. So auch in der Medienpädagogik, wo beinahe jeder Wissenschaftler, der sich mit dieser Thematik beschäftigt, auf Sherry Turkle verweist. Somit hat das Buch, das auf Forschungsergebnissen gründet, die Turkle aus Gesprächen mit zahlreichen MUD Spielern gewonnen hat, an Aktualität,

trotz der dazwischenliegenden Jahre, nicht verloren.

„In Leben im Netz gehe ich der These nach, dass wir uns an Computerbildschirmen in unsere eigenen Dramen projizieren, in denen wir Produzent, Regisseur und Star in einem sind. Einige dieser Dramen sind privater Natur, doch können wir in wachsendem Maße andere Personen darin einbeziehen. Computerbildschirme sind eine neuen Arena für unsere erotischen und intellektuellen Phantasien. Wir benutzen das Leben am Computerbildschirm, um uns mit neuen Betrachtungsweisen über Evolution, Beziehungen, Sexualität, Politik und Identität vertraut zu machen.“ (TURKLE 1998, S. 38)

In Turkles These wird das Aktive am Computerspiel ganz klar betont. Der Mensch ist Produzent, Regisseur und Star, also ständig in Bewegung und weit weg von der passiven „Berieselung“, wie sie bei anderen Medien stattfindet. Die virtuelle Welt wird hier zur Bühne, auf der jeder Mensch Dinge erfahren, erleben und erkunden kann, die er in der realen Welt vielleicht nicht möglich wären. Vor allem durch die Verbreitung des Internets ist dies kein einsamer Prozess, sondern die virtuelle Gemeinschaft, in der diese „Maskerade“ möglich wird, steht im Mittelpunkt.

4.1.1 Historischer Debatte um die Auffassung des Selbst

In ihren anfänglichen Forschungen hat sich Turkle vorrangig mit der Beziehung zwischen Mensch und Maschine beschäftigt. Mit den fortlaufenden Entwicklungen in der Computertechnologie, im Konkreten mit der Verbreitung des Internet, hat sich dies aber grundlegend verändert.

„Ein rasant expandierendes System von Netzen, die in ihrer Gesamtheit als Internet bezeichnet werden, verbindet Millionen von Menschen in neuen Räumen, die unsere Denkweise, den Charakter unserer Sexualität, die Form der Gemeinschaftsbildung, ja unserer Identität selbst verändern.“ (TURKLE 1998, S. 9)

Mit diesen technischen Entwicklungen hat sich also auch die Art und Weise wie wir Identität entwickeln und erleben grundlegend verändert.

„Was die Problematik des Selbst betrifft, so wird der gegenwärtige Diskurs über menschliche Identität von den neuen Metaphern der Vielfalt, Heterogenität, Flexibilität und Fragmentierung beherrscht.“ (ebenda, S. 286f)

Als Grundlage ihrer Theorie eines dezentrierten Selbst verweist Turkle unter anderem auf Freud und Lacan. Auf Sigmund Freud greift sie deshalb zurück, da zu dessen revolutionärsten Beiträgen nach Turkle *„der Vorschlag einer radikal dezentrierten Auffassung vom Selbst“* (ebenda, S. 287) gehört. Es ist allerdings davon auszugehen, dass Freud zwar von einem dezentralen Ich spricht, dies aber nicht konkret mit der Theorie der multiplen Identität von der Turkle in der heutigen Gesellschaft ausgeht zu vergleichen ist.

In ihrem Buch spricht Turkle des Weiteren sehr oft von der Theorie von Jacques Lacan, der ebenfalls von einer Dezentralisierung des Ichs ausgeht, ja sogar von einer „Illusion des Ichs“.

„Für ihn entsteht lediglich das Ich-Bewusstsein aus einer Kette sprachlicher Assoziationen, die keinen Endpunkt erreichen. Es gibt kein Kern-Selbst. Was wir als ‚Ich‘ erleben, gleicht etwas, das wir durch Gauklertricks erzeugen.“ (ebenda, S. 221)

Doch sind sich die Psychoanalytiker in der Frage, ob Identität zentralistisch und unitär oder multipel sei, nicht einig und das von Freud eingeführte dezentrierte Ich, wurde von einigen seiner Nachfolger wieder an seinen zentralistischen Platz verwiesen. Als Vertreter dieser Theorie nennt Turkle Anna Freud und Heinz Hartmann. (ebenda, S. 223)

Turkle sieht die Akzeptanz von Theorien um eine multiple, dezentrale Identität als sehr zögerlich. Obwohl viele Psychologen und andere Wissenschaftler das Konzept übernommen haben, werden die Menschen im Alltag dazu gezwungen sich als unitäre Akteure zu begreifen.

„Diese Spaltung zwischen Theorie (das unitäre Selbst ist eine Illusion) und gelebter Erfahrung (das unitäre Selbst ist die fundamentalste Tatsache) ist einer der Hauptgründe dafür, dass Theorien, die ein multiples oder dezentriertes Selbst postulieren, nur zögerlich Anklang finden oder dass wir, selbst wenn sie uns überzeugen, doch schon bald wieder in das ältere Paradigma des zentrierten Subjekts zurückfallen.“ (ebenda, S. 19)

Trotzdem Turkle immer wieder von multiplen Identitäten spricht, betont sie dass multiple Identität nicht existenzfähig ist, wenn sie im Pendeln zwischen Persönlichkeiten besteht, die nicht miteinander kommunizieren. Sie betont somit die Wichtigkeit des Kohärenzprinzips des Selbst. (vgl. ebenda, S. 419)

Der Begriff der „multiplen Persönlichkeit“ kann oft ein irreführender sein, da die verschiedenen Teile des Selbst nicht als vollwertige Persönlichkeiten, sondern vielmehr als losgelöste, abgespaltene Fragmente betrachtet werden. Rasch kann der Eindruck entstehen, es wäre auch von einer Persönlichkeitsstörung auszugehen. Turkle dazu:

„Zwischen den Extremen des unitären Selbst und der multiplen Persönlichkeitsstörung beginnen sich so die Umrisse eines flexiblen Selbst abzuzeichnen. Dieses flexible Selbst besitzt keinen geschlossenen Wesenskern, und seine Teile bilden keine stabilen Einheiten. Vielmehr kann man beliebig zwischen seinen Aspekten, die sich ihrerseits durch fortwährende Kommunikation miteinander verändern, hin- und herwechseln.“ (ebenda, S. 425)

Turkle tritt also Vorstellungen eines eindeutigen und festen Selbst entgegen. Das Charakteristikum des hier genannten flexiblen Selbst besteht darin, dass zwischen den verschiedenen Aspekten eine offene Kommunikation besteht. Kein einzelner Aspekt hat somit den Anspruch das wahre Selbst zu sein.

Das zunehmende Verständnis von multiplen Identitäten in unserer Gesellschaft hat nach Turkle

zu einer umfassenden Überprüfung traditioneller unitärer Identitätstheorien beigetragen. Jeder Mensch hat die Chance viele Elemente eines Selbst in sich aufzubauen und zu entdecken. Selbst, die nicht dem vorherrschenden Selbst entsprechen können, müssen aber nicht verworfen werden.

„Solange Identität noch als einheitlich und fest definiert wurde, war es relativ leicht, Abweichungen von einer Norm zu erkennen und zu sanktionieren. Das Konzept eines eher wandlungsfähigen Selbst erlaubt es hingegen, die eigene innere Vielfalt offener und in größerem Maße zu erkennen.“ (ebenda, S. 426)

Auch früher schon haben Menschen verschiedene Rollen angenommen. Ein solch rasanter Wechsel der Rollen wie er heute passiert war allerdings schwer möglich, da die Menschen meist in strengeren sozialen Bindungen standen und Regeln und Normen der Gesellschaft straffer geführt wurden.

„Heute, in postmoderner Zeit, sind multiple Identitäten bei weitem nicht mehr so marginal. Eine weit größere Zahl von Menschen erleben Identität als ein Repertoire von Rollen, die sich mischen und anpassen lassen und über deren verschiedene Anforderungen verhandelt werden muss.“ (ebenda, S. 289)

In ihren Ausführungen geht Turkle auch auf die Idee von multiplen Identitäten zu dessen Verbreitung auch das Internets beigetragen hat, ein. Die Benutzer können sich durch das Austesten verschiedener Identitäten in den virtuellen Räumen ein Selbst erschaffen.

„Das Internet ist zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind. In seiner virtuellen Realität stilisieren und erschaffen wir unser Selbst.“ (ebenda, S. 289f)

Es ist also zu sagen, dass Turkle von der Existenz der multiplen Identität des Menschen ausgeht. Sie wehrt sich damit gegen die Vorstellung eines eindeutigen und festen Selbst. Die Idee der Dezentralisierung des Selbst sieht sie nicht als Erfindung der postmodernen Gesellschaft, sondern diese Begriffe wurden unter anderem schon von Freud und Lacan geprägt. Das Internet bietet nun die Chance für neue Erfahrungen in vielerlei Hinsicht – eben auch im Probieren verschiedener Identitäten. Als Voraussetzung für den positiven Verlauf dieser Erfahrungen sieht sie die Wichtigkeit des Kohärenzprinzips des Selbst.

4.1.2 Das multiple Selbst als Chance in postmodernen Gesellschaften

Theorien über ein dezentrales Selbst fanden, wie oben erörtert, in der Geschichte nur wenig Anerkennung. Zwar haben große Leute wie Freud und Lacan diese Theorie postuliert, allerdings sieht Turkle die Gründe dieses zögerlichen Anklangs in den Zwängen, des normalen Alltagslebens. Menschen sind gedrängt Verantwortung für ihre Handlungen zu übernehmen und sich somit

als unitäre Akteure zu sehen. Für die moderne Gesellschaft sieht Turkle die Chance für multiple Identitäten als gegeben. (vgl. TURKLE 1998, S. 19f)

„In meinen rechnervermittelten Welten ist das Selbst, das durch die netzvermittelten Interaktionen konstituiert wird, multipel und in ständigem Wandel begriffen.“ (TURKLE 1998, S. 20)

Die Sichtweise einer unitären Identität ermöglichte leicht die Abweichungen von der Norm zu definieren. Das Konzept eines wandlungsfähigen Selbst hingegen, erlaubt es, die eigene innere Vielfalt offener und in größerem Maße zu erkennen. Es bietet die Möglichkeit bei uns selbst und auch bei anderen, verschiedene Aspekte der Persönlichkeit großzügiger zu sehen. (vgl. ebenda, S. 426f)

Virtuelle Räume bieten somit die Möglichkeit unterschiedliche Rollen zu spielen. Jeder kann verschiedenste Aspekte seines Selbst darstellen und verwirklichen. Durch dieses Spiel mit den Identitäten können viele Dinge ausprobiert werden, ohne mit direkten Folgen rechnen zu müssen. Die Entwicklungen in unserer Gesellschaft, und damit ist unter anderem auch die Verbreitung des Internets und die Erfolgsgeschichte der virtuellen Gemeinschaften angesprochen, haben laut Turkle ein vermehrtes Nachdenken über die Existenz von multiplen Identitäten bewirkt.

„Ich habe gesagt, die Kultur der Simulationen werde uns möglicherweise dabei helfen, die Vision einer multiplen, aber integrierten Identität zu verwirklichen, deren Flexibilität, Elastizität und Genussfähigkeit aus dem freien Zugang zu unseren vielen Selbstern herführt.“ (ebenda, S. 437f)

Dabei darf der Bezug zur Realität jedoch natürlich nicht verloren gehen um nicht in den virtuellen Welten verloren zu gehen.

„Wir müssen die Dynamik der virtuellen Erfahrungen verstehen, um einerseits ihr Gefahrenpotential abschätzen und sie andererseits optimal zu nutzen. Ohne ein tiefes Verständnis der zahlreichen Selbst, die wir im Virtuellen entfalten, können wir unserer Erfahrungen nicht dazu nutzen, das Reale zu bereichern. Indem wir unser Bewusstsein für das, was hinter den Online-Masken steckt, schärfen, wird es uns eher gelingen, virtuelle Erfahrungen für unsere persönliche Weiterentwicklung fruchtbar zu machen.“ (ebenda, S. 438f)

Turkle sieht die bloße Kritik am Leben und Erfahrungen im Cyberspace als einseitig und falsch, allerdings meint sie auch, Sie zu bagatellisieren hieße ihre Gefahr zu verkennen. (vgl. ebenda, S. 438) So heißt es, Verständnis für die zahlreichen Aspekte des Selbst zu entwickeln und zu akzeptieren, sie als Chance zu sehen und das reale Leben durch Erfahrungen im Netz zu bereichern.

4.1.3 Identitäten in MUDs

Wie zu Beginn des Kapitels erörtert, beruhen Turkles Untersuchungsergebnisse auf zahlreichen Gesprächen mit Spielern von MUDs. Deshalb soll nun im speziellen auf die Ausführungen Turkles zur Identität in diesen virtuellen Gemeinschaften eingegangen werden. Turkle sieht neben dem IRC (Internet Relay Chat), in den MUDs besonders viel Potential als Experimentierfeld um Identitäten im Cyberspace austesten zu können.

„Die Anonymität der MUDs – in denen man nur unter dem oder den Namen seiner Figur oder Figuren bekannt ist – gibt einem die Freiheit, vielfältige und oftmals unerforschte Aspekte seines Selbst zum Ausdruck zu bringen, mit seiner Identität zu spielen und neue Identitäten auszuprobieren.“ (TURKLE 1998, S. 14)

Die meisten MUDs sind textgestützt, wobei jeder Spieler eine oder mehrere Figuren spielt, bei der er Geschlecht und andere Merkmale festlegen kann. MUD Spieler können in Echtzeit miteinander kommunizieren, indem sie Nachrichten eintippen, die die anderen Spieler sehen können. Einige Nachrichten können von allen Teilnehmern im Raum gesehen werden, doch es kann auch nur zu bestimmten Personen gesprochen werden.

„Die Figuren, die man für ein MUD erfindet, bezeichnet man als seine Personae. Das kommt vom lateinischen per sonae und bedeutet, ‚das wodurch der Schall dringt‘, mit anderen Worten, die Maske des Schauspielers.“ (ebenda, S. 293)

Turkle sieht in den MUDs eine neue Art von virtuellem Gesellschaftsspiel und eine neue Form von Gemeinschaft. Zudem sind textgestützte MUDs eine neue Form von kollektiv geschriebener Literatur. MUD Spieler sind gleichzeitig Schöpfer und Konsumenten von Medieninhalten. Sie sind jedoch nicht nur Autoren von Texten, sondern auch Schöpfer ihrer Identität, indem sie durch soziale Interaktion neue „Selbste“ entwerfen. So sieht Turkle MUDs als *„Welten anonymer sozialer Interaktion, in denen man eine Rolle spielen kann, die dem, wahren Selbst‘ so nah oder so fern ist, wie man es möchte.“* (ebenda, S. 13)

MUDs bieten eine unvergleichliche Möglichkeit mit unserer Identität zu spielen, denn *„in einem MUD ist man gehalten, eine Figur und eine Welt zu erschaffen und in dieser Spielsituation zu leben. Ein MUD kann zu einem Kontext werden, in dem man entdeckt, wer man ist und wer man sein möchte. So gesehen, sind die Spiele Laboratorien für die Identitätskonstruktion, (...).“* (ebenda, S. 297)

MUDs schaffen etwas, dass in herkömmlichen Brett-Rollenspielen nicht möglich war. Sie gehen über das Hineinschlüpfen in eine Rolle hinaus und ermöglichen ein vollkommenes Eintauchen in diese. Es besteht die Möglichkeit die Figuren nicht nur für einen begrenzten Zeitraum zu „spielen“, sondern beliebig lange. Ebenfalls kann man nicht nur in eine Rolle schlüpfen, sondern mit vielen

unterschiedlichen experimentieren. Man kann Figuren schaffen, austesten und gegebenenfalls wieder aufgeben, um neue zu schaffen. (vgl. ebenda, S. 305f)

Durch die Entwicklung vielfältiger Personae kann auf kontrollierte Weise mit verschiedenen Merkmalen und Eigenschaften experimentiert werden um herauszufinden wohin sie führen.

Bei Rollenspielen im realen Leben ist durch die körperliche Anwesenheit die Identität des Spielers für die anderen immer sichtbar. MUDs hingegen können dem Spieler Anonymität bieten. Sie ermöglichen es nicht nur verschiedene Rollen anzunehmen, sondern ermöglichen parallele Leben in synchronen Welten zu kreieren. Sie eröffnen den Zugang zu parallelen Identitäten und parallelen Lebenswelten. Turkle betont in diesem Zusammenhang auch die besondere Bedeutung der Fenster, die am Computerbildschirm geöffnet werden können und die einen Wechsel zwischen verschiedenen Anwendungen ermöglichen. Sie meint, diese Fenster sind *„zu einer starken Metapher für die Annahme geworden, dass das Selbst ein multiples, dezentriertes System ist.“* (TURKLE 1998, S. 17) Das Selbst spielt nach Turkle also nicht mehr in verschiedenen Rollen in unterschiedlichen Kontexten und Zeitpunkten, sondern das dezentrierte Selbst existiert in vielen Welten und spielt viele Rollen gleichzeitig. Turkle spricht vom „Parallelismus“ der das Leben der Menschen darin bestärkt, das virtuelle Leben und das reale Leben gleich zu behandeln, wobei das reale Leben als ein Fenster unter den vielen anderen zu sehen ist. (vgl. TURKLE 1998, S. 17)

Turkle geht des Weiteren noch auf den Aspekt des Geschlechtsrollentauschs ein, dem sie keinen unwesentlichen Status in MUDs zuschreibt, da der virtuelle Geschlechtsrollentausch wesentlich leichter vollziehbar ist als im realen Leben. Sie spricht in diesem Zusammenhang unter anderem vom „virtuellen Transvestismus“, betont aber die Schwierigkeiten die sich ergeben bei dem Versuch das andere Geschlecht zu verkörpern und die Fiktion aufrecht zu erhalten. Ein Wissen und Bewusstsein über den Einfluss des Geschlechts auf Sprache, Verhalten und Interpretation von Erfahrungen wird hier geschaffen. Turkle meint, die virtuellen Personae bieten ideale Modelle, um die sozialen Geschlechterkonstruktionen zu reflektieren. (Vgl. TURKLE 1998, S. 344f)

Abschließend lässt sich sagen, Sherry Turkle hat mit ihrer Theorie, das Internet, das Millionen Menschen in virtuellen Räumen verbindet, verändere unsere Denkweise, den Charakter unserer Sexualität, die Form der Gemeinschaftsbildung und auch unserer Identität selbst, Anstoß für vielerlei Diskussionen in den verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen gegeben. (Vgl. TURKLE 1998, S. 9) In zahlreichen Schriften, die sich der Thematik der virtuellen Gemeinschaften widmen, findet man auch heute noch Verweise auf ihre Werke. Auch in medienpädagogischen Darstellungen – wie auch beispielsweise bei Marotzki und Fritz – wird ihre Position immer wieder aufgenommen und eingebracht.

Turkle fasst die Idee einer multiplen Identität auf, die ihrer Ansicht nach unsere „Kultur der

Simulationen“ hervorbringt. Durch das Internet wird dieser Aspekt der multiplen Selbst zusätzlich verbreitet, da sich die Nutzer – vor allem bei MUDs – vielfältige Identitäten schaffen können um darin anschließend zu vagabundieren. Das denzentrierte Selbst spielt nach Turkle nicht mehr in verschiedenen Rollen in unterschiedlichen Kontexten und Zeitpunkten, sondern es existiert in vielen Welten und spielt viele Rollen parallel.

4.2 Howard Rheingolds Virtual Community

Ein weiterer Pionier, die Erforschung von virtuellen Gemeinschaften betreffend, ist Howard Rheingold. Er hat in New York Psychologie studiert und sich mit den soziokulturellen und politischen Auswirkungen neuer Technologien und den dadurch ermöglichten Kommunikationsformen befasst. Anfang der 90er Jahre wurde der Begriff der „virtuellen Community“ von ihm entscheidend mitgeprägt, da er einer der ersten war, der sich mit Online-Gemeinschaften beschäftigt hat. In seinem Buch „Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers“ beschreibt er, die auf Online-Interaktionen aufgebauten sozialen Beziehungen von Menschen. Das Herausbilden dieser, wie er es nennt, „computer mediated communication“, in der virtuellen Gemeinschaften ist für ihn das signifikanteste Merkmal der virtuellen Gruppen. Ursprünglich hatte er den Begriff auf eine Gruppe von miteinander kommunizierenden Personen bezogen, die ohne Kontakte zur realen Welt ein Gefühl der sozialen und emotionalen Nähe entwickeln. (vgl. RHEINGOLD 1994)

Rheingold hat für seine Ausführungen über die virtuellen Communities diverse MUDs genauer untersucht, und nach deren Anziehungskraft gefragt. Er sieht die Antwort unter anderem in der Wandlung des Identitätsbegriffs, für dessen Veränderung er frühere Kommunikationsmedien verantwortlich macht und meint *„einige Menschen waren auf die Kommunikationsfülle vorbereitet, die von den MUDs angeboten wird, weil sie es von Geburt an mit kommunikationsgesättigten Umgebungen zu tun hatten.“* (ebenda, S. 184)

An den meisten Menschen, die ihre Informationen über die konventionellen Medien beziehen, ist, nach Rheingold, die Vielfalt der neuen Medienkulturen allerdings vorübergegangen. Mit seinem Buch wollte er einen Anstoß geben, um ein größeres Publikum davon zu überzeugen, wie wichtig neue Medien in Zukunft sein werden.

„Die Technologie, die die virtuellen Gemeinschaften ermöglicht hat, hat das Potential, einfachen Bürgern bei relativ geringen Kosten enorme Entfaltungsmöglichkeiten zu bieten – auf intellektuellem, sozialem, kommerziellem und, was am wichtigsten ist, auf politischem Gebiet.“ (ebenda, S. 15)

Jedes aufkommende Kommunikationsmittel bzw. Medium stellt die Gesellschaft vor eine neue Herausforderung und stellt neue Ansprüche an die Menschen. Zeitliche und räumliche Barrieren wurden in der Geschichte immer mehr überwunden. Durch Sprache und Buchdruck wurde beispielsweise ein kollektives Gedächtnis geschaffen, zu dem immer mehr Menschen Zugang fanden und schließlich auch für ein neues Denken unter den Menschen sorgte. So erfassen und verstehen Menschen, die lesen und schreiben können, anders als nicht alphabetisierte. Menschen, die Medien in ihren Alltag und ihre Realität aufnehmen, verfügen des Weiteren über eine andere Selbstwahrnehmung. (vgl. ebenda, S. 184f)

Rheingold sieht auch die gesellschaftlichen Veränderungen, die sich durch die neuen Medien ergeben und meint, dass hier auch die Identität des einzelnen betroffen ist.

„Ähnlich, wie frühere Medien an Raum und Zeit gebundene soziale Schranken überwand, scheint das neueste computervermittelte Kommunikationsmedium nun auch die Grenzen der Identität zu überwinden.“ (ebenda, S. 185)

Er sieht die MUDs, als Orte, an denen Menschen so tun, als wären sie eine andere Person oder sogar vorgeben, gleichzeitig mehrere andere Personen zu sein. Menschen tauchen in eine virtuelle Spielwelt ein und mimen dort Figuren, die sie im realen Leben nie sein können oder wollen.

Rheingold sieht diese Entpersonalisierung der Kommunikation, für viele Menschen als Gelegenheit persönlich zu werden und Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen. Durch die Maskierung und Distanzierungen, die das Medium bietet, sieht er diese Beziehungen im Netz allerdings ständig in Frage gestellt. Spielereien mit Identitäten sind stets vertreten, ob neue Identitäten, falsche Identitäten, Multi-Identitäten und sich wandelnde Identitäten, alle Variationen sind anzutreffen. Identität ist der tragende Begriff, was die Reise in die virtuelle Welt der MUDs betrifft. Sie ist das erste was in einem MUD geschaffen wird, um sich schließlich mit anderen Usern eine eigene Welt aufzubauen. (vgl. ebenda, S. 186)

Ebenfalls erwähnt Rheingold die besondere Möglichkeit, dass neben der bloßen Online-Kommunikation, auch durch „emoting“ Gefühle besser ausgedrückt werden können, was der Atmosphäre der Kommunikation einen neuen Wert gibt.

Rheingold betont des Weiteren, dass beim Menschen durch MUDs jener Teil der menschlichen Natur berührt wird, der es liebt, Geschichten zu erfinden und zu schauspielern, denn die MUD Welten entstehen aus Erzählungen. Jedes Objekt in einem MUD und jede Identität eines Darstellers erscheint schriftlich auf dem Bildschirm und hat somit eine Geschichte. (vgl. ebenda, S. 194f)

MUDs können also nicht über reine Kommunikation definiert werden, sondern es handelt sich hierbei mehr oder weniger um ein Spielfeld. Die eingenommene Rolle muss auch richtig gespielt werden um sich Kenntnisse über die Welt zu verschaffen und somit neue Fähigkeiten und Kräfte für die eigene Spielfigur zu erwerben und damit auch die virtuelle Welt selbst zu verändern, indem

neue Objekte oder ähnliches hinzugefügt werden.

„MUDs sind Echtzeit-Kommunikationseintöpfe, mit einem Anklang an das Improvisationstheater“
(ebenda, S. 187)

Des Weiteren sieht Rheingold aber auch den Suchtcharakter den solche Art von Computerspielen in sich tragen. So kann es *„sich genauso zerstörerisch auf ihr Leben auswirken, wenn sie wöchentlich siebzig Stunden mit MUDden beschäftigt sind, wie wenn sie von einer chemischen Droge abhängig sind.“* (ebenda, S. 190)

Rheingold verweist in diesem Zusammenhang auch auf Sherry Turkle, die als suchtvorsachenden Aspekt, das fehlenden Potential das reelle Leben meistern zu können sieht, welches vor allem jungen Menschen oft fehlt. Diese Lebensmeisterung sollte im Laufe der Kindheit und Adoleszenz Schritt für Schritt ausgebildet werden. Es werden Mikrowelten erschaffen in Form von Polen, die einer Person Sicherheit und Vertrauen schenken. Das können Peer-Group, Sport oder ähnliche Dinge sein. Wird diese Lebensmeisterung zu wenig ausgebildet, definieren sich diese Menschen vorrangig über Kategorien der Kompetenz und Kontrolle. Dadurch wird die Welt in der man sich sicher fühlen kann, sehr eingeschränkt und die Bewältigung des Lebens kann zum Hindernis der individuellen Entwicklung werden. MUDs bieten eine gute Plattform um sich zu maskieren und so aus dem realen Leben und seiner realen Identität zu entfliehen. In diesen, neuen Welten, können sie durch überragende MUD Kenntnisse eine andere Form der Lebensmeisterung entdecken und dadurch Ansehen in der virtuellen Gemeinschaft erwerben. Dennoch betont Rheingold, dass nicht vorschnell zu urteilen ist, ob von Sucht zu sprechen ist oder nicht. Es kann nicht bei jedem der zahlreiche Stunden im Netz verbringt von einer Sucht gesprochen werden, sondern es muss auch die Art und Weise berücksichtigt werden, wie er das Medium verwendet und wie die Technologie sein Verhalten, seine Gedanken und Beziehungen zu anderen Menschen beeinflusst. (vgl. ebenda, S. 192f)

Pädagogische Bedeutung kommt laut Rheingold den sogenannten MUSEs (=Multi-User Simulation Environment) zu. In diesen Räumen kann jeder Spieler Änderungen an der Umgebung vornehmen, nicht nur die Spieler, die im Spielverlauf bereits spezielle Kräfte gesammelt haben. Mit dem sogenannten MUSEcode können auch Computer-Simulationen realer Phänomene erstellt werden, was die Eignung für wissenschaftliche und Bildungszwecke begründet. (vgl. ebenda, S. 195)

Rheingold verweist zu dieser Thematik auf Barry Kort, ein Netzspezialist, der sich auf Bildungsfragen spezialisiert hat. Dieser hat, in Anlehnung an Piaget, die Idee verfolgt, dass Kinder lernen, indem sie die Welt selbst erforschen und Dinge ausprobieren. Er wollte also eine Umgebung schaffen die zur spielerischen Entdeckung einlädt und so traditionelle Lehrinhalte vermittelt werden

können. Da die MUDs erwiesener Maßen eine hohe Faszinationskraft besitzen, nahm Kort dies als Anlass, dieses Medium für Bildungszwecke einzusetzen und entwickelte das Computer-Universum „MicroMUSE“. In der virtuellen Stadt, „Cyberion City“ genannt, gibt es beispielsweise ein Wissenschaftsmuseum, in dem Kinder mit Computersimulationen spielen können, die naturwissenschaftliche Gesetzmäßigkeiten erklären. An der Universität können neue MUSE-Codes gelernt werden, wobei das Lerntempo selbst bestimmt werden kann. Spieler können auch eigene Objekte in die virtuelle Welt einfügen. Die Betonung liegt unter anderem auf der Schaffung einer virtuellen Gemeinschaft, in der ein Gleichgewicht zwischen lehren und lernen besteht. (vgl. ebenda, S. 201f.)

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Position von Rheingold vor allem durch die Prägung des Begriffs der Virtuellen Community und seinen Untersuchungen von MUDs Wichtigkeit erhält. Die virtuelle Gemeinschaft sieht er dabei als Entfaltungsmöglichkeit in vielerlei Hinsicht für alle Bevölkerungsschichten. Rheingold sieht diese Entpersonalisierung der Kommunikation, für viele Menschen als Gelegenheit persönlich zu werden und Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen. Er zieht für die MUDs einen Vergleich mit dem Improvisationstheater, da MUDs jenen Teil der Menschen berühren, der es liebt Geschichten zu erfinden und zu schauspielern. Die eingenommene Rolle muss außerdem richtig gespielt werden um sich Kenntnisse über die Welt zu verschaffen und Erfahrungen zu sammeln, die der Spielfigur neue Fähigkeiten und Kräfte einbringen. Die Identität wird also zum tragenden Begriff auf der virtuellen Reise. Besonders hervorzuheben ist auch Rheingolds Darstellung, der pädagogischen Bedeutung von MUSEs. Betont wird hier der Ansatz, die Welt spielerisch und eigenständig zu entdecken. Lernen durch Selbsterfahrung wird durch MUSEs technisch möglich.

4.3 Waldemar Vogelgesang: Das Internet als jugendkultureller Erlebnisraum

Der deutsche Soziologe Waldemar Vogelgesang, wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität in Trier, arbeitet seit 1985 im Bereich der Medien- und Kulturforschung. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen vor allem im Bereich der Jugend-, Medien- und Bildungssoziologie sowie der Kultur- und Lebensstilforschung. Neben quantitativ-repräsentativen Befragungen hat er auch qualitativ-ethnographisch ausgerichtete Untersuchungen durchgeführt, wobei thematisch die elektronischen Medien (Video, Computerspiele, Computer, Internet) im Mittelpunkt stehen.

Vogelgesang geht davon aus, *„dass spezifische Computernutzungen in Verbindung mit den Möglichkeiten der Netzkommunikation einen neuen virtuellen Lebens- und Erlebnisraum generieren*

und potenzieren, der alles bisher da gewesene in den Schatten zu stellen scheint.“ (VOGELGESANG 2000b, S. 240) Er vergleicht, das Entdecken der virtuellen Welt mit Abenteurern aus früheren Zeiten, die mit ihren Schiffen unbekannte Teile der Erde erkunden wollten. Auch im Cyberspace gibt es genügend zu entdecken und die Nutzer begeben sich auf eine Entdeckungsreise in eine fremde Welt.

„Beseelt von einer Art Kolumbus-Gefühl gehen immer mehr Jugendliche immer häufiger per Computer und Netz auf Entdeckungsreisen in fremden Welten.“ (ebenda, S. 240)

Vor allem Jugendliche sind nach Vogelgesang auf dieser Reise aber nicht als Opfer zu sehen sind. Sie wissen die neuen, interaktiven und vernetzten Medienformen sehr gut zu nutzen, da sie mit dieser Medien- und Computerkultur aufgewachsen sind. Sie nehmen die virtuelle Welt als zeitgemäßen Bewegungs- und Kommunikationsraum, aber auch als Inszenierungs- und Erlebnisfeld wahr. Vogelgesang wehrt sich somit gegen immer wieder aufkommende kulturkritische Pauschaldiagnosen, die durch die virtuellen Welten einen Niedergang jeglicher körperlicher, sozialer und historischer Erfahrung prophezeien. Er betont des Weiteren, gerade die Anonymität in den virtuellen Räumen besitze eine große Faszinationskraft und Anziehungskraft. Es werden fremde Rollen und Identitäten angenommen und können in den virtuellen Spiel- und Bewegungsräumen ausgelebt werden. Diese Prozesse haben sich mittlerweile schon zu einer Selbstverständlichkeit entwickelt. Jugendliche flanieren gekonnt durch digitale Welten und setzen diese routiniert zur Selbstpräsentation und Selbstverwandlung ein. (vgl. ebenda, S. 241)

In seinen Ausführungen beleuchtet Vogelgesang drei jugendkulturelle Szenen aus dem Computer- und Netzbereich: Die Computerspieler, die Cyberpunks und die Online-Rollenspieler. (vgl. VOGELGESANG 2000a, S. 367ff)

1) Computerspieler

Computerspiele erobern zunehmend den Freizeitraum von vor allem jugendlichen Nutzern, aber auch immer mehr Erwachsene entdecken das Medium Computerspiel für sich. Ursprünglich waren die Spiele zur Auflockerung der Arbeit professioneller Programmierer gedacht, doch die Entwicklung nahm einen anderen Weg. Es wurden immer mehr Spielgeräte und Spielprogramme auf den Markt gebracht, deren graphische, tontechnische und kreative Möglichkeiten eine Faszinationskraft auf jung und alt ausübt. (vgl. ebenda, S. 367)

Als Besonderheit dieser neuzeitlichen Spielparadiese ist *„eine Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und auf die eigenen Fähigkeiten zu beobachten, jedoch nicht im Sinne einer Individualistenkultur ideosynkratischer Einzelgänger, sondern in Form einer gruppensportlichen Auseinandersetzung mit anderen Spielakteuren.“* (ebenda, S. 367)

Das Bild vom Spieler der zu Hause alleine im dunklen Kämmerchen sitzt und sich von der Umwelt abkapselt, ist längst überholt. Vogelgesang sieht vielmehr eine differenzierte Fankultur mit Rekrutierungs- und Hierarchierungsstrategien und mit gemeinsam geteilten Normen, Ritualen und Selbstverständlichkeiten. Durch Übung, Wahrnehmungs- und Gedächtnisschulung kann der Spieler dann soweit in das Spiel eindringen, dass sich ihm neue Bedeutungs- und Bezugswelten eröffnen, die neben der Vergrößerung individueller Freiräume der Selbstdarstellung und Selbstdefinition auch eine erlebnisorientierte Bereicherung ihres Alltags mit sich bringt.

Durch das Eindringen in die virtuellen Spielwelten und die Konzentration auf die Handlung wird eine hohe Spannung und dadurch gleichfalls eine Entspannung vermittelt. Spiele können vom Alltag ablenken; aus dem Alltag resultierende negative Gefühle, wie Angst oder Wut, können durch bestimmte Spiele absorbiert werden. Es sind also außerhalb des Spieles gemachte Erfahrungen, die in den Spielrahmen übernommen werden und mit Hilfe des Spielens versucht werden abzubauen. (vgl. ebenda, S. 367f)

Vogelgesang betont in seinen Ausführungen auch das Potential der Computerspiele positive Emotionen zu vermitteln. Computerspiele können Vergnügen, Spaß und Freude bereiten, Gefühle von Leistungsfähigkeit und Kompetenz vermitteln, sowie auch Distanz zur Lebenswelt verschaffen. Das emotionale Erleben sollte dafür möglichst intensiv sein, was eine möglichst wirklichkeitsgetreue virtuelle Welt ist voraussetzt.

Im Weiteren weist Vogelgesang auf die Entwicklung eines neuen Spielertypus hin. Neben den bereits länger bestehenden Typen „der Sportler“, „der Denker“ und „der Dramaturg“ ist ein neuer Spielertypus dazugekommen: „der Netzspieler“. In sogenannten Multiplayer-Spielen spielen sie gemeinsam die unterschiedlichsten Spiele; von Schach über Fußball, Kriegsspiele oder Simulationen. Alle diese Spiele werden zunehmend auf untereinander vernetzten Computern gespielt. Netzspiele werden dadurch verstärkt zu Gruppen-Events, was oftmals auch aufwendige Vorbereitungen bedarf. Mittlerweile verlagern die meisten Netzspieler ihre Aktivitäten ins Internet, wo sie die Möglichkeit haben mit Tausenden anderen Spielern gleichzeitig spielen zu können. Vogelgesang gibt hier zu bedenken, dass immer häufiger auch minderjährige Jugendliche in zahlreichen Computernetzen ihrer Spiellust nachgehen. Vor allem indizierte beziehungsweise beschlagnahmte Spiele können im Netz problemlos ausgetauscht werden. Eine angemessene Interventions- und Kontrollmaßnahme sieht er noch nicht als gegeben. (vgl. VOGELGESANG 2000a, S. 368f)

2) Cyberpunks

Eine neue Jugendszene sieht Vogelgesang in den Cyberpunks, die sich um die digitale Welt des Cyberspace gebildet hat – er bezeichnet sie als „Freaks des virtuellen Raums“. Sie führen in gewisser

Weise die Kultur der Hacker aus den 80er Jahren fort. (vgl. ebenda, S. 373)

Als charakteristische Aspekte für diese Gruppe konstatiert Vogelgesang eine Mischung aus Technikbegeisterung, Science Fiction-Vorlieben und subkulturellen Elementen, die den Orientierungsrahmen ihres Umgangs mit Computernetzen bilden. Ihre Mode erinnert an die der Punks. (VOGELGESANG 2003b, S. 4)

Cyberpunks verstehen sich, als *„Kolonisatoren des Virtuellen und Vorreiter bei der Erschließung neuer Stilisierungs- und Inszenierungsformen. Man will einerseits durch eine Synthetisierung von Elementen aus den Bereichen Spiel, Popmusik und Computerkunst in neue Erfahrungsräume vorstoßen und andererseits Wegbereiter des globalen Dorfes sein, in dem intensive Kompetenz-, Erlebnis- und Gemeinschaftserfahrungen möglich werden“* (VOGELGESANG 2000a, S. 374)

Die Gruppe der Cyberpunks sieht ihre Forderung also in einer uneingeschränkten Kommunikation im gigantischen Netzwerk. Besonderes Augenmerk liegt in der Durchdringung von On- und Offline; die Vision der Verschmelzung mit einer Gemeinschaft Gleichgesinnter. (vgl. ebenda, S. 374)

3) Online-Rollenspieler

Der dritte, von Vogelgesang beleuchtete, spezielle Typus aus der Computer- und Netzszene, sind die Online-Rollenspieler. Diese nutzen die Computernetze, neben den Cyberpunks, als virtuellen Inszenierungs- und Erlebnisraum. Die Spieler bedienen sich hier so genannter Multi-User-Dungeons (MUDs), wobei hier das Grundprinzip der traditionellen Brett-Rollenspiele am Rechner weitergeführt wird. (vgl. ebenda, S. 375)

„MUDs sind textbasierte Spielprogramme, die einen relativ weit gefassten dramaturgischen Rahmen in Form von Spielumgebungen, Objekten, Ereignis- und Beziehungskonstellationen vorgeben, die Erkundungen und Begegnungen aber auch Verwandlungen und Neuschöpfungen ermöglichen.“ (ebenda, S. 375)

In den virtuellen Welten gilt es bestimmte Aufgaben, Rätsel oder Herausforderungen zu lösen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Computerspielen wird hier nicht gegen den Computer angetreten, sondern gegen bzw. mit anderen Personen gespielt. Neben dem Spiel an sich findet auch Kommunikation statt, die mit dem Chat-Modus im Internet vergleichbar ist. Man kann sowohl zu zweit kommunizieren sowie auch mit allen Spielern.

Will man nun als Beginner an einem Spiel teilnehmen muss man zuerst einmal einen Namen wählen und eine eigene Spielrolle dazu entwerfen. Der Einsteiger beginnt als relativ unwichtiger Charakter und kann sich im Laufe des Spieles zu einer bedeutenden Spielfigur entwickeln. Bis ein Anfänger seine Spielfigur vollendet hat können mitunter Monate vergehen. (vgl. VOGELGESANG 2000, S. 375f)

„Bezeichnend für den Aneignungsstil der jugendlichen MUDler ist weiterhin die Dauer im und die Identifikation mit dem fiktiven Spielgeschehen. Obwohl auf dem Bildschirm außer der Schrift des Editors nichts zu sehen ist, überrascht die Realitätsnähe des virtuellen Rollenspiels und die Authentizität der Erlebnisschilderungen. Die von uns befragten Spielfreaks sprechen nicht von virtuellen Als-Ob-Erlebnissen, sondern beschreiben die lange Nacht am Monitor als tatsächlich erlebtes Abenteuer. Der nüchterne Rahmen des Terminalraums begünstigt dabei das Ableiten in die Unbegrenztheit der inneren Phantasieräume.“ (ebenda, S. 377)

So erleben Jugendliche, trotz oft weniger visueller Eindrücke, die virtuelle Welt als realitätsnahes und tatsächlich erlebtes Abenteuer. Es findet, ähnlich wie im Kino, auch im Online-Rollenspiel eine Konzentration auf das mediale Geschehen statt. Andere Wahrnehmungen werden davon während dieser Zeit überlagert.

Voraussetzung für die Identifikation mit dem Spielgeschehen sind unter anderem die Komplexität des dramaturgischen Spielrahmens, die Variabilität der subjektiven Rolleninszenierung, die Nähe zu alltäglichen Kommunikationsregeln und Erfahrungen in der Gemeinschaft. Mit Hilfe von „Emoticons“, können beispielsweise unterschiedliche Emotionen, Gefühle, Eindrücke und Informationen leichter ausgedrückt werden. Sie sind aber auch wichtige Instrumente zur Schaffung und Erhaltung einer gemeinsamen virtuellen Kultur. (vgl. VOGELGESANG 2000b, S. 245f)

Eine weitere Gruppierung die hier ebenfalls angeführt werden soll, da Vogelgesang sich in seiner Forschung auch damit intensiv auseinandergesetzt hat, bilden die Fans von LAN-Partys. Im Prinzip ist auch hier der Fokus, wie bei den Online-Rollenspielen, das gemeinschaftliche Computerspiel. Die LAN-Partys bzw. LAN-Events stellen hierbei die Highlights dar. Die Ursprünge der LAN-Kultur liegen im privaten Bereich, wo jugendliche Computer- und Spielfreaks, zu Hause oder bei Freunden Versuche starteten, Computer miteinander zu verbinden, um Spiele im Mehr-Spieler-Modus gemeinsam zu spielen. (vgl. VOGELGESANG 2003b, S. 7)

Besonders zu erwähnen gilt es bei der LAN-Kultur, den Lerneffekt im technischen Bereich, der sich durch diese Art des Spielens bei den Nutzern automatisch einstellt. Durch die Vernetzung, sind die Teilnehmer mehr oder weniger gezwungen, sich mit technischen Fragen auseinanderzusetzen. Es stellt für sie eine Herausforderung dar. Learning bei doing heißt die Devise, wobei nach und nach an die Stelle des Versuchs-Irrtums-Lernens ein größeres Wissen über die unterschiedlichen Vernetzungsformen aber auch andere Neuerungen im Hardware- und Softwarebereich treten. (vgl. VOGELGESANG 2003a, S. 6)

„Die Gruppe wird für die Jugendlichen regelrecht zu einer Art Wissensdrehscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen, wobei Strategien des Selbermachens und der ständigen Marktbeobachtung eine wichtige Rolle spielen.“ (VOGELGESANG 2003b, S. 7)

Vogelgesang unterscheidet zwischen den „E-Sportlern“ und den „Hobby-LANern“. Während auf den Privat-LANs oder den lokalen LAN-Partys vor allem befreundete Gemeinschaften teilnehmen oder sich gegebenenfalls spontane Spielergemeinschaften zusammenfinden, spielen auf den großen LAN-Events richtige Mannschaften gegeneinander – in der Szenensprache „Clans“ genannt. Jeder dieser „Clans“ verfügt über einen eigenen Namen, oft auch über ein Logo und Outfit, um den Teamcharakter hervorzuheben. Intern weisen die Clans, eine deutliche hierarchische und aufgabenbezogene Struktur auf. Hier wird meist täglich trainiert um eine Perfektion zu erreichen, die auch einen entsprechenden Marktwert erreicht. Denn auf LAN-Events sind teilweise hohe Preisgelder zu gewinnen. Auf der anderen Seite sind gut dotierten Sponsorenverträge zu ergattern. (vgl. VOGELGESANG 2003b, S. 8f)

Vogelgesang zeigt also auf, dass die virtuellen Räume als großes Erlebnisfeld zu sehen sind. Nutzer können sich auf eine ausführliche Entdeckungsreise begeben und immer wieder neues erleben. Es können fremde Rollen und Identitäten angenommen werden und in den virtuellen Spiel- und Bewegungsräumen ausgelebt werden. Vor allem Jugendliche flanieren gekonnt durch diese virtuellen Welten und setzen sie zur Selbstpräsentation ein. Computerspiele nehmen bei der Freizeitgestaltung in der jugendkulturellen Szene heute eine große Rolle ein. Vor allem die Online-Rollenspiele haben in den letzten Jahren einen speziellen Stellenwert erhalten, da sie sich als virtuelle Inszenierungs- und Erlebnisräume besonders anbieten. Vogelgesang sieht Computerspieler nicht als vereinsamte Einzelgänger, sondern sieht darin eine Form von gruppensportlicher Auseinandersetzung mit anderen.

4.3.1 Identitätsmanagement als neue Herausforderung

Vogelgesang sieht Identität heute als Selektion; er spricht dabei vom Identitätsmanagement. Als Hintergrund für diese Entwicklung steht für ihn die Auflösung und Loslösung von gesamtgesellschaftlichen verbindlichen Normen und Bezügen im Fokus. Ursprünglich gesellschaftlich vorgeprägte Rollen und Lebenspläne – wie Stand, Klasse, Geschlechterrollen, Familie und Religion – verlieren an Bedeutung und werden individuell verfügbar. Die Menschen sind nicht mehr an einen homogenen sozialen Raum gebunden, sondern müssen sich als sozio-kulturelle Grenzgänger behaupten und die unterschiedlichen Lebensbereiche koordinieren, in denen jeweils andere Anforderungen, Regeln und Normen gelten. (vgl. VOGELGESANG 2000b, S. 246)

„Identität ist somit heute partizipative oder multiple Identität, da aufgrund individuell arrangierter räumlicher, zeitlicher, sachlicher und sozialer Rollentrennungen mehrere (Teil-) Identitäten und

Selbstdarstellungen neben- und nacheinander existieren. Die diachrone und synchrone Einheit der Persönlichkeit löst sich in der Multioptionsgesellschaft auf, mit der Konsequenz, dass individuelle Identitätsinszenierungen zu einer strategischen Daueraufgabe werden.“ (ebenda, S. 247)

Vogelgesang betont also, die wachsende Bedeutung von situationellen Selbstdarstellungen, durch die in den Hintergrund tretende Relevanz von Rollen und Traditionen.

In dieser Identitätsentwicklung nehmen nun die Medien eine zunehmend wichtige Rolle ein. Die virtuellen Welten bieten genügend Raum und Möglichkeit zum Experimentieren mit verschiedenen Identitäten, ohne sich festlegen zu müssen. Es scheint gerade von dem Aspekt der fließenden bzw. sich verflüssigenden Identität geht eine hohe Faszinationskraft für Online-Rollenspieler aus. (vgl. ebenda, S. 248)

So ist durch die Anonymität und Globalität der Netzkommunikation und die virtuellen Spielszenarien einerseits natürlich eine sehr einfache und schnelle Kontaktaufnahme mit vollkommen fremden Menschen möglich, andererseits eignen sie sich als Medium der Selbsterfahrung und des Selbstexperiments.

„Netz und MUDs generieren ein offenes Handlungsfeld, in dem sich Identitätsverhüllungen und Identitätswechsel spielerisch inszenieren lassen.“ (vgl. ebenda, S. 248)

Vogelgesang führt weiter aus, dass er nach den Ergebnissen seiner Untersuchungen und Recherchen besonders zwei Inszenierungstypen hervorheben kann: (vgl. ebenda, S. 248ff)

Zum einen scheint auf viele Jugendliche besonders attraktiv zu wirken in affektive Handlungsrollen zu schlüpfen, die im Alltag nicht – oder nicht mehr – zugelassen sind.

„Der erlebnisorientierte Medienhabitus und die Emotionsexpressionen der Online-Rollenspieler können somit auch als affektiv grundiertes experimentum libertatis interpretiert werden. Das Netz wird für sie zu einer Art geheimen sozialem Spielfeld, auf dem die Faszination des Andersseinwollens und -könnens ausgelebt wird.“ (ebenda, S. 249)

Auf der anderen Seite liegt der Reiz der virtuellen Ich-Darstellung im so genannten Gender Swapping und Crossdressing. Im Netze kann problemlos eine andere Geschlechtsidentität angenommen werden und somit Formen der Kontaktaufnahme und Annäherung an heikle Themen, ausprobiert werden. Allerdings verläuft solche Art von Rollenwechsel oft nicht unproblematisch. Schließlich kommt es bei so einem Identitätswechsel zu einem Verlust der gewohnten Verhaltensweisen und Handlungen. Es ist zu sagen, dass die Selbstdarstellung im Netz immer an konkrete Erfahrungen im realen Leben gekoppelt bleibt. (vgl. ebenda, S. 249)

Vogelgesang verdeutlicht hier also, dass reale und virtuelle Welt nicht berührungslos nebeneinander existieren, sondern auf vielfältige Weise miteinander verflochten sind.

4.3.2 Das Verschmelzen von Offline und Online

Vogelgesang sieht die Welt der Medien nicht als zweite Realität an, sondern er betont vielmehr, dass Verschmelzen und gleichzeitige Sein der virtuellen und realen Welt. Jugendliche, egal welcher Jugendkultur sie sich widmen – ob Heavy Metal-Fan oder Computer-Fan – haben einen spielerischen Umgang mit der Differenz zwischen Phantasie- und Alltagswelt gelernt. Diese Fähigkeit der Differenzwahrnehmung sieht Vogelgesang als ein konstitutives Element jugendlicher Medienkompetenz, das auch sehr gezielt eingesetzt werden kann. (vgl. VOGELGESANG 2000b, S. 251)

Jugendliche Mediennutzer verlieren keinesfalls den Kontakt zur realen Welt, sondern nutzen diese mediale Welten allenfalls um mit Inszenierungsstrategien und Ich-Entwürfen zu experimentieren. Sie sind kompetente Pendler zwischen medialer und realer Welt und tun das zumeist mit hoher Selbstverständlichkeit und Selbstsicherheit. (vgl. ebenda, S. 251)

Besonders deutlich sei dies bei den jugendlichen „Netzfreaks“ ausgebildet. So gab es bei untersuchten MUD Spielern keinen Unterschied in der narrativen Darstellung von On- und Offline-Ereignissen. Mit dem Einloggen in den virtuellen Raum, fühlen sie sich mittendrin in der Parallelwelt; als würd man das Zimmer nebenan betreten. (vgl. ebenda, S. 252)

„Wirklichkeit ist für sie ein Kosmos, in dem sich physische und fiktive Umgebungen und Areale gleichrangig gegenüberstehen.“ (ebenda, S. 251)

Somit nehmen sich die Mitspieler als unmittelbar anwesend wahr und das klassische Raum-Zeit-Gefüge ist in den virtuellen Räumen außer Kraft gesetzt.

Des Weiteren hat sich aus Gesprächen mit MUDlern ergeben, dass sie die Anonymität im Rollenspiel als Chance erkennen um die eigene Persönlichkeit so auf den Prüfstand zu stellen und neue Seiten an sich selbst zu entdecken. Vogelgesang geht in diesem Zusammenhang soweit, Online-Rollenspiele als eine Art von therapeutischen Alltagsbegleitern, verbunden mit einer qualitativ neuen Wahrnehmung des Selbst, darzustellen. Des Weiteren sind sie Mittel der Selbstvergewisserung und Selbstthematisierung, die symbolisch zum Lebensspiegel werden. Die Multiplizität und Zirkularität von Rollen und Identitäten kann als wichtige Erfahrung für das Leben in der heutigen Zeit angesehen werden, da in den Online-Rollenspiele eine Vielzahl von höchst unterschiedlichen Orientierungen und Einstellungen aber auch Situationen, Gruppierungen und Milieus simuliert werden und damit auch ein Umgang damit trainiert werden kann. (vgl. ebenda, S. 252ff)

„Sie werden zum Experimentierraum der Selbstdarstellung und Selbstfindung, verbunden mit einer sensiblen und flexiblen Haltung gegenüber der wachsenden Vielgestaltigkeit und Unübersichtlichkeit gegenwärtiger Lebensverhältnisse.“ (ebenda, S. 254)

Nur wenige der Jugendlichen aus Vogelgesangs Untersuchungen gaben an, die virtuelle Welt als Zufluchtsstätte und als Kompensation für die Machtlosigkeit im Alltag aufzusuchen.

Vogelgesang hat also in seiner Darstellung das Internet als neuen virtuellen Lebens – und Erfahrungsraum präsentiert in dem die (jugendlichen) keineswegs als Opfer zu sehen sind. Vielmehr sieht er sie als kompetente Pendler zwischen medialer und realer Welt. All das passiert mit hoher Selbstverständlichkeit und Selbstsicherheit, da die virtuelle Welt als Bewegungs- und Kommunikationsraum sowie auch als Inszenierungs- und Erlebnisfeld wahrgenommen und genutzt wird. Das Bild vom einsamen Spieler sieht Vogelgesang als veraltet, vielmehr zeigt sich vor allem durch die Verbreitung des Internets, und im Zusammenhang damit der Vernetzung der (Spiel-)Welten, eine neue Fankultur mit geteilten Regeln, Normen und Ritualen, die zur Generierung einer gemeinsamen virtuellen Kultur beitragen. Diese virtuellen Welten bieten genügend Raum für Experimente mit unterschiedlichen Identitäten und Rollen.

Identität ist für ihn heute partizipative und multiple Identität, da aufgrund individueller Wege mehrere (Teil-)Identitäten und Selbstdarstellungen neben-und nacheinander existieren. Diese individuelle Identitätsinszenierung wird zu einer strategischen Daueraufgabe jedes einzelnen.

Die Welt der Medien ist dabei prinzipiell nicht als zweite Realität zu sehen, sondern reale und virtuelle Welt sind auf vielfältige Weise miteinander verflochten und existieren nicht berührungslos nebeneinander.

Nach der Vorstellung dreier Konzepte aus dem nicht-medienpädagogischen Bereich, soll nun der Vergleichsdarstellung von drei namhaften Vertretern der Medienpädagogik folgen. Zuvor folgt noch eine kurze Einführung in den Diskurs der modernen Medienpädagogik.

5. Medienpädagogische Antworten: zwischen Möglichkeitsraum und überzogenen Erwartungen

Bevor nun auf die Positionen der in dieser Arbeit ausgewählten Vertreter aus dem pädagogischen Bereich – Jürgen Fritz, Winfried Marotzki und Rudolf Kammerl – eingegangen wird, findet vorerst eine kurze allgemeine Einführung in den Themenbereich der Medienpädagogik statt. Es soll kurz auf den vieldiskutierten Begriff der Medienkompetenz eingegangen werden, der in einem Aufsatz von Christina Schachtner (vgl. SCHACHTNER 2001) mit dem Ziel der Identitätskompetenz in Verbindung gebracht wird.

5.1 Medienpädagogik

Die Medien beeinflussen, prägen und strukturieren nachhaltig die Welterfahrung jedes Einzelnen. Damit werden die Medien auch zu einem bedeutenden Aufgabenbereich der Pädagogik, die mit dem Bereich der Medienpädagogik eigens eine Subdisziplin ausdifferenziert hat, die die Medien, ihre Wirkung und Einsatzmöglichkeiten genauer betrachtet. Vor allem die rasche Verbreitung der neuen Medien sowie die rasanten Fortschritt der Technologien haben zu einer dynamischen Weiterentwicklung dieser wissenschaftlichen Disziplin geführt. So ist die Medienpädagogik heute ein breit gefächertes Fachgebiet und ringt mit vielen Disziplinen um ihren Status. Sie profiliert sich in der Auseinandersetzung mit der Kommunikationswissenschaft, der Erziehungswissenschaft, aber auch der Entwicklungspsychologie und Kindheits- und Jugendsoziologie sowie der Erwachsenenbildung.

Aufgrund der Interdisziplinarität des Begriffs ist auch die Zahl der Wissenschaftler, die sich mit dem Thema beschäftigen, eine große. Die hier genannten, sind also nur eine Auswahl, die aufgrund von Aktualität und Themenspezifik getroffen worden ist.

Medienpädagogik fragt danach, „*wie sich (mediale) Kommunikation in einer Gesellschaft vollzieht, welche Faktoren sie fördern oder hemmen, wie Menschen mittels Medien am gesellschaftlichen Diskurs partizipieren (können) und wie man ihnen gegebenenfalls Hilfestellungen bieten kann, sich als mündige Bürger in den gesellschaftlichen Austauschprozess einzubringen, aber auch wie es ihnen gelingt, mittels medialer Kommunikation ihren Alltag möglichst kompetent, das meint selbstbestimmt, zu meistern.*“ (PAUS-HASEBRINK/HIPFL 2005, S. 3f)

Es geht also um die Analyse von Medienangeboten und die spezifische Umgangsweise der Rezipienten sowie deren kommunikative Kompetenz im weitesten Sinne. Die medienpädagogische Aufmerksamkeit gilt sowohl der Lebenswelt, in der sich kommunikatives Handeln vollzieht, als

auch den gesellschaftlichen Wandlungsprozessen, die lebensweltliche Bedingungen prägen. (vgl. PAUS-HASEBRINK/HIPFL 2005, S. 4)

In der Literatur finden sich zahlreiche Ansätze medienpädagogischer Konzepte. Um einen Überblick zu bekommen sollen hier kurz, die medienpädagogischen Ansätze, die Rudolf Kammerl in Anlehnung an Tulodziecki zusammengefasst hat, dargestellt werden: (vgl. KAMMERL 2001, S. 85f)

Zuerst werden die bewahrpädagogischen Ansätze genannt. Hierbei handelt es sich wohl um eine der ältesten Ansätze, der davon ausgeht, Kinder müssen generell vor Gefahren geschützt und behütet werden. So auch vor den negativen Auswirkungen die seitens der Medien vermutet werden. Es wird von einer monokausalen, direkten Medienwirkung (Stimulus-Response-Modell) ausgegangen. Kinder sind nach diesem Ansatz von Medien am besten fern zu halten.

Im Weiteren folgt die ästhetisch-kulturorientierte Medienerziehung. Hier sollen die Heranwachsenden zur kritischen Reflexion von Filminhalten erzogen werden. Dies geschieht durch Kennenlernen der Elemente der Filmsprache, Analysen von Filmgesprächen, sowie auch eigene Filmproduktionen.

Als dritten Punkt nennt Kammerl die funktional-systemorientierte Medienerziehung. Hier steht das Verstehen und Beurteilen von Medienangeboten und ihrer Bedeutungen in der Massenkommunikation sowie die eigene Einordnung in diesen kommunikativen Zusammenhang im Vordergrund. Die Medien sollen von mündigen, kritikfähigen Rezipienten zur Information und Bildung genutzt werden können.

Weiters folgen (ideologie)kritische Ansätze (unter Einfluss der Frankfurter Schule). Dieser Ansatz geht von der Kritik an der kapitalistischen Warengesellschaft aus. Den Medien wird Bewusstseinsmanipulation unterstellt. Gefordert wird daher die Befähigung zur Analyse von Medieninhalten, die vor allem benachteiligten Gesellschaftsgruppen ihre Manipulation bewusst machen soll, und nicht eingelöste Versprechen des Systems aufdecken soll.

Zuletzt werden von Kammerl noch die handlungsorientierten bzw. kompetenzorientierten Ansätze genannt. Dieser Ansätze gehen von der Fähigkeit des Menschen als aktiv Handelnden aus und somit von seiner Fähigkeit zur aktiven Teilnahme an der Medienwelt. Es wird hier also – im Gegensatz zu den bewahrpädagogischen Ansätzen – ein aktiver Rezipient postuliert. Es lassen sich des Weiteren Anknüpfungspunkte an die ideologiekritischen Ansätze finden in der Befähigung der Heranwachsenden zur kritischen, aktiven Nutzung der Medien, wie ideologiekritische Medienarbeit, authentische Erfahrung und handelndes Lernen. Die Hinführung zu einem kompetenten Umgang mit Medien soll also über aktive Medienarbeit, das heißt produktionsorientiert bzw. handlungsorientiert erfolgen. Die Medienarbeit soll hier die

didaktischen Prinzipien Anschaulichkeit und Selbsterfahrung berücksichtigen. (vgl. KAMMERL, S. 86)

Der Fokus der Medienpädagogik hat sich nach Bauer, Professor am Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaften der Universität Wien, von einer lang anhaltenden bewahrpädagogischen Haltung zu kritisch-analytischen Ansätzen entwickelt, von dort zu handlungsorientierten Ansätzen über kompetenztheoretischen Visionen nun zu kulturtheoretisch integrierten, nicht mehr nur auf das Objekt Medium fokussierten, sondern auch den kulturellen Gebrauch von Medien thematisierenden Studies entwickelt. (vgl. BAUER 2005, S. 7)

Im Anschluss soll nun ein Begriff, um den sich in den letzten Jahren vielleicht die meisten Diskussionen im Feld der Medienpädagogik ergeben haben, die Medienkompetenz, erläutert werden.

5.1.1 Von der Medienkompetenz zur Identitätskompetenz

Um den, Anfang der 70er Jahre eingeführten, Begriff der Medienkompetenz ringen sich zahlreiche kontroverse Debatten. Die zunehmende Relevanz der Medienkompetenz für medienpädagogische Theorie- und Handlungsansätze deutet sowohl auf eine Abgrenzung gegenüber bewahrpädagogischen Positionen als auch gegenüber einer ideologiekritischen Pädagogik hin, und bietet somit eine medienakzeptierende Haltung. (vgl. BAACKE 1997, S. 48)

„In einer Gesellschaft, die nicht nur von Medien beeinflusst wird, sondern sich vielmehr durch Medien konstituiert, ist Medienkompetenz kein Luxus, sondern tagtägliche Bedingung des Sich-Zurechtfindens.“ (SCHACHTNER 2001, S. 25)

Der Medienpädagoge Dieter Baacke geht in seiner Begriffsbestimmung von Medienkompetenz vom Begriff der kommunikativen Kompetenz aus, den er in Anlehnung an den Linguisten Chomsky weiterentwickelt. Er nimmt an, jeder Mensch verfüge aufgrund seiner sprachlichen Fähigkeit und anderer Ausdrucksgebärden über eine natürliche kommunikative Kompetenz, die es ihm erlaubt sich die Wirklichkeit anzueignen und mitzugestalten. Die kommunikative Kompetenz realisiert sich im Alltag der Menschen, wohingegen die Medienkompetenz in verstärkter Weise die Veränderungen der Kommunikationsstrukturen durch technisch-industrielle Erweiterungen betont. (vgl. BAACKE 1996, S. 116f)

Der Begriff der **Medienkompetenz** umfasst für Baacke **vier Ebenen** beziehungsweise Ebenen der Operationalisierung: (vgl. ebenda, S. 120)

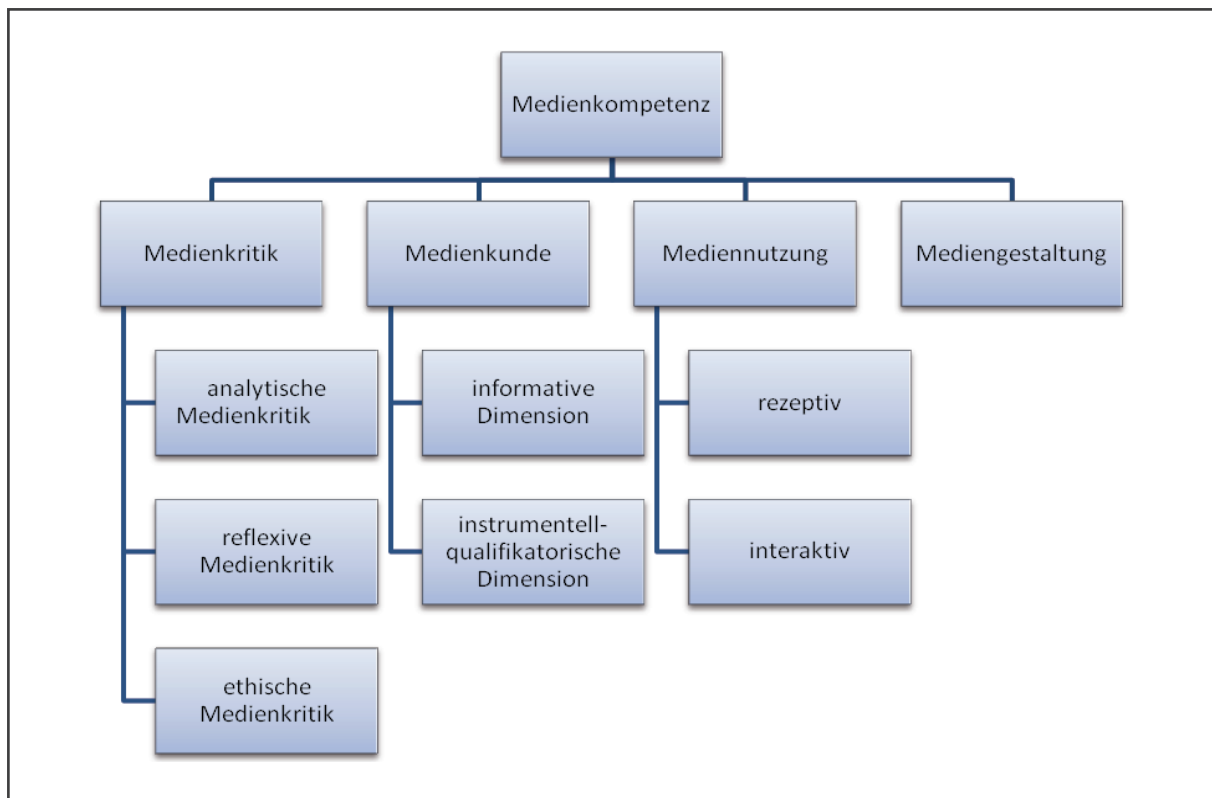


Abb. 8: Die 4 Ebenen der Medienkompetenz nach Baacke

Die erste Dimension stellt die Medienkritik dar. Diese unterteilt er wiederum in eine analytische, reflexive und ethische Medienkritik. Mit der analytischen Medienkritik meint er die angemessene Erfassung von problematischen gesellschaftlichen Verhältnissen. Die reflexive Medienkritik bedeutet die Fähigkeit, das analytische Wissen auf sich selbst und sein Handeln anwenden zu können. Die ethische Medienkritik ist als Unterdimension zu sehen, die analytisches Denken und reflexiven Rückbezug als sozial verantwortlich abstimmt und definiert. Der Begriff der Medienethik gewinnt heute in der medienpädagogischen Diskussion immer mehr an Bedeutung.

Die zweite Dimension, die Medienkunde, umfasst das Wissen über heutige Mediensysteme und wird aufgliedert in die informative Dimension (klassische Wissensbestände) und die instrumentell-qualifikatorische Dimension (Fähigkeit die Geräte bedienen zu können).

Die Dimension der Zielorientierung umfasst die Mediennutzung der Menschen und wird differenziert in rezeptiv, anwendend (Programm-Nutzungskompetenz, Filmerleben, Filmgenuss etc.), sowie interaktiv, anbietend (auch Antworten können; vom Telebanking bis zum Teleshopping).

Die Mediengestaltung sollte sich innovativ gestalten. Baacke meint damit ständige Veränderungen und Weiterentwicklungen des Mediensystems zu beobachten. Auf der anderen Seite soll Mediengestaltung kreativ sein. Dabei betont Baacke die Möglichkeiten der ästhetischen Varianten,

sowie das Überschreiten der Grenzen der Kommunikations-Routine.

Baacke sieht die methodische Umsetzung von Medienerziehung vor allem mittels Projekten in denen kommunikatives Handeln und die Verwendung von Medien als sinnvolle Verbundsysteme erlebt werden sollen. (vgl. BAACKE 1996, S. 120)

Die Erziehungs- und Medienwissenschaftlerin Christina Schachtner hat sich dem Begriff der Medienkompetenz aus einer lebensweltlich-interaktiven Perspektive genähert und ihn in einem zweiten Schritt mit dem Begriff der Identität in Verbindung gesetzt. In Anlehnung an Baacke (vgl. BAACKE 1997) hat Schachtner folgende Dimensionen zur Begriffsbestimmung für **medienkompetentes Handeln** manifestiert: (vgl. SCHACHTNER 2001, S. 26)

Zuerst nennt sie die instrumentell-qualifikatorische Dimension. Hiermit sind technische Fertigkeiten, die einen effizienten, bedürfnisgerechten Gebrauch von Medien ermöglichen gemeint, wie beispielsweise die Handhabung einer Videokamera.

Danach folgt die medienpolitische Dimension. Gemeint ist damit die Notwendigkeit ein bestimmtes Wissen über die Produktionsbedingungen medialer Inhalte, die Finanzierung von Programmen und die gesellschaftspolitische Stellung von Rundfunk- und Fernsehanstalten, Filmindustrie und Neuen Medien zu besitzen.

Als dritter Punkt wird die Aneignungs- und Gestaltungsdimension genannt. Gemeint ist damit die Fähigkeit zur kreativen Nutzung von Medien und medialen Inhalten als Wissensquelle und als Ressource der Persönlichkeitsentwicklung, mit dem Ziel, gesellschaftliche Teilhabe zu sichern und ästhetische und emotionale Bedürfnisse des Individuums zu befriedigen.

Diese Aneignungs- und Gestaltungsdimension enthält einen rezeptiv anwendende und eine interaktiv anbietenden Aspekt.

Es folgt die reflexiv-kritische Dimension. Das Wissen über problematische Entwicklungen im Medienbereich erscheint ebenfalls wichtig. Beispielsweise die Wahrnehmung von Risiken im Umgang mit Medien für die eigene Person und die Fähigkeit zur Minimierung medialer Risiken. Zuletzt nennt Schachtner die medienkontrastierende Dimension. So bedarf es des Weiteren der Fähigkeit, den Mediengebrauch so in den Alltag zu integrieren, dass andere Erfahrungsbezüge, wie beispielsweise zur sozialen Umwelt nicht ausgegrenzt werden. Diese sollen stattdessen als Kontrast zu den medialen Erfahrungen genützt werden können.

Nach dieser Ausführung von Schachtner zielt medienbezogenes Handeln auf die aktive Auseinandersetzung mit dem Medium und ist daher als kommunikatives Handeln zu sehen. Medienkompetenz initiiert und fördert also kommunikativen Austausch, wobei die Medien als Sende- und Empfangsorgane fungieren. (vgl. ebenda, S. 26)

In einem weiteren Schritt sieht Schachtner in diesem mediengestützten Wechselspiel zwischen Subjekt und Umwelt einen „Raum für Identitätsprojekte“. Sie sieht die Identitätsfrage in der heutigen Gesellschaft als große Herausforderung und bezieht sich in ihren Ausführungen auf Oskar Negt, (vgl. NEGt 1998, S. 34f) der die Identitätskompetenz als vorrangiges Lernziel in einer Welt des gesellschaftlichen Umbruchs sieht. Von den Subjekten wird immer mehr Mobilität gefordert, fixe Lebensverhältnisse existieren nicht mehr in ihrer ursprünglichen Form. Doch diese Neuerungen sind nicht nur als Bedrohung zu sehen, sondern bieten auch eine neue Freiheit – jeder kann sich heute selbst als Gesamtkunstwerk entwerfen und inszenieren. Es ist also heute durch diese Pluralisierung der Lebensfelder, die Meinung eines dezentrierten Subjektes vorherrschend, das sich aus mehreren Teil-Identitäten zusammensetzt. Die Frage nach dem Zusammenhalt dieser Unterschiedlichkeiten, die Frage nach Kohärenz und Kontinuität, steht im Vordergrund. (vgl. SCHACHTNER 2001, S. 26)

„Medien gewinnen für die Identitätsbildung auf vielerlei Weise Bedeutung. Sie machen Identitätsangebote und können zur Darstellung von Identität genutzt werden. Sie eröffnen die Möglichkeit, das Ich zu vervielfältigen oder es in ein neues Wir einzubinden.“ (SCHACHTNER 2001, S. 27)

Die Medien werden also immer mehr zum Raum für Identitätsversuche. Die Medienkompetenz zeigt sich einerseits in den technischen Fertigkeiten im Umgang mit den Medien und andererseits in der kreativen Nutzung der medialen Möglichkeiten für die Persönlichkeitsentwicklung. Medienkompetenz bekommt mit diesem neu geschaffenen Raum – vor allem auch durch die virtuellen Welten – also auch die Aufgabe der Identitätskompetenz zugesprochen.

Im Folgenden werden nun die drei Ansätze der medienpädagogischen Vertreter – Jürgen Fritz, Winfried Marotzki und Rudolf Kammerl – vorgestellt, die die spezielle Thematik der Identität in virtuellen Räumen behandeln.

5.2 Jürgen Fritz: Die virtuelle Welt als Erfahrungs- und Möglichkeitsraum

Der Pädagoge *Jürgen Fritz*, sieht die virtuelle Welt – vom Computerspiel bis zur virtuellen Gemeinschaften – als Erfahrungsraum und als sozialen Kontext für das Aushandeln von Identitätsentwürfen. Computerspiele bieten auf einer inhaltlichen und thematischen Ebene die Möglichkeit Identitätsentwürfe zu entwickeln und in der virtuellen Welt zu erproben. Sie sollen Spielraum sein für Experiment, Erprobung und Bestätigung, um diesen Impuls möglicherweise in der realen Welt wirksam werden zu lassen.

Bei Spielgemeinschaften wie MUDs und MMORPG betont er die erweiterten Möglichkeiten

zur Identitätsentwicklung, die sich durch diese großflächige Vernetzung ergibt. So erlauben die virtuellen Communities dem Spieler eine von ihm ganz unterschiedliche Identität anzunehmen und mit verschiedenen Identitätsentwürfen zu experimentieren.

„Die im Spiel gewählte Rolle gibt die Chance nicht nur zur Flucht aus der realen Welt, sondern auch zur konstruktiven Identitätsarbeit.“ (FRITZ 2003c, S. 11)

Fritz steht den virtuellen Welten also zweigeteilt gegenüber. Er sieht auf der einen Seite die Möglichkeiten die sie für die Identitätsarbeit bieten, allerdings erkennt er auch Verluste die sich für den Kontakt mit der realen Welt ergeben können.

„Wie die reale Welt, die mentale Welt und die Traumwelt, ist auch die virtuelle Welt ein bestimmtes Areal in der Lebenswelt der Menschen, das sich durch Rahmungshandlungen von den anderen abgrenzen lässt. Die Menschen wissen, wenn sie sich in der virtuellen Welt befinden, und sie deuten das Geschehen nach den Maßstäben, die für diese Welt gelten.“ (FRITZ 2004, S. 203)

Er sieht diese Welt, als eine vom Mensch erzeugte, die durch die Computerprogramme entsteht, denen sich der Spieler selbstständig aussetzt. Auf dem Bildschirm werden ihm Räume gezeigt, die für den Nutzer Möglichkeiten des Zugangs und der Einwirkung bieten. Durch das sofortige Feedback des Programmes, erhält der Spieler das Gefühl ein Teil des Geschehens zu sein. (vgl. FRITZ 2004, S. 203)

Die fortschreitende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen, sieht Fritz jedoch als nicht unproblematisch.

„Die Verminderung des ‚hautnahen‘, unvermittelten Kontaktes zu Menschen und Objekten der realen Welt könnte einen Verlust an Essentialitäten nach sich ziehen.“ (ebenda, S. 204)

Er sieht zwar nicht den „Verlust der Wirklichkeit“ als Folge, aber die zunehmende Virtualisierung der Lebenswelt macht es notwendig, die Fähigkeit der Menschen zu fördern, die Eindrücke ihrer Lebenswelt angemessen zu verstehen. Dazu gehört auch, diese erlangten Eindrücke in die richtige Welt einordnen und die Bedeutung auf die jeweils andere Welt abschätzen zu können. (vgl. ebenda, S. 204)

Computerspiele sind, so Fritz, *„zwar auch (in ihrer Form als Ware) Teile der realen Welt, ihre wesentliche Funktion für den Nutzer ist es jedoch, ein spielerisches Geschehen zu ermöglichen, in das Menschen handelnd eintauchen können, wobei dieses Handeln auf die virtuelle Welt begrenzt bleibt.“* (ebenda, S. 205)

Das charakteristische an den virtuellen Welten ist also, ihre Funktion als Möglichkeitsräume, in denen Menschen sich und für sie wichtige Sachverhalte erproben können, ohne dabei ernsthafte Konsequenzen fürchten zu müssen. Auswirkungen bleiben allein auf die virtuellen Räume begrenzt. Es wird die Möglichkeit geboten vielfältige Rollen auszuprobieren, zu erfinden und

damit zu experimentieren. Man kann sie nach freiem Willen betreten und verlassen.

Mit der Verbreitung des Internets kam noch ein weiterer Aspekt zum Leben in den virtuellen Räumen hinzu. Es bietet die Möglichkeit der weltweiten Vernetzung der Computer und mit der Bildung von virtuellen Gemeinschaften verschiedenste Möglichkeiten der Kommunikation; vom einfachen Chat bis hin zum spannenden Online-Spiel. Mit ihren selbstentworfenen „elektronischen Stellvertretern“ treten die Nutzer in den verschiedenen Spielen nun mit oder gegeneinander an. (vgl. FRITZ 2003c, S. 2)

So bieten organisierte Online-Communities, gegen Bezahlung einer monatlichen Gebühr, eine Mitgliedschaft in einer auf Konstanz angelegten Spielgemeinschaft. Sie gewinnen mehr als jeder andere Bereich bei Computerspielen immer mehr an Bedeutung. Für Fritz werfen diese kaum noch zu überblickenden Entwicklungen, zahlreiche Fragen auf.

„Die virtuelle Welt erscheint als Spiegel für Aspekte und Tendenzen in der realen und medialen Welt und als Verstärker für spezielle Identitätsentwürfe. Auch Rückwirkungsprozesse der virtuellen Welt auf die Identitätsentwürfe von Kinder und Jugendlichen sind durchaus möglich: Die Aufenthalte in virtuellen Welten modifizieren die bislang entwickelten Identitätsentwürfe: Sie verstärken bestimmte Aspekte und schwächen andere ab.“ (FRITZ 2003c, S. 3)

Im Zentrum soll deshalb im Weiteren die Frage stehen, welchen Beitrag die virtuellen Welten für die Identitätsentwicklung leisten können.

5.2.1 Identität und Identitätsarbeit

Fritz geht von folgender Definitionen von Identität aus: *„Mit Hilfe des Begriffs ‚Identität‘ ist es der Gesellschaft möglich, die Unterscheidung von Personen über die aktuelle Wahrnehmung hinaus vorzunehmen und diese Person in einem Zeitkontinuum von der Vergangenheit bis in die Zukunft hinein zu verankern.“* (ebenda, S. 3)

Fritz sieht in der Identität die Fähigkeit des Menschen, sich selbst als ein und derselbe zu empfinden und sich im sozialen Umfeld genauso darzustellen und akzeptiert zu werden. Um dieses Gefühl von Identität zu erreichen, bedarf es einen Entwicklungsprozess von Personen in der Gesellschaft. Die Entwicklung der Identität wird also durch den sozialen Kontext, indem eine Person lebt, entscheidend geprägt.

„Identität entsteht in einem dialogischen Prozess einer Person mit ihrem sozialen Umfeld. Dabei entwickelt diese Person ihre Identität, indem sie auf die Erwartungen und Vorstellungen ihrer Mitmenschen ihres sozialen Umfeldes eingeht. Dieses Umfeld muss die angebotenen Identitätsentwürfe akzeptieren bzw. Vorschläge zu Modifikationen machen. Von der Person entwickelte Identifikationen und Bedürfnisse werden in einem kontinuierlichen Prozess mit den gesellschaftlich möglichen und

angebotenen Rollen verschränkt, bis eine hinlänglich akzeptable Passung entsteht. Dieser Prozess des Aushandelns von Identität ist eine lebenslange Aufgabe des Menschen.“ (FRITZ 2003c, S. 6)

Um auf die Unabgeschlossenheit dieses Prozesses zu betonen, spricht Fritz von Identitätsarbeit. Problematisch an der Identitätsarbeit in der heutigen Zeit sieht er, *„dass die gegenwärtigen Gesellschaften lebendige, in steter Wandlung begriffene, in ihrer Vielschichtigkeit nicht mehr überschaubare Sozialsysteme sind, in denen Ziele und Orientierung oft diffus, mehrdeutig und umstritten sind.“* (ebenda, S. 6)

Es ist nun die Aufgabe jeder Person, aus dieser Fülle von Wertvorstellungen, Rollenangeboten, strukturellen Verwerfungen und vielfältigen Möglichkeiten, ihre Identität selbst konstruieren. Besonders gefordert ist hierbei die Kompetenz seine Identität mit anderen auszuhandeln. Eindrücke und Angebote rund um die Identitätsarbeit sind aufzugreifen, jedoch eigene Bedürfnisse nicht aufzugeben. Da sich im Leben beziehungsweise im sozialen Umfeld nunmehr ständig Veränderungen ergeben, handelt es sich bei der Identitätsarbeit um ein ständiges Bemühen, Verschiedenartiges, Widersprüchliches und Sich-Veränderndes wahrzunehmen und in seine Identität zu integrieren. Anstelle von normativen geregelten Rahmen bieten sich für den Prozess der Identitätsentwicklung differenzierte Netzwerke, auch virtuelle Beziehungsnetze, die Verständigungs- und Bestätigungsmöglichkeiten für Identitätsentwürfe bieten. (vgl. ebenda, S. 7)

Menschen müssen in eigener Regiearbeit aus den vielfältigen Möglichkeiten und Angeboten versuchen ihre Identität zu formen und immer weiterzuentwickeln, denn es kann nicht von einem abgeschlossenen Prozess ausgegangen werden.

5.2.2 Identitätsarbeit und Medien

Durch die gesellschaftlichen Veränderungen ist es heute nicht mehr möglich eine auf Kohärenz und Kontinuität angelegte Identität herauszubilden, so Fritz. Gesellschaftliche Normen und Regeln haben sich verändert und gelockert. Die Lebenswelt gliedert sich immer stärker in Teilbereiche mit unterschiedlicheren Anforderungen und Erwartungen. Diese zahlreichen Lebensbereiche, mit ihren unterschiedlichen Normen, Regeln und Erwartungen, fordern von den Menschen den Aufbau einer flexiblen Identität, die in der Lage ist zwischen den verschiedenen Welten zu wechseln und auch angemessen auf Veränderungen zu reagieren. Für Fritz bedeutet diese multiple Identität ein Selbst, das in sich sehr vielfältig, teilweise sogar widersprüchlich sein kann. So ist man in der Arbeit anders als unter Freunden oder in der Familie. Der Mensch muss diese innere Vielfalt akzeptieren um den Anforderungen des Alltags gerecht zu werden. (vgl. FRITZ 2003c, S. 7)

„Die Aufgabe der alltäglichen Identitätsarbeit besteht darin, die Passungen und Verknüpfungen der

unterschiedlichen Elemente der multiplen Identität zu erreichen. Dazu ist eine lebenslange, bewusste Entwicklung der Person notwendig, die sowohl die produktive Realitätsverarbeitung als auch die sozialen Kompetenzen einschließt.“ (ebenda, S. 8)

Jeder sollte also seine multiplen Identitäten akzeptieren und sie bewusst in den unterschiedlichen sozialen Kontexten erleben. Diese verschiedenen Identitäten müssen nicht zu einer Konfusion und Destabilisierung der Person führen, sondern können auch einen besseren Umgang von Schwierigkeiten in bestimmten Situationen ermöglichen, da dies nicht die ganze Person betrifft sondern eben nur eine Teil-Identität.

Fritz betont, die Problematik an den multiplen Identitäten sei nicht in der Trennung der verschiedenen Identitätsanteile. Bedenklich ist nur die extreme Verminderung von Austausch und Kommunikation dieser Anteile im Bewusstsein der Person. In so einem Fall würden multiple Persönlichkeiten in einer Person entstehen, die wenig bis gar nichts voneinander wissen. (vgl. ebenda, S. 8)

„Erforderlich ist daher, ein Selbstkonzept zu entwickeln, das zum einen variable, elastische Verbindungen zwischen den Teil-Identitäten zulässt, ein spielerisches Experimentieren mit den Identitäten in unterschiedlichen Lebensbereichen nicht ausschließt und zum anderen die Person in ihrer Integrationsfähigkeit nicht überfordert.“ (FRITZ 2003c, S. 8)

Dieser umfassende Prozess der Identitätsarbeit und Identitätsbildung wird heute vor allem auch durch die Medien – und hier eben auch durch Computerspiele beziehungsweise virtuelle Gemeinschaften beeinflusst. So konstatiert Fritz, die identitätsstiftende Funktion, der über diverse Medien präsentierten Lebensstile. Den Rezipienten steht ein geradezu unerschöpfliches Angebot von Bildern, Texten, Musik und ähnliche Vorgaben zur Verfügung, aus dem er nach Belieben auswählen kann was er zum eigenen Identitätsentwurf benötigt.

Fritz hat für den Prozess der Identitätsarbeit eine Aufstellung von mehreren Stufen getroffen, die durchlaufen werden bis es zu einer Ausprägung von Identität kommt. (vgl. ebenda, S. 8f)

- In einem ersten Schritt beschreibt Fritz, werden Stilelemente aus verschiedenen medialen Angeboten aufgenommen und zu Identitätsentwürfen verarbeitet.
- Diese neuen Einflüsse bedürfen im nächsten Schritt der Bestätigung und Festigung durch das soziale Umfeld; also durch Familie, Beruf, Schule, vor allem aber der Gleichaltrigengruppe.
- Um diese Zustimmung im sozialen Umfeld zu erlangen, muss die Person ihre eigene Identität durch Erzählungen und Geschichten (Narration) präsentieren, denn jeder ist die Person, die er durch seine Narration verkörpert.
-

- Dieser Austausch von Narrationen zur Präsentation und Bestätigung von Identitätsentwürfen bezieht sich nun zunehmend auch auf mediale Geschichten, wobei hier Filme und Sendungen, Bücher, Musik und schließlich Computerspiele und Erfahrungen in virtuellen Welten signifikant einfließen.
- In dem von Fritz zuletzt genannten Schritt wird nun die virtuelle Welt zum Erfahrungsraum und zum sozialen Kontext für das Aushandeln von Identitätsentwürfen. Anstelle von Narrationen über die eigene reale und mediale Welt tritt die Unmittelbarkeit virtuellen Lebens als Grundlage einer virtuellen Identität.

Betrachtet man nun die Spezifik der virtuellen Spielwelten und ihre Impulse für die Identitätsentwicklung ergibt sich als Besonderheit der virtuellen Welten die Möglichkeit des Spielers bewusst auf das Geschehen Einfluss zu nehmen. Im Gegenteil zur Rezeption von anderen Medien kann sich der Spieler aktiv in die virtuelle Welt einbringen.

Fritz betont in seinen Ausführungen immer wieder die Wichtigkeit der Themen Macht, Herrschaft und Kontrolle als primäre Motivationsaspekte von Spielern. Er sieht in der Spielwelt die Erweiterung der eigenen Lebenswelt. Sie nutzen die „Welt am Draht“ um Macht, Herrschaft und Kontrolle ausüben zu können, die im realen Leben nicht möglich ist. Zwar sieht Fritz die Gründe der Nutzung auch zur Bekämpfung der Langeweile und mangelnde Anregung in ihrer Lebenswelt, im vordergründlich dienen sie jedoch einer Art Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können. (vgl. FRITZ 2003c, S. 9)

Durch Computerspiele können Erfolgserlebnisse herbeigeführt werden, die vielleicht im realen Leben versagt bleiben; unter anderem auch dadurch, dass sich der Spieler den Spielinhalt selbst aussucht und auch den Schwierigkeitsgrad der Spiele bestimmen kann.

„Damit schaffen Computerspiele einen intermediären Raum für eine Identitätsarbeit, in deren Mittelpunkt die Kontrolle und Beherrschung des eignen Lebens und der Umwelt steht.“ (ebenda, S. 9)

Computerspiele können allerdings auch auf einer inhaltlichen und thematischen Ebene die Möglichkeit zu Identitätsentwürfen und deren Erprobung, bieten. So kann in diversen Simulatoren durchaus der angestrebte Beruf getestet werden. Schlüpft er dabei noch in eine passende Uniform, verschränken sich virtuelle und reale Welt. (vgl. ebenda, S. 9)

Die Funktion der virtuellen Welt für die Identitätsentwicklung liegt also darin, einen Spielraum für Experiment, Erprobung und Bestätigung zu bieten, um diesen Impuls möglicherweise in der realen Welt wirksam werden zu lassen.

5.2.3 Identitäten in virtuellen (Spiel-)Gemeinschaften

Das Spielen in virtuellen Räumen übt eine große Faszination aus. Mit der zunehmenden Vernetzung durch die Verbreitung des Internets haben sich nun die Möglichkeiten zur Identitätsentwicklung in virtuellen Welten noch verstärkt. War es schon aufregend in lokalen Netzwerken, wie beispielsweise auf LAN-Partys, gegeneinander oder miteinander zu spielen, so bietet das Internet eine weitere Steigerung. Spieler können sich an verschiedenen Orten befinden, und trotzdem kann in gemeinsamen Netzen und virtuellen Gemeinschaften gespielt werden. Jeder, der Zugang zum Internet hat, kann Mitglied in solch einer Spielgemeinschaft werden.

Fritz hat sich vor allem mit zwei Formen der Gemeinschaften im Internet auseinandergesetzt. Auf der einen Seite mit den Spielergemeinschaften, auf der anderen mit Gesprächsgemeinschaften. Im Folgenden soll nun näher auf seine Ausführungen die Spielergemeinschaften betreffend eingegangen werden: (vgl. FRITZ 2003c, S. 10ff)

Wie erwähnt steht die virtuelle Computerspielwelt prinzipiell jeder Person offen, die einen Zugang zum Internet besitzt. Die Landschaft in der sich die Spieler bewegen besteht aus textlichen Beschreibungen von Zimmern, Landschaften, Landschaften, Szenen und Gegenständen. Die Spieler, die sich in den Räumen begegnen, führen miteinander textliche Dialoge. Jedes Mitglied der Spielgemeinschaft definiert seinen eigenen Charakter, und somit seine virtuelle Identität. Durch Erwerb neuer und zusätzlicher Fähigkeiten sowie durch das Lösen von Rätseln wird diese Identität weiterentwickelt.

„Die virtuellen Spielgemeinschaften erlauben es den Spielern, eine von ihnen möglicherweise sehr verschiedene Identität anzunehmen und mit unterschiedlichen Identitätsentwürfen zu experimentieren. In den virtuellen Spielgemeinschaften kann man der sein, der man zu sein vorgibt. Die im Spiel gewählte Rolle gibt die Chance nicht nur zur Flucht aus der realen Welt, sondern auch zur konstruktiven Identitätsarbeit. Das Kreieren verschiedener Figuren gibt Raum, verschiedene Anteile von Identität zu entwickeln, zu durchleben und zu verarbeiten.“ (FRITZ 2003c, S. 11)

Fritz sieht in den virtuellen Spielgemeinschaften sowohl Chance wie auch Gefahr. Nur wer ein gesundes Selbst besitzt kann das Potential der virtuellen Welten für sich nutzen. (vgl. ebenda, S.11)

In seiner Ausführung zur Beantwortung der Frage, welche Wirkungen auf die Identitätsbildung von den virtuellen Spielgemeinschaften auf die reale Welt entstehen können, sieht er vorerst die Notwendigkeit den Status der virtuellen Welt in Hinblick auf die reale Welt zu klären. Dabei geht er davon aus, dass es in der einen Wirklichkeit mehrere Welten gibt. Der Mensch hat gelernt diese durch Rahmungshandlungen voneinander zu unterscheiden. (vgl. ebenda, S. 13)

„Die virtuelle Welt wird von der realen Welt unterschieden, weil mein Handeln auf die körperlose

Sphäre eines vom Computer erzeugten Raum-Zeit-Kontinuums begrenzt bleibt. Wir bewegen uns in einer anderen Welt mit neuen Objekten, Regeln und Handlungsmöglichkeiten, ohne uns zu entfernen und ohne uns körperlich zu bewegen.“ (FRITZ 2003c, S. 13)

In der virtuellen Welt verwandelt sich unsere leiblich-konkrete Existenzweise in eine geisthafte. Der Spieler bleibt konkret und leiblich in der realen Welt verankert und zugleich taucht er geisthaft in die virtuelle Welt ein und bewegt sich in ihr ganz unabhängig von der realen Welt. Die virtuelle Welt kann dabei so real empfunden werden, dass wir in ihr zu leben glauben.

„Die von uns auf diese Weise belebte virtuelle Welt wird für uns insofern und insoweit wirklich, als wir ihr unsere Aufmerksamkeit schenken und es uns gelingt, den Entwurf unserer Identität in ihr zu verankern.“ (ebenda, S. 13)

Somit ist zu sagen, die Aufmerksamkeit, mit der sich der Spieler dem Computerspiel widmet, stellt die Essenz dar, um die virtuelle Welt zu beleben und um mit ihr in Interaktion zu treten. Was nicht die Aufmerksamkeit des Spielers erlangt, existiert quasi gar nicht. Diese Aufmerksamkeit so Fritz weiter, ist auch auf die eigene Person selbst zu richten, damit die Möglichkeit gegeben wird in der virtuellen Welt wirklich zu werden.

„Im Ausbilden, Präsentieren und Erproben von Identitätsentwürfen besteht die wesentliche Möglichkeit, diese wirklichkeitswirksame Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.“ (ebenda, S. 13)

Fritz sieht dies sowohl für die Identität in vernetzten Computerspielen, in denen die eigene Identität als Rolle zwar vorgegeben, aber durch die Kompetenz der Spieler erst identitätsbestimmend konstruiert wird, als auch für die MUDs und Chat-Rooms, in denen wesentlich größere Freiheiten bestehen, durch die individuell gewählten Identität Aufmerksamkeit zu erlangen.

Eine besondere Steigerung in der Möglichkeit, die eigene Identität zu präsentieren und sie weiter auszubilden, sieht Fritz in MMORPGs, weil diese Welten vielfältiger und grafisch aufwendiger gestaltet sind als beispielsweise ein textbasiertes MUD. Er beschreibt allerdings auch eine andere Seite dieser Identitätspräsentation, denn er sieht in dieser Gegebenheit auch die zunehmende Gefahr einer Suchtkarriere:

„Die Identität wird nicht mehr zwischen realer Welt und virtueller Welt ausbalanciert und angemessen bilanziert. Der Spieler steht vielmehr in der Gefahr, sich zunehmend aus der realen Welt zurückzuziehen, ihr seine Aufmerksamkeit zu entziehen und Identitätsarbeit hauptsächlich in virtuellen Spielräumen zu leisten.“ (FRITZ 2003c, S. 13)

Ein positiveres Argument zur Verschränkung von virtueller und realer Welt sieht Fritz in der Möglichkeit, die durch Spiel- und Gesprächsgemeinschaften geschaffenen virtuellen Identitäten als Alternatividentitäten anzusehen. Diese ermöglichen Gefühle wie Einsamkeit, Angst vor Gewalt und Bedrohung, körperliche Gebrechen oder Ausgeschlossen werden von bestimmten Gesellschaftsschichten zu kompensieren. Neben der Möglichkeit zu fliehen und sich von der realen

Welt abzukehren, bieten virtuelle Identitäten aber auch die Chance, Identitäten für die reale Welt vorzubereiten und in einem geschützten Raum zu erproben. Dabei haben Identitätsprojekte in virtuellen Welten oftmals eher einen unverbindlichen Charakter. Diese nicht vorhandene Festigkeit und Konstanz gilt zumeist auch in Kontakten unter den einzelnen Spieler. (vgl. ebenda, S. 14)

„Die virtuelle Welt dient zu großen Teilen als Sozillabor für Experimente mit der Konstruktion von Identitäten. Entwickelte Identitätsentwürfe, die in ‚virtuellen Personen‘ kondensieren, werden in den virtuellen Welten solange beibehalten, wie sie für die Person einen psychologischen Nutzwert besitzen; ansonsten werden sie ‚weggeworfen‘. Führen diese Entwürfe zu intensiveren Kontakten (bis hin zu ‚Netzfreundschaften‘) können sie in die reale Welt transferiert und dort überprüft werden.“ (ebenda, S. 14)

Das Problem sieht Fritz nicht darin, in der virtuellen Welt Identitäten zu erschaffen und damit zu experimentieren, sondern vielmehr könnte das Verhältnis zwischen der Identitätsarbeit in der realen Welt und in der virtuellen problematisch werden.

„Identitätsarbeit lässt sich beschreiben als die Summe der in den verschiedenen Welten dafür aufbrachten Präsenz und das Ausmaß ihrer Vernetzung.“ (ebenda, S. 14)

Es stellt sich die Frage, wo der Schwerpunkt der Präsenz des Spielers liegt; In der realen oder in der virtuellen Welt. Es ist zu beachten welche Bereiche für das Experimentieren mit Identitäten wichtig genommen werden und wie diese Bereiche zueinander in Beziehung stehen; stehen sie unverbunden nebeneinander oder fördern sie sich wechselseitig.

„Mit der Entwicklung virtueller Spielgemeinschaften als neue Spielräume für das Aushandeln von Identität wird es für die Menschen mehr als je zuvor notwendig, die Identitätsarbeit als ein Balancieren zwischen den verschiedenen Möglichkeiten und Arealen zu leisten.“ (ebenda, S. 14)

Die Idee ist also, eine multiple und dennoch in der realen Welt fest verwurzelte Identität zu schaffen. Die Identitätsanteile aus realer und virtueller Welt sollten sich wechselseitig erweitern und die Identitätsentwicklung einer Person voranbringen. Dabei muss es sich um Personen handeln, die ökonomisch gesichert, psychisch stabil und sozial integriert sind. Fritz sieht diese Voraussetzung für große Teile der Bevölkerung der westlichen Industrienationen als nicht gegeben und so sind die Gefahren der expandierenden virtuellen Welten nicht zu unterschätzen. (vgl. FRITZ 2003c, S. 14)

„In der Tat können Personen in virtuellen Welten ‚verloren gehen‘, den Schwerpunkt ihrer Präsenz immer mehr in die virtuelle Welt verlagern, am Bildschirm oder gar im Bildschirm mehr „leben“ als in ihrer ärmlichen Behausung und mit ihrem unbefriedigenden sozialen Umfeld. Ob dies geschieht oder ob die Ausbildung einer virtuellen Identität zu einem Impuls werden kann, die reale Welt zu bereichern und die persönliche Weiterentwicklung voranzubringen, müsste durch intensive Forschung geklärt werden.“ (ebenda, S. 14f)

Zusammenfassend lässt sich also sagen, Fritz steht den virtuellen Welten als Möglichkeitsraum zur Identitätsbildung zwiespältig gegenüber. So erkennt er die Chance, in virtuellen Welten diverse Sachverhalte austesten zu können ohne ernsthafte Konsequenzen befürchten zu müssen. Allerdings sieht er die fortschreitende Durchdringung der realen Welt mit Elementen des virtuellen als nicht unproblematisch. Er befürchtet beispielsweise einen verminderten Kontakt der Menschen zur realen Welt.

Fritz spricht von Identitätsarbeit verweist somit auf die Unabgeschlossenheit des Prozesses der Identitätsbildung. Jeder Mensch steht vor der lebenslangen Aufgabe in eigener Regiearbeit aus einer Vielfalt von Angeboten seine eigene Identität(en) zu entwickeln. Dabei wird in der heutigen Gesellschaft ein Aufbau einer flexiblen und multiplen Identität gefordert, die in der Lage ist zwischen verschiedenen Welten zu wechseln und angemessen auf Veränderungen zu reagieren. Zwischen diesen Teil-Identitäten muss ein ständiger Kommunikationsprozess im Bewusstsein der Person stattfinden, um die Entwicklung von multiplen Persönlichkeiten die voneinander nichts wissen zu vermeiden. Es gilt, nach Fritz, die Fähigkeit der Menschen zu fördern, die Eindrücke ihrer Lebenswelt und die in virtuellen Welten angemessen zu verstehen und einordnen zu können. Die virtuelle Welt sieht er als Erfahrungsraum für das Aushandeln und Ausprobieren von Identitätsentwürfen, um diesen Impuls möglicherweise in der realen Welt wirksam werden zu lassen.

5.3 Winfried Marotzki

Ein weiterer Vertreter pädagogischer Seite, der sich mit der Thematik der Identitätspräsentation in virtuellen Räumen beschäftigt ist Winfried Marotzki. Er sieht das Internet als ein zentrales Sozialisationsmedium. Er wählt eine bildungstheoretische Perspektive, die das fokussiert, was er als „Virtualitätslagerung von Subjektivität“ bezeichnet. Das Internet wird dabei prinzipiell als Kultur- und Bildungsraum verstanden. Das Selbst ist in einer veränderten Weise zwischen Offline und Online vorhanden, wodurch es zu einer neuen Vergemeinschaftung – einer Neukonfiguration des Sozialen – kommt.

5.3.1 Virtualitätslagerung als Neukonfiguration des Sozialen

Marotzki geht davon aus, dass sich neue Informationstechnologien – besonders das Internet – nicht nur als technische, sondern auch als soziale und gesellschaftliche Medien definieren lassen. Sie werden systematisch in gesellschaftliche und kulturelle Kontexte eingebunden. Es gilt nun eine kritische Reflexion zu entfalten, die erklären hilft wie sich die Begriffe von Menschsein, Wissen, Zeit,

Raum, Körper und Bewusstsein in einer immer vernetzteren Welt verändern. Dies hat besonderen Wert, da unsere soziale Wirklichkeit immer mehr Anteile einer virtuellen Wirklichkeit enthält. Marotzki geht nun – im Gegensatz zu einer instrumentellen Betrachtungsweise des Internets, die sich vor allem auf Lernprozesse und kommunikative Austauschprozesse konzentriert – von einer bildungstheoretische Perspektive aus, die erforschen will, wie Menschen das Internet kreativ für eigene Präsentationen, Identitätskundgebungen und Manifestationen nutzen können. (vgl. MAROTZKI 2002, S. 45f)

„Diese Betrachtungsweise der Nutzung des Internet interessiert sich also für das Verhältnis der Menschen, wie sie sich real geben, zu jenen Wesen, die sie vorgeben, im virtuellen Raum zu sein. Dieses Verhältnis bezeichne ich als Virtualitätslagerung. Die Virtualitätslagerung moderner Menschen kennzeichnet einen veränderten Konstitutionsmodus von Subjektivität.“ (ebenda, S. 45f)

Virtualitätslagerung bedeutet also, dass Menschen sowohl ein Leben offline, in sozialen Räumen, führen und parallel dazu oftmals ein Leben in digitalen Welten beginnen.

„Gemeint ist der Möglichkeitsraum, wie Menschen online Erfahrungen machen, ihre Identität entwerfen und damit ihr Offline-Leben erweitern.“ (MAROTZKI 2000, S. 245)

So ergeben sich beinahe in jeder Online-community sogenannte spill-over Effekte, womit Treffen von Spielern gemeint sind, die sich vorerst Online austauschen, sich aber auch Offline treffen und damit ihre Beziehung ins reale Leben hinein verlängern. (vgl. MAROTZKI 2002, S. 55)

Marotzki betont, die vielfachen Diskussionen über die Auswirkungen die das Internet auf die sozialen Beziehungen der Menschen im realen Leben hat oder haben soll. Hier bezieht er sich unter anderem auf Turkle und Rheingold. Er hebt hervor, dass hierbei die Kontroversen nicht in der Tatsache bestehen, dass es Unterschiede zwischen On- und Offlinebeziehungen gibt, sondern wie gravierend diese Unterschiede sind und was daraus folgt. Befürchtungen wie beispielsweise, vermehrter Aufenthalt in virtuellen Welten führe dazu soziale Gruppen in der realen Welt zu vernachlässigen was schließlich zur Isolation führe oder aber die Befürchtung, computergestützte Kommunikation führe zur Verarmung des Kommunikationshaushaltes, sieht Marotzki also widerlegt. (vgl. MAROTZKI 2000, S. 246)

Er streicht vielmehr die positiven Aspekte des Internets hervor. Um seine These der Virtualitätslagerung als Neukonfiguration des Sozialen näher zu beleuchten, stellt Marotzki das Internet als einen neuen Bildungs-und Kulturraum vor, in dem Menschen Erfahrungen mit anderen machen und in dem sie sich selbst entwerfen können.

5.3.2 Zum Bildungswert des Internets

Marotzki steht den Möglichkeiten die sich durch das Internet ergeben also durchaus positiv gegenüber. Diese positiven Effekte, die sich durch virtuelle Realitäten ergeben, bekräftigt er in der Erläuterung von drei Strukturelementen eines „**Bildungswert des Internets**“: (MAROTZKI 2000, S. 246ff)

Als ersten Punkt nennt Marotzki die Polyvokalität und Polyperspektivität. Die von ihm benannte Virtualitätsverlagerung bezieht sich auf das Ausmaß in dem das Selbst dezentriert ist. Inwieweit es also in vielen verschiedenen Welten existiert und zur selben Zeit verschiedene Rollen spielt und inwieweit es eben gleichzeitig verschiedene Leben parallel lebt. Die Differenz von Online und Offlinepräsentation stellt nach Marotzki somit keine relevante Differenz mehr dar, als entscheidend für den Netzalltag sieht er die Polyvokalität. Das Internet eröffnet die Möglichkeit sich sowohl offline als auch online selbst präsentieren zu können. Digitalen Welten kann somit eine selbstentwerfende Funktion zugeschrieben werden. *„Computernetze setzen Pluralisierungs- und Differenzierungsprozesse fort, wie sie für die heutige Gesellschaft typisch sind. Im Internet ist zu nahezu jedem Zeitpunkt zu nahezu jedem Gegenstand eine Vielzahl von Perspektiven, Informationen, Meinungen, und Urteilen vorzufinden.“* (ebenda, S246f)

Als einen zweiten positiven Aspekt nennt Marotzki die Reflexivitätssteigerung durch das Internet. Die Datenmenge, die mittlerweile im Internet verfügbar ist, wirkt vollkommen unüberschaubar und unorganisiert. Vor allem aber muss Information, die im Netz gefunden wird, nicht der Wahrheit entsprechen. Informationen müssen also organisiert werden.

„Zu Wissen werden Informationen, wenn die implizierten Werte (die Wertigkeiten) reflektiert und eine Relationierung zu anderen Informationen hergestellt wird.“ (ebenda, S. 247)

Von Marotzki wird daher Quellenkritik und damit kritisches, reflektiertes Denken, als ein Modus von Reflexivität gefordert. Durch die virtuellen Welten – beziehungsweise durch die Virtualitätslagerung – wird die Reflexivität vieldimensionaler, da das Verhältnis von Offline- und Online neue Bereiche menschlicher Existenz eröffnet.

Als drittes Strukturelement eines „Bildungswert des Internets“ nennt Marotzki die Pluralen Konstruktionen von Welten und Transformationen von Sozialität.

Für Marotzki kann ein Aufenthalt in virtuellen Räumen die Verankerung in lebensweltlichen Bezügen nicht im Sinne einer Weltfremdheit lösen. Allerdings können trotzdem elementare Änderungen der Sozialität nicht abgestritten werden. So bestehen in der Internetkommunikation und in der face-to-face Kommunikation deutliche Unterschiede. Kommunikation im Internet

wird durch das Fehlen von Gestik, Mimik, Stimmkontur, leibliche Präsenz inklusive Kleidung oder Kontextinformationen ausgezeichnet. Diese werden durch Anwendung von Smileys und Akronymen ersetzt. (vgl. ebenda, S. 248)

Marotzki sieht diese Tatsache nicht nachteilig und verweist hier auf Sherry Turkle, die schon sagte: „*They don't look at your body and make assumptions*“. (TURKLE 1995, S. 185 nach MAROTZKI 2000, S. 248) Es ergibt sich also durch das Fehlen der leiblichen Präsenz eine andere Form der Sozialität, die allerdings nicht nur nachteilig zu sehen ist.

5.3.3 Virtuelle Communities als kultureller Raum

Im Weiteren soll nun näher auf eine spezifische Form der Internetgruppierungen eingegangen – die virtuellen Communities. Marotzki definiert das Internet zunächst als einen neuen Kultur- und Bildungsraum. (Vgl. MAROTZKI 2002, S. 47)

„Unter Kultur verstehe ich eine hinreichend klar abgrenzbare Praxis der routinemäßigen Signifikationen, eine spezifische Praxis der Bedeutungserzeugung. Kultur ist das jeweils selbstgesponnene Bedeutungsgewebe, in dem Menschen sich selbst entwerfen, ihre Handlungen koordinieren und sich über Prozesse der Symbolisierung, Ritualisierung, Metaphorisierung und Allegorisierung konstituieren.“ (MAROTZKI 2002, S. 47)

Soll nun solch ein Kulturraum erforscht werden, so müssen zunächst soziale Strukturen, Regeln, Konventionen, Interaktionen, Kommunikationen, Normen, und Gruppenbildungen hinterfragt werden, die sich jeder Gruppe entwickeln. Vor allem aber formt sich eine gemeinsame Geschichte, die eine sozial-strukturierende Funktion besitzt. Dies gilt natürlich auch für virtuelle Gruppen. (vgl. ebenda, S. 49)

„Eine Online-Community ist somit ein auf Basis computervermittelter Kommunikation vernetztes, vielfältiges, zu einem engmaschigen Netz verknüpftes Geflecht von persönlichen Beziehungen, das sich rein durch Interessensbezogenheit (und nicht durch verwandtschaftliche und/oder räumliche Nachbarschaft) konstituiert.“ (ebenda, S. 50f)

Marotzki hat sich insbesondere mit MUDs beschäftigt, und erläutert, ihre besondere Faszination bestehe darin, dass es sich um eine von Menschen programmierte Welt handelt, die, wie auch die Definition von Kultur von Marotzki widerspiegelt – eigene Gesetzmäßigkeiten, Regeln, Aufgaben, Gefahren und Schönheiten besitzt. (vgl. MAROTZKI 2002, S. 54)

„Es ist eine Phantasiewelt, aber eine, die mit anderen geteilt wird; insofern ist in ihnen nicht alles möglich. (...) MUDs haben vorgegebene Rahmenbedingungen, Möglichkeitsräume, Restriktionen, Chancen, Risiken und Freiräume, denen sich die Operationsweise des Players ausgesetzt sieht.“ (MAROTZKI 2002, S. 54)

Marotzki hat bei seinen Untersuchungen von virtuellen Communities einen online-ethnografischen Zugang gewählt. Im Vordergrund solch einer Vorgehensweise stehen vorerst soziale Strukturen, Regeln, Konventionen, Interaktionen, Kommunikationsstrukturen und Gruppenbildungen. Es werden nicht nur Dokumente untersucht, sondern auch der zu untersuchende kulturelle Raum – also das Internet – selbst wird erforscht, um erleben und nachvollziehen zu können, was dort passiert. (vgl. MAROTZKI 2003, S149f.)

„Online-Ethnografie hat den Fokus auf Gruppenbildungen, die sich im Internet vollziehen und insofern Sozialität und Kulturalität konstatieren (Forschungsfokus: Online).“ (MAROTZKI 2003, S. 150)

Auf Basis von Untersuchungen in Lehrforschungsprojekten an der Otto-von-Guericke-Universität in Magdeburg über virtuelle Communities, hat Marotzki acht Strukturmerkmale herauskristallisiert, die virtuellen Communities charakterisieren. Besonders hervorzuheben für diese Arbeit ist dabei der sechste Punkt, zum Thema Präsentationsstruktur, im Besonderen das Identitätsmanagement. Aus Gründen der Vollständigkeit sollen hier nun alle Punkte, die Marotzki erarbeitet hat angeführt werden: (vgl. MAROTZKI, S. 155ff)

a) Leitmetapher für die Infrastruktur

Um sich im Internet zu präsentieren, wählt jede virtuelle Community ein bestimmtes Aussehen. Marotzki betont, dass dieses stets einer Leitmetapher folgt, woraus dann weitere Strukturentscheidungen folgen. Wird beispielsweise die Metapher einer Stadt gewählt werden dort Häuser zu finden sein, eine entsprechende Stadtverwaltung usw. (vgl. ebenda, S. 156)

b) Regelwerk

Ein entscheidendes Merkmal einer Gruppe, hat nach Marotzki auch für die virtuellen Communities Gültigkeit: Es gibt Regeln, die hier teilweise vorgegeben sind und teilweise von den Mitgliedern bestimmt werden. Er nennt als ersten Aspekt dieses Regelwerkes die Regelung des Zugangs. Bei vielen Communities kann jeder Interessent Mitglied werden, der einen Nickname und ein Passwort bekanntgibt, andere haben strengere Zugangsregelungen. Des Weiteren existiert in beinahe allen virtuellen Communities ein Gratifikationssystem, also ein System der Belohnung für Aktivitäten innerhalb der Community. Durch diese Anreize (wie Punkte oder Geld zu sammeln), sollen die Nutzer an die Gemeinschaft gebunden werden. Für Marotzki sind diese Anreizsysteme aus pädagogischer Sicht allerdings zweifelhaft. Auch ein Sanktionssystem scheint dringend erforderlich um die Community vor Missbrauch durch einzelne Nutzer zu schützen. (vgl. ebenda, S. 156f)

c) Soziographische Struktur

Unter dem hier als dritten genannten Punkt, der soziographischen Struktur, versteht Marotzki, „*das System der Über- und Unterordnung sozialer Positionen durch Kompetenzen, Zu- oder Aberkennung von Rechten, Pflichten oder durch Anerkennung.*“ (MAROTZKI 2003, S. 157) Der Rahmen für die soziographische Struktur wird von den Regeln, vom Gratifikations- und Sanktionssystem einer Community gebildet. (vgl. ebenda, S. 157)

d) Kommunikationsstruktur

Hierbei handelt es sich primär um eine technische Struktur. Die Kommunikationsstruktur bestimmt die Möglichkeiten, die Mitgliedern in einer virtuellen Community in Anspruch nehmen können, um miteinander in Kontakt zu treten. Hier nennt Marotzki vorerst die *Chats*, die teilweise öffentlich, teilweise halböffentlich und manchmal auch für geschlossene Gruppenkreise gedacht sind. Des Weiteren wird die *E-Mail* Funktion erwähnt, wobei hier sowohl community-intern, wie auch mit Personen, die nicht der Community angehören, kommuniziert werden kann. Das *Board* oder auch *Forum* kann im Sinne einer Pinnwand verwendet werden, worauf kurze Meldungen hinterlassen werden können, jedoch keine Rückmeldungen erfolgen. Ein Forum kann jedoch auch als Diskussionsplattform genutzt werden. Weitere Kommunikationsmöglichkeiten, die Marotzki hier nur mehr kurz erwähnt, sind *ICQ*, *Instant-Messenger* und *SMS*. (vgl. MAROTZKI 2003, S. 158)

e) Informationsstruktur

Marotzki betont, dass in und durch jede(r) Community Informationen zur Verfügung gestellt werden. Je nach dem Interesse und Anliegen der Community sind hier Verweise zu entsprechenden anderen Seiten zu finden. Besonders erwähnenswert scheint die Möglichkeit, der Kombination der Informationsstruktur mit Lern-Arenen, wodurch sich kleinere E-Learning-Funktionen ergeben können. (vgl. ebenda, S. 159)

f) Präsentationsstruktur

Für diese Arbeit besonders interessant scheint, der Punkt der Präsentationsstruktur einer Community, allen voran das zuerst angeführte *Identitätsmanagement*. Hierbei gibt es eine große Bandbreite – vom „bloßen“ auswählen eines Nicknames und Angabe einiger weniger Eigenschaften bis hin zum aufwendigen Ausformen der virtuellen Identität.

Marotzki merkt hier an: „*Die Wahl des Nicknames stellt ein zentrales Moment des Überganges in die virtuelle Existenz dar und ermöglicht dem Bewohner der Community Anonymität, um unterschiedliche Facetten des eigenen Selbst und von Sozialität zu explorieren.*“ (MAROTZKI 2003, S. 159)

Mit der geschaffenen Identität kann entweder die Alltagsidentität verdoppelt werden oder auch nur ein Teil dieses Selbst in virtuelle Welt übernommen werden. Zu betonen ist im Weiteren die Möglichkeit, die virtuelle Existenz komplett von der Alltagsexistenz abzukoppeln. (vgl. ebenda, S.159)

„Die Schaffung einer virtuellen Identität bedeutet eine Redefinition der eigenen Identität und Leiblichkeit.“(MAROTZKI 2003, S. 159)

So meint Marotzki, Bewohner einer Community entwerfen ein komplexes Muster für ihr virtuelles Selbst. Am Beginn steht eine grafische Selbstbeschreibung, deren Endprodukt als Avatar zu bezeichnen ist. Häufige Formen von Avataren sind Bilder einer Person oder vorgegebene Standard-Avatare. Die Schaffung und Gestaltung solch eines Avatares kann oft ein langer Prozess sein, zu dem unter anderem auch die Festlegung von körperlichen Eigenschaften und Persönlichkeitseigenschaften, Interessen und Vorlieben gehören.

Marotzki betont auch die Wandlungsfähigkeit, dieser virtuellen Profile. Jederzeit können bestimmte Eigenschaften geändert oder neue Avatare kreiert werden. Er sieht darin auch die Möglichkeit, Veränderungen die sich im Alltag ergeben, in die virtuelle Welt übertragen zu können. Es ergibt sich des Weiteren die Möglichkeit andere Facetten und Eigenschaften auszuprobieren. (vgl. ebenda, S. 159f)

Neben diesen selbst kreierten Avataren zur Präsentation im Internet, besteht für die Mitglieder einer Community oftmals die Möglichkeit, der Gestaltung einer eigenen Homepage. Hier können aus dem Inhalt und der Gestaltung dieser Homepage, Rückschlüsse auf den Nutzer gezogen werden. (vgl. ebenda, S. 160f)

Als dritten Punkt die Präsentationsstruktur betreffend, erwähnt Marotzki, neben den öffentlichen Arenen in Communities auch die halböffentlichen und privaten Arenen. Als Beispiel für private Arenen führt er Wohnungen an, die man in diversen virtuellen Städten anmieten und dann nach persönlichem Gefallen einrichten kann. Später besteht die Möglichkeit hier mit Freunden zu chatten. (vgl. MAROTZKI 2003, S161)

g) Partizipationsstruktur

Hier wird der Grad der Mitbestimmung, den die Teilnehmer an der Gestaltung der virtuellen Community haben, geregelt, wobei die schwächste Form der Mitbestimmung ein Vorschlagswesen darstellt. Über eine vollkommene Partizipationsstruktur hingegen verfügen Gemeinschaften, die ein System einer basisdemokratischen oder ein System einer repräsentativen Demokratie besitzen. (vgl. MAROTZKI 2003, S. 161f)

h) Verhältnis Online-Offline

Der hier von Marotzki zuletzt genannte Aspekt bezieht sich einerseits darauf, ob die Strukturen der Community, die Möglichkeit eröffnen, dass Online-Beziehungen Offline weitergeführt werden können. So bieten beispielsweise E-Mails die Chance auch im alltäglichen Leben den Kontakt aufrecht zu halten.

Dieses Strukturmerkmal bezieht sich nach Marotzki des Weiteren auf eine Servicestruktur (Links zu diversen Firmen), die auch kommerzielle Anteile aufweisen kann, denn jede Community muss sich früher oder später auch die Frage ihrer Finanzierung stellen. (vgl. MAROTZKI 2003, S. 162)

Marotzki betont abschließend, einerseits den heuristischen Wert seiner eben erläuterten Strukturmerkmale bei der Analyse weiterer Communities, auf der anderen Seite sieht er diese Kernstruktur als entscheidend, wenn Communities praktisch gestaltet werden sollen. So sieht er bei allen Merkmalen einen pädagogischen Handlungs- und Entscheidungsspielraum als gegeben. (vgl. MAROTZKI 2003, S. 163)

5.3.4 Identitätspräsentation in virtuellen Communities

Im Weiteren soll nun explizit auf die Identitätsthematik nach Marotzki eingegangen werden. Dazu soll vor allem der Aufsatz „Identitätspräsentation in Virtuellen Communities“ von Marotzki und Schlechtweg (2004) herangezogen werden, in dem die Autoren neben dem orientierenden und informierenden Anliegen von Bildung vor allem auch das artikulierende Anliegen betonen. Es wird die These vertreten, dass neue Informationstechnologien das Artikulationsspektrum des Menschen erweitern und neue kulturelle Räume für diese Artikulation entstehen. Diese Artikulationsform im öffentlichen Raum des Internets bezeichnen sie als „Identitätspräsentation“ und verstehen darunter die Onlinepräsentation von Internetnutzern. Vgl. (MAROTZKI/SCHLECHTWEIG 2004, S. 42)

Prinzipiell unterscheiden Marotzki und Schlechtweg drei Arten von Identität: formale, personale und Rollen-Identität. (vgl. ebenda 2004, S. 46ff)

Auf der einen Seite die *formale Identität*. Diese „*erlaubt eine eindeutige Zuordnung zwischen der realen (Offline-) Identität eines Nutzers und seiner personalen (Online-)Identität.*“ (ebenda, S. 46)

Der formalen Identität kommt in virtuellen Communities weniger Bedeutung, sondern besitzt eher im Zusammenhang mit E-Commerce-Anwendungen Wichtigkeit. Bei Zahlungsvorgängen stellt sie beispielsweise die eindeutige Identifikation des realen Nutzer sicher.

Als *personale Identität* wird die Online-Identität des Nutzers bezeichnet. Mit dieser personalen Identität tritt der Nutzer in der virtuellen Community auf. Durch das Einloggen in eine virtuelle

Community wird die formale Identität mit der personalen verknüpft.

Die personale Identität wird nach den Vorstellungen und Wünschen des Nutzers gestaltet und muss natürlich nicht mit der realen Persönlichkeit des Nutzers übereinstimmen, sondern bietet Platz, nach Belieben mit verschiedenen Persönlichkeiten zu experimentieren.

Die Rollen-Identität wird einem Nutzer (besser, einem durch seine personale Identität in der virtuellen Welt repräsentierten Community-Mitglied) von anderen Mitgliedern der Community zugeteilt. Sie entwickelt sich durch den Eindruck, den andere Mitglieder durch Handlungen und Aktionen, die vom jeweiligen Nutzer getätigt werden, bekommen und ihm schließlich zuschreiben.

Für eine Identitätspräsentation in virtuellen Communities ist es nun entscheidend, welche der drei erwähnten Identitäten als Grundlage verwendet wird, wobei die formale Identität hier keine Rolle spielt, da sie nur zur Identifizierung der realen Person verwendet wird. (vgl. ebenda, S. 47)

„Im Idealfall sollte die Rollen-Identität die Grundlage für eine Identitätspräsentation sein, da hier die Einschätzung der eigenen Person durch Andere vermittelt wird.“(ebenda, S. 47)

Aufgebaut kann diese Rollen-Identität nur durch Kontakte mit anderen Mitgliedern der Community werden, die aufgrund von bestimmten Erwartungen entstehen. Ein Kontakt dieser Art wird nur dann geschnürt werden, wenn aus dieser Verbindung, positive Impulse für ein weiteres Handeln erwartet werden. Hierbei kann es sich beispielsweise um das Erwarten einer Information oder Hilfe bei einem speziellen Problem handeln. Um solche Erwartungen bei anderen Community-Mitgliedern zu erwecken, muss die personale Identität präsentiert werden. (vgl. ebenda, S. 47)

Man kann also zusammenfassend sagen, dass Marotzki und Schlechtweg mit ihrem Begriff der „Identitätspräsentation“, die Onlinepräsentation von Internetnutzern definieren. Ein Nutzer ist so lange nicht online präsent, bis er sich auf einer Internetseite eingeloggt hat – meist durch Username/Nickname und Passwort – und somit in formaler Hinsicht eine Identität angeben muss. In den virtuellen communities gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, die eigene Online-Identität auszugestalten. So können in verschiedenen Formulare weitere Daten des Nutzers eingegeben werden, Eigenschaften wie zum Beispiel Hobbies, Lebensmotto angegeben werden, aber auch, wie schon erwähnt, sehr aufwendige Konstruktionen von Avataren erfolgen.

5.3.5 Erziehungswissenschaftliche Netzkritik

Für die pädagogische Nutzung des Internet setzt Marotzki eine Abschätzung der Reichweite des öffentlichen Raumes des Internets voraus und spricht in diesem Zusammenhang von der Notwendigkeit einer erziehungswissenschaftlich orientierten Internetkritik. (vgl. MAROTZKI, 2000, S. 254)

„Zwischen einer uninformierten Ablehnung des Internets in einer bewahrpädagogischen Tradition, die sich oftmals einer kulturkritischen Perspektive bedient, und einer unkritischen Euphorie im Sinne einer Technologie-Affirmation kann das Projekt einer erziehungswissenschaftlich orientierten Internetkritik systematisch angesiedelt werden.“ (MAROTZKI 2000, S. 254)

Marotzki greift hier das von Gert Lovink und Pit Schultz entwickelte Programm einer Netzkritik auf, dass in der Mailingliste „Nettime“ auch auf internationaler Ebene angewandt wird. (vgl. ebenda, S. 254f)

„Es handelt sich um den Typus der immanenten Kritik, die -...- auf der Höhe der technologischen Entwicklung und der Internet-Literacy aktualisiert wird.“ (MAROTZKI 2000, S. 254)

Marotzki erläutert weiter, dass hier der Kritiker nicht außerhalb der Vernetzung, des Geschehens, stehen soll um so über Vorteile und Nachteile zu reflektieren, sondern der Kritiker soll bereits der vernetzte Kritiker sein. Das Internet und die neuen Informationstechnologien generell, sollen des Weiteren nicht nur als technisches Medium gesehen werden, sondern auch als soziale und gesellschaftliche Medien und die systematisch in gesellschaftliche und kulturelle Umgebungen eingebunden werden können. (vgl. MAROTZKI 2000, S. 254f)

„Das bedeutet eine systematische Reflexion darauf, wie sich grundlegend die Begriffe von Mensch sein, Wissen, Zeit, Raum und Eigentum verändern, wenn unserer Welt immer mehr zu einer vernetzten wird, wenn unsere soziale Wirklichkeit immer mehr Anteile virtueller Wirklichkeitsräume enthält, in denen wir uns und vor allem unsere Kinder sich bewegen.“ (ebenda, S. 255)

Marotzki sieht Netzkritik des Weiteren von einer philosophischen Perspektive, nämlich als Weiterführung des Projekts Bildung. Vor allem die eigene Vernetzung führt zu einem besonderen Typus der Reflexion, der sich dadurch auszeichnet, dass er *„die durch das Internet gebotene Möglichkeit, virtuelle Welten zu gestalten, systematisch auf die historisch-soziale Situiertheit von Menschen bezieht und eine Praxis der sozialen Anschlüsse ermöglicht. Netzkritik fragt somit nach den Grenzen der Erzeugung virtueller Welten und virtueller Geschöpfe und danach, wie sie unsere soziale und gesellschaftliche Welt verändern.“* (ebenda, S. 255)

In dieser Reflexion sieht Marotzki durchaus Gedanken der klassischen Ideologiekritik der emanzipatorischen Pädagogik der 70er Jahre vorhanden. Er meint daher, dass das Projekt der Internetkritik durchaus als eine „Neuaufgabe Kritischer Erziehungswissenschaft“ eingereiht werden kann, unter besonderer Betonung der immanenten Kritik. (vgl. ebenda, S. 255)

Abschließend lässt sich sagen, dass für Marotzki, die modernen Technologien die kulturellen und sozialen Prozesse verändern ihnen eine neue Dynamik geben. Es entstehen neue Strukturen von Sozialität und Kommunikationsformen. Trotzdem muss nicht die These der Zerstörung lebensweltlicher Strukturen durch neue Medien und Technologien vertreten werden. (vgl. MARTOZKI 2002, S. 58)

Marotzki sieht in der von ihm genannten Virtualitätslagerung den Sachverhalt, dass hier ein Raum entsteht, „*dessen Signatur lautet: Von einer Kultur für alle zu einer Kultur durch alle.*“ (MAROTZKI 2002, S. 58) Die Chancen sieht er also in einer veränderten Partizipationskultur.

Im Internet sieht er einen neuen Kultur- und Bildungsraum, der nicht nur die Umwelt des Menschen verändert, sondern auch den Menschen selbst. Es verschieben sich Angaben, die die Bedeutung von Menschsein, Wissen, Zeit, Raum, Eigentum, Körper, Intelligenz und Bewusstsein konstatieren. (vgl. ebenda, S. 59)

„Bildungseffekte, wie Flexibilisierung und Reflexivitätssteigerung, werden zukünftig im hohen Maße durch das Internet ausgelöst werden.“ (ebenda, S. 59)

Der Thematik der fehlenden Leiblichkeit in Online-Situationen, misst Marotzki insofern Bedeutung zu, da der Leib als Grundstein für Identität zu sehen ist. Diese Leiblichkeit, gibt es Internet nicht. Dadurch, fehlt auch eine gewisse Rahmung der sozialen Interaktion, was im Weiteren zu einem Wegfallen des natürlichen Mechanismus der Hemmungen führen kann. Dies, so betont Marotzki, soll aber nicht heißen, dass dadurch eine Regellosigkeit vorherrscht, sondern es können sich durchaus auch Vorteile für die beteiligten Personen ergeben, wenn es sich beispielsweise um optische Vorurteile handelt. (vgl. ebenda, S. 52)

Marotzki geht davon aus, dass die Online-Präsentation eher eine Selbstoffenbarung darstellt, als eine Maskerade, wie in der Literatur oft vermutet wird. Jeder kann seiner virtuellen Identität soviel „reales“ beimengen wie er möchte. Mitglieder von Online-Community präsentieren sich dennoch mit großer Wahrscheinlichkeit wie sie wirklich sind und nicht mit erfundenen Eigenschaften. (vgl. ebenda, S. 53)

„Das verweist auf einen engeren Zusammenhang zwischen realen und dem virtuellen Selbst; enger als bislang vermutet wurde.“ (ebenda, S. 53)

Für die Pädagogik sieht Marotzki in diesen Entwicklungen die Chance, das Internet auch als neuen Gestaltungsraum zu sehen und zu nutzen. Auf Basis der Annahme, das Internet hat einen großen Bildungswert aufzuweisen, lassen sich pädagogisch bedeutsame Gestaltungsräume erschließen und kreativ nutzen. (vgl. ebenda S. 59)

5.4 Die Untersuchung von Rudolf Kammerl

Eine weitere pädagogische Position die hier noch dargestellt werden soll bietet Rudolf Kammerl. Er griff zirka 10 Jahre nach der Veröffentlichung von „Das Leben im Netz auf“ die These von Sherry Turkle kritisch auf und ging daran sie empirisch zu widerlegen. Kurz dargestellt besagt diese These, dass die internetbasierte Kommunikation der Internetnutzer auf deren Identitätsentwicklung deutlich Einfluss nimmt. Kammerl führte eine qualitative Studie zur empirischen Überprüfung der geäußerten Wirkungsvermutungen an Jugendlichen Vielnutzern durch. Identität wird in der Untersuchung, ausgehend von einem identitätspsychologischen Modell, als Zusammenspiel von Selbstkonzept, Selbstwertgefühl und Kontrollüberzeugung verstanden.

5.4.1 Ausgangspunkt und Fragestellung der Untersuchung

Ausgangspunkt der empirischen Untersuchung von Kammerl sind aus der Literatur gegriffene Aussagen, die von einem Zusammenhang von Internetnutzung und Identität ausgehen. Kammerl setzt seine Kritik primär an zwei Hauptaussagen aus der Fachliteratur an: Einerseits, bemängelt er Aussagen, die Probleme der Internetnutzung auf gesamte Generationen beziehen und zurückführen. Auf der anderen Seite, kritisiert er Annahmen, die pauschal formulieren Internetnutzung begünstige bzw. erfordere spezifische Formen der Identitätskonstruktion. (vgl. KAMMERL 2005, S. 2) Als Beispiel für eine „Pauschalierung“ einer Generation bringt Kammerl hier unter anderen Opaschowski, der von der „Generation @“ spricht und Internetuser als „virtuelle Nomaden“ bezeichnete, die überall in der Welt unterwegs sind, und doch nirgendwo zu Hause. *„Sie können sich von einem Punkt der Erde aus zu einem anderen bewegen – und gleichzeitig sesshaft sein und zu Hause bleiben.“* (OPASCHOWSKI 1999, S. 141)

Zum anderen wird hier Sherry Turkle genannt, dessen Buch „Leben im Netz“ und die darin vertretenen Thesen und Aussagen Kammerl besonders kritisch gegenübersteht, wie beispielsweise *„Homepages im Web veranschaulichen auf besonders plastische Weise die neue Konzeption multipler, aber kohärenter Identität“* (TURKLE 1998, S. 421)

Für Kammerl handelt es sich um homogenisierende Annahmen, denn hier wird kompletten Generationen unterstellt, die Internetnutzung sei ein zentraler Bestandteil ihrer Alltags- und Selbsterfahrungen, was im Weiteren zu spezifischen Formen der Identitätskonstruktion führt.

Wenn man den in der Literatur behaupteten Zusammenhängen zwischen Internetnutzung und Identität folgt, so wäre laut Kammerl zu erwarten, dass die internetbasierte Kommunikation der Internetnutzer auf deren Identitätsentwicklung deutlich Einfluss nimmt. Unter dem Gesichtspunkt, der Entwicklungspsychologie, die die Identitätsbildung als zentrale Entwicklungsaufgabe des

Jugendalters ansieht, sei es naheliegend, dass bei Jugendlichen, die besonders häufig die Möglichkeit internetbasierte Kommunikation nutzen Hinweise auf die Identitätsrelevanz dieser Formen kommunikativen Handelns zu finden sind. (vgl. KAMMERL 2005, S. 2f)

Kammerl geht also konkret von der Fragestellung aus, welche Funktionen die internetbasierte Kommunikation für die Identitätsbildung von Jugendlichen zwischen 14 und 16 Jahren hat. Die qualitative Untersuchung erfolgte mit 32 Vielnutzern (18 Mädchen und 14 Burschen) internetvermittelter Kommunikation: das heißt Jugendlichen, die im Schnitt mehr als 10 Stunden pro Woche mit Chatten, in MUDs oder ähnlichen verbringen. Die halbstrukturierten Interviews wurden zu zwei verschiedenen Zeitpunkten, mit eineinhalb Jahren Pause, und einer Online-Befragung durchgeführt. Die Konzentration lag auf den Eckpunkten Chat und Homepages. (vgl. ebenda, S. 172f)

Ein allgemeines Ergebnis der Untersuchung, ist die Erkenntnis, dass Haushalte immer besser mit Computern und Internet ausgestattet sind. Den Jugendlichen standen im Laufe der Untersuchung immer leistungsfähigere PCs und schnellere Internetverbindungen zur Verfügung. Bei Jugendliche die eine DSL-Flatrate besitzen war der Umfang der Internetnutzung höher beziehungsweise nahm zu sobald sie angeschafft wurde. Sie waren auch online, wenn sie gar nicht vor dem PC saßen. Es hat sich des Weiteren herausgestellt, dass die Internetnutzung der Jugendlichen wenig durch die Eltern eingeschränkt und kontrolliert wird. Wenn Vorgaben existieren, dann beziehen sie sich auf formale Aspekte. In der Bestimmung der Nutzungsweisen sind die Jugendlichen weitgehend frei von Fremdbestimmung durch die Eltern. (vgl. ebenda, S. 173ff)

5.4.2 Das Internet als Raum für neue Identitäten?

Es wird oft davon ausgegangen, dass Rollenspiele die besondere Attraktivität für den Spieler besitzen, sich verschiedene bzw. ganz andere Identitäten zuzulegen. Den Ergebnissen der Untersuchung von Kammerl folgend wird diese Annahme allerdings weit überschätzt. Für die Jugendlichen in seiner Untersuchung war die Möglichkeit, jemand ganz anderen darzustellen nur von geringer Bedeutung. Unter den Befragten waren allerdings nur wenige User von Rollenspielen. (vgl. ebenda, S. 298)

Weiters ergab sich, dass Modifikationen der Selbstbeschreibungen im Chat, eher Anpassungen an die vermutete Erwartung des Chat-Partners sind, als beabsichtigte Identitätsarbeit. Wenn sich die Jugendlichen andere Identitäten zugelegt haben, war dies meist eine einmalige Sache beispielsweise um jemanden einen Streich zu spielen. (vgl. ebenda, S. 223)

Auch das Phänomen des Genderswapping, das in der Literatur oft sehr ausführlich behandelt und

problematisiert wird, war für die vorliegende Stichprobe keine reizvolle Handlungsoption. Am häufigsten wurden Veränderungen bei den Altersangaben gemacht. Besonders bei den weiblichen Jugendlichen ist dies zu beobachten. Sie nannten ein höheres Alter um beim Gesprächspartner interessanter zu wirken. Kammerl spricht deshalb analog zum Genderswitching vom Ageswapping bzw. Agesswitching. Allerdings meint er, dass es hierbei wohl nicht um ein internetspezifisches, sondern um ein spezielles Phänomen des Jugendalters handeln dürfte. (vgl. ebenda, S. 224f)

Kammerl resümiert also: „*Die Weiterentwicklung ihrer Identität ist offensichtlich als Handlungsmotiv für die Internetnutzung 14-16 jährigen kaum von Bedeutung.*“ (ebenda, S. 298)

Im Weiteren betont er, dass die Erfahrungen, die in der internetbezogenen Kommunikation gemacht werden, nicht isoliert neben anderen stehen – wie eine Aussage vom multiplen Selbst behauptet. Sie sind als kleiner Teil der Gesamtmenge an Erfahrungen zu sehen, die schließlich zu Generalisierungen verarbeitet werden. Für die These, dass bei den Internetnutzern das alltägliche Konzept der Identität außer Kraft gesetzt wird, ließen sich von Kammerl weder auf theoretischer noch empirischer Ebene plausible Argumente finden. Er fand stattdessen Hinweise, die auf hohe Konsistenz und Kontinuität schließen lassen. (vgl. ebenda, S. 299)

Im Jugendalter wird das Verhältnis von Selbstwahrnehmung und Selbstdarstellung neu gestaltet. Es wächst die Fähigkeit zur Selbstreflexion und zur Entwicklung von Selbst Idealen. Jugendliche beginnen ihre Selbstpräsentation zunehmend bewusst zu gestalten, und suchen dabei Rückmeldungen im sozialen Umfeld. Für die Selbstdarstellung werden eben auch verschiedene Medien herangezogen. In der internetbasierten Kommunikation haben die Jugendlichen nun die Möglichkeit, sich darzustellen wie sie gerne sein möchten. In der Untersuchung von Kammerl ergab sich allerdings wie gesagt ein ganz anderes Bild, also oftmals in der Literatur vermutet, denn die Möglichkeit sich ganz anders darzustellen wurde von der Stichprobe kaum genutzt. (vgl. ebenda, S. 302f)

Gerade hier kritisiert Kammerl wiederum Sherry Turkles Buch „Leben im Netz“, in dem sie die Selbsterfahrung der Internetnutzer in diesen Welten als funktional für die Ausbildung multipler Identitätskonstruktionen darstellt. Kammerl sieht als Räume der Selbstdarstellung vielmehr Chats und Homepages genutzt. (vgl. ebenda, S. 222) Es ist allerdings festzuhalten, dass die Stichprobe von Kammerl – anders als bei Turkle – nicht in MUDs aktiv war.

Eine Erklärung für das Ergebnis, warum kaum einer der Jugendlichen sich über einen längeren Zeitraum absichtlich anders dargestellt hat, kann laut Kammerl darauf zurückgeführt werden, dass die Kommunikation im Chat auch ins reale Leben übertragen werden soll und früher oder später ein Treffen stattfinden könnte. In so einem Fall würde bei einem face-to-face Treffen die

Maskerade auffliegen. Ein weiteres Argument liefert Kammerl in der Betonung der eigenen Identität als Ausgangs- und Referenzpunkt im Face-to-face Gespräch wie auch von computervermittelter Kommunikation. Wenn sich ein User nun zu sehr verstellt, wird dies auf der einen Seite anstrengend für ihn selbst, und bringt andererseits auch keinen Nutzen für ihn selbst, da die Kommunikationspartner sich auf die vorgetäuschte Person beziehen. (vgl. ebenda, S. 226)

Was Kammerl allerdings bei einigen Usern feststellen konnte, ist eine enthemmende Funktion des Chatrooms. Zwar haben die User kaum Modifikationen bei der Darstellung ihrer Person gemacht, allerdings waren sie in den Gesprächen weniger schüchtern und offener als in face-to-face Kommunikationen. (vgl. ebenda, S. 228)

Das Internet als neuen Raum für Identitätsbildung zu sehen hat sich also für Kammerl nicht bestätigt – allerdings erfolgte seine Untersuchung unter Ausschluss von Spielern von MUDs oder anderen Rollenspielen.

5.4.3 Internetbasierte Kommunikation und Alltag

Ein Hauptaugenmerk der Untersuchung lag in der computervermittelten Kommunikation in Chats bzw. durch eigene Homepages. Ergebnisse zeigen, dass der Anteil der internetbasierten Kommunikation, in Bezug auf das Lebensalter der Heranwachsenden als gering einzustufen ist. Sie entwickeln in Auseinandersetzung mit den verschiedenen Sozialisationsinstanzen Identitätskonstruktionen, die bestimmte Formen der Internetnutzung anbieten. So ist die Identitätsentwicklung von Jugendlichen von diversen Entwicklungsaufgaben geprägt, die zwar die Interessen der Jugendlichen am Internet beeinflussen, aber nicht durch die internetbasierte Kommunikation bewältigt werden. So ist das Computerspielen beziehungsweise chatten an sich möglicherweise für die Identitätsentwicklung weniger relevant als die Tatsache, einen großen Teil der Freizeit mit dem Computer zu verbringen, denn bei dieser Beschäftigung werden nicht alle Sinnesorgane angesprochen und nur eine geringe Auswahl an Verhaltensformen werden unterstützt.. (vgl. ebenda, S. 299)

Zusammenfassend haben die gewonnen Daten gezeigt, dass die Internetnutzung, auch bei häufigem Nutzen, nicht zu einem dominanten, identitätsbestimmenden Faktor wird. Des Weiteren hat sich herausgestellt, dass anders als vielfach vermutet, der Identitätswechsel im virtuellen Raum kaum ausgeprägt ist. Die meisten stellen sich weitgehend authentisch dar.

Kammerl kritisiert an Ergebnissen aus vorangegangenen Untersuchungen vor allem die mangelnde Beschäftigung mit dem Stand des gegenwärtigen Identitätsdiskurses. Es handle sich zur großen Teil um Arbeiten zu Teilaspekten. Vor allem die Bearbeitung des Themas der Internetnutzung

losgelöst von der Alltagserfahrung der Nutzer zu sehen, wie dies nach Kammerl in den meisten Untersuchungen gemacht wird, sieht er als problematisch, denn Identitätskonstruktionen der Nutzer können nicht losgelöst davon untersucht werden.

„Identitätsveränderungen von Internetnutzern können nur unter Berücksichtigung der nicht netzbasierten identitätsrelevanten Erfahrungen der Internetbenutzer betrachtet werden, ihre Kommunikation nur unter Vergewisserung der Formen, mit denen zu ihnen in der öffentlichen (Massen-)Kommunikation und im Privaten gesprochen wird.“ (ebenda, S. 93)

Bei einer Untersuchung des Einflusses der Internetnutzung auf die Identität, müsse also auf aktuelle Befunde zur Identitätsentwicklung, die spezifische Lebenswelt wie auch materielle Voraussetzungen der Personen berücksichtigt werden.

Kammerl merkt im Weiteren an, dass zu dem engeren Themenkreis „Identität und Internetnutzung“ kaum Veröffentlichungen existieren, und bei vorhandenen wird tendenziell von einem starken Zusammenhang zwischen Internetnutzung und Identitätsentwicklung berichtet. Kulturpessimistische Befürchtungen oder medienenthusiastische Erwartungen werden zum Ausdruck gebracht. (vgl. ebenda, S. 94)

„Vorliegende Studien, die ein Aufbrechen unitärer Identitätskonstruktionen im Internet behaupten, können auf der Grundlage ihrer methodischen Konzeption bislang nicht ausschließen, dass sich die multiplen, fluiden VLIs¹⁵ nicht doch einem modernen, auf Konstistenz und Kohärenz basierenden Identitätsmodell – etwa im Sinne einer Meta-Identität – zuordnen lassen.“ (KAMMERL 2005, S. 93)

Kammerl spricht sich klar gegen Turkles These der virtuellen Räume als „Laboratorien für die Identitätskonstruktion“ aus. (vgl. ebenda, S. 103) Für ihn steht fest, dass erst noch empirisch belegt werden muss unter welchen extrapersonalen und intrapersonalen Bedingungen im realen Leben welche VLI-Verläufe identitätsförderlich sind. Kammerl sieht es als nicht ausreichend erforscht, inwiefern Identitätsarbeit im Netz bewusst initiiert wird.

¹⁵ Die Abkürzung VLI steht bei Kammerl für Virtual-Life-Identity

6. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Abschließend sollen nun die Forschungsergebnisse dieser Arbeit zusammengefasst und diskutiert werden. Dies soll anhand einer Matrix geschehen um die Ergebnisse übersichtlich präsentieren und auswerten zu können. Es wurden in der Arbeit insgesamt sechs Positionen dargestellt, wobei drei davon aus dem medienpädagogischen Bereich stammen. Die drei nicht-pädagogischen Ansätze erscheinen aufgrund der Interdisziplinarität der Thematik ebenfalls wichtig.

	Theoretischer Ansatz	Leitbegriffe	Identitätskonzept	Interaktion	Metaphern
Turkle	Kulturtheoretischer Ansatz Referenzen: Psychoanalyse, Postmoderne	Kultur der Simulationen	Multiple Identität Dezentriertes Selbst Parallelismus MUDs als Laboratorien für Identitätskonstruktionen	Regisseur, Produzent + Star der eigenen Dramen, Welten anonymer sozialer Interaktion, in denen man eine Rolle spielen kann, die dem, wahren Selbst' so nah oder so fern ist, wie man es möchte.	Arena für Phantasien
Rheingold	Kommunikationstheoretischer Ansatz	Virtuelle Community	Überwindung der Identitätsgrenzen, Spiel mit Identitäten	Entpersonalisierung der Kommunikation	Spielfeld und Improvisationstheater
Vogelgesang	Soziologischer Ansatz, empirische Medien- Bildungs- und Kulturforschung	Virtueller Inszenierungs- und Erlebnisraum Keine zweite Realität, sondern Verschmelzen und gleichzeitige Sein von Online+Offline, Differenzwahrnehmung – konstitutives Element jugendlicher Medienkompetenz	Identität als Selektion: Identitätsmanagement, Partizipative oder Multiple Identität , fließende bzw. sich verflüssigenden Identität Identitätsinszenierung als Daueraufgabe	Kompetente Pendler, Einsatz zur Selbstpräsentation, Selbstverwandlung, Selbstinszenierung, Gruppensportliche Auseinandersetzung - nicht Einzelkämpfer	Lebens- und Erlebnisraum, Bewegungs- und Kommunikationsraum, Inszenierungs- und Erlebnisfeld, Spielraum, Experimentierraum
Fritz	Spiel – und interaktionspädagogischer Ansatz Empirische Wirkungsforschung	Virtualisierung der Lebenswelt Virtuelle Welt als Soziallabor für Experimente mit Identitätskonstruktionen	Identitätsarbeit, Identität heute nicht auf Kohärenz und Kontinuität angelegt, flexible Identität – multiple Identität, virtuelle Identität als Alternatividentität	Virtuelle Spiel- und Gesprächsgemeinschaft: aktives Eingreifen in die virtuelle Welt Aufmerksamkeit als Essenz für Belebung der virtuellen Welt und Interaktion	Erfahrungsraum, Möglichkeitsraum, Spielraum für Experiment, Erprobung und Bestätigung um Impuls möglicherweise im RL wirksam werden zu lassen

	Theoretischer Ansatz	Leitbegriffe	Identitätskonzept	Interaktion	Metaphern
Kammerl	Identitätspsychologischer Ansatz Qualitative Untersuchung – halbstrukturierte Interviews	Identitätskonstruktionen immer im Zusammenhang mit Alltagserfahrungen	Beeinflussung der Identitätskonstruktion durch Internet nicht bestätigt Weiterentwicklung der Identität ist kein Handlungsmotiv der 14-16jährigen Kaum Modifikation in der Darstellung der Person, aber Enthemmung feststellbar Identitätsmodell im Sinne einer Meta-Identität: hohe Konsistenz und Kontinuität	Soziale und computervermittelte Kommunikation zur Selbstdarstellung	
Marotzki	Bildungstheoretischer Ansatz Online-ethnografischer Zugang	Virtualitätslagerung	Identitätsmanagement in virtuellen communities, Identitätspräsentation (formale, personale, Rollen-Identität)	Chance: veränderte Partizipationsstruktur	Bildungsraum, Sozialraum, Kulturraum, Möglichkeitsraum

Im Folgenden soll nun die oben angeführte Matrix näher erläutert werden.

Auffällig ist, dass alle der hier gewählten Wissenschaftler einen anderen theoretischen Ansatz verfolgen um sich der Thematik der Identität in Computerspielen zu nähern. Während *Turkle* eine kulturtheoretische Perspektive einnimmt und sich bei ihrem Identitätsbegriff auf die Psychoanalyse bezieht, wählt *Rheingold* einen eher kommunikationstheoretischen Ansatz. Waldemar *Vogelgesang* nähert sich dem Thema aus soziologischer Sicht und bedient sich der empirischen Medien-, Bildungs- und Kulturforschung. *Fritz* verfolgt einen interaktions- und spielpädagogischen Ansatz und betreibt empirische Wirkungsforschung. *Marotzki* bedient sich eines bildungstheoretischen Ansatzes und wählt bei seinen Forschungen einen online-ethnografischen Zugang. *Kammerl* führt eine qualitative Untersuchung mittels halbstrukturierter Interviews durch und geht dabei von einem identitätspsychologischen Modell, als Zusammenspiel von Selbstkonzept, Selbstwertgefühl und Kontrollüberzeugung, aus.

Im Weiteren sollen nun die in der Matrix aufgeführten Leitbegriffe erläutert werden.

Bei *Turkle* wurde der Begriff „Kultur der Simulationen“ ausgewählt. Die Veränderungen in der postmodernen Gesellschaft und die damit verbundene Verbreitung des Internets ermögliche diese Kultur der Simulationen. Traditionelle Vorstellungen von Körper, Geist, Identität und Maschine werden abgelöst, die Realisierung von multiplen Identitäten rückt näher.

Der angeführte Leitbegriff bei *Rheingold* ist die „Virtuelle Community“. Er hat den Begriff Anfang der 90er Jahre entscheidend mitgeprägt, da er einer der ersten war, die sich mit Online-Gemeinschaften beschäftigt hat. Schließlich hat er den Virtuellen Gemeinschaften ein eigenes Buch gewidmet, in dem er Untersuchungen über auf Online-Interaktionen aufgebaute Beziehungen von Menschen berichtet. Diese „computer mediated communication“ ist für ihn das signifikanteste Merkmal von virtuellen Gruppen. Bei *Vogelgesang* steht Internet als jugendkultureller Erlebnisraum im Mittelpunkt. Für ihn sind die Medien nicht als zweite Realität zu sehen, sondern er betont, das Verschmelzen und gleichzeitige Sein der virtuellen und realen Welt. Diese Fähigkeit der Differenzwahrnehmung sieht Vogelgesang als ein konstitutives Element jugendlicher Medienkompetenz.

Für Fritz sind die Leitgedanken „Virtualisierung der Lebenswelt“ und „Virtuelle Welt als Sozillabor für Experimente“ konstatiert. Er meint, die fortschreitende Durchdringung der Lebenswelt mit Elementen des Virtuellen, macht es notwendig, die Fähigkeit der Menschen zu fördern, die Eindrücke die in Lebenswelt und virtueller Welt gemacht werden zu verstehen, richtig einordnen zu können und die Bedeutung für die jeweils andere Welt abschätzen zu können. Er sieht die virtuelle Welt als Sozillabor für Experimente von Identitätskonstruktionen. Entwürfe einer virtuellen Person können solange beibehalten werden, wie sie dem Nutzer von Bedeutung sind. Danach können neue Entwürfe gestartet werden. Bei intensiveren Kontakten können die Entwürfe in die reale Welt mitgenommen werden und dort überprüft werden.

Bei *Marotzki* ist als Hauptgedanke die „Virtualitätslagerung“ zu sehen, womit er das Verhältnis der Menschen wie sie sich real geben zu jenen Wesen die sie im virtuellen Raum vorgeben zu sein, versteht. Menschen führen ein Leben offline, in realen Welten und führen parallel dazu oftmals ein Leben in der virtuellen Welt. In dieser virtuellen Welt können sie nun Erfahrungen machen, ihre Identität entwerfen und damit ihr reales Leben erweitern.

Als Hauptaugenschein bei *Kammerl* lässt sich sein Anliegen, Untersuchungen zum Thema Identitätsbeeinflussung durch das Internet müsse immer auch die soziale Lebenswelt der Personen einbeziehen, betonen. Veränderungen können nur unter Berücksichtigung der nicht netzbasierten identitätsrelevanten Erfahrungen der Internetbenutzer betrachtet werden.

Betrachtet man den Identitätsbegriff den die ausgewählten Autoren in ihren Ansätzen verfolgen, so ist bei Sherry *Turkle* ganz klar, der Begriff der „multiplen Identitäten“ hervorzuheben. Sie geht von einem flexiblen Selbst aus, das keinen geschlossenen Wesenskern besitzt und seine Teile bilden keine stabile Einheit. Es kann beliebig zwischen seinen Aspekten gewechselt werden, zwischen welchen fortwährende Kommunikation bestehen muss. Diese multiplen Identitäten werden, laut *Turkle*, von unserer Kultur hervorgebracht und durch die Verbreitung des Internets zusätzlich verbreitet.

Turkle spricht des Weiteren vom „Parallelismus“ der das Leben der Menschen darin bestärkt, das virtuelle Leben und das reale Leben gleich zu behandeln, wobei das reale Leben als ein Fenster – hiermit sind die am Computerbildschirm zu öffnenden Fenster gemeint – unter den vielen anderen zu sehen ist. Diese Fenster sind für *Turkle*, als Metapher für die Annahme eines multiplen und dezentrierten Selbst zu sehen. Vor allem MUDs gestatten es nicht nur verschiedene Rollen anzunehmen, sondern ermöglichen parallele Leben in synchronen Welten zu kreieren. Sie eröffnen den Zugang zu parallelen Identitäten und parallelen Lebenswelten. Das Selbst spielt nach *Turkle* also nicht mehr in verschiedenen Rollen in unterschiedlichen Kontexten und Zeitpunkten, sondern das dezentrierte Selbst existiert in vielen Welten und spielt viele Rollen gleichzeitig. MUDs bieten nach *Turkle*, eine unvergleichliche Möglichkeit mit Identitäten zu spielen. In diesen virtuellen Räumen können Kontexte geschaffen werden, in denen jeder entdecken kann wer er ist oder gerne sein möchte. *Turkle* sieht MUDs aus diesem Grund als Laboratorien für Identitätskonstruktionen.

Bei *Rheingolds* Ausführungen zur Identität werden ebenfalls die starken Veränderungen in der Gesellschaft angeführt, die vor allem auch durch die Medien passieren. Hier ist die Identität des einzelnen betroffen. Neben der Überwindung an Raum und Zeit gebundener Schranken, werden nun auch die Grenzen der Identität überwunden. Es kommt zu Spielereien mit Identitäten innerhalb der virtuellen Welten. *Rheingold* spricht von neuen Identitäten, falschen Identitäten, Multi-Identitäten und sich wandelnden Identitäten, alle Variationen können angetroffen werden. Die Identität ist der tragende Begriff auf der Reise in den virtuellen Welten.

Vogelgesang sieht Identität in der heutigen Zeit als Selektion. Für ihn steht das Gebot des „Identitätsmanagement“ im Vordergrund. Grund dafür sind gesamtgesellschaftliche Veränderungen wie die Auflösung von verbindlichen Normen und Regeln. Die Menschen sind nicht mehr an einen homogenen sozialen Raum gebunden, sondern müssen sich als Grenzgänger zwischen unterschiedlichen Lebensbereichen behaupten. Mit den jeweils geltenden Regeln, Normen und Anforderungen müssen sie sich zurechtfinden. Er sieht Identität daher als partizipative oder multiple Identität, da aufgrund individuell bedingter räumlicher, zeitlicher, sachlicher und sozialer Rollentrennung mehrere Teilidentitäten und Selbstdarstellungen neben- und nacheinander existieren. Die individuelle Identitätsinszenierung wird nach *Vogelgesang* zu einer strategischen

Daueraufgabe. Von dem Aspekt der fließenden beziehungsweise sich verflüssigenden Identitäten sieht er eine hohe Faszinationskraft für Online-Rollenspieler ausgehen, die die Möglichkeit zur situationellen Selbstdarstellung bieten.

Auch bei *Fritz* wird die Unabgeschlossenheit des Prozesses der Aushandlung von Identitäten mit dem Begriff der „Identitätsarbeit“ bekräftigt. Jede Person muss aus einer Fülle von Wertvorstellungen, Rollenangeboten und Normen ihre Identität selbst konstruieren und aushandeln. Der Aufbau von flexiblen und multiplen Identitäten, die zwischen den verschiedenen Welten wechseln können und auf Veränderungen angemessen reagieren, wird durch gesellschaftliche Veränderungen erforderlich. Eine auf Kohärenz und Kontinuität angelegte Identität ist heute nicht mehr möglich. Als Aufgabe für die alltägliche Identitätsarbeit sieht Vogelgesang die Verknüpfung der unterschiedlichen Elemente der multiplen Identität, dessen Anteile in ständiger Kommunikation im Bewusstsein der Person stehen. In Computerspielen geschaffene Identitäten können nach Vogelgesang als Alternatividentitäten angesehen werden. Diese bieten die Chance, Identitäten in einem geschützten Raum zu erproben oder sich auch einmal von der realen Welt abzuwenden.

Marotzki spricht von der „Identitätspräsentation“ im Internet. Unterschieden wird dabei zwischen formaler, personaler und Rollen-Identität. Die formale Identität ist in virtuellen Communities weniger von Interesse. Die personale Identität wird als die Online-Identität des Nutzers bezeichnet, die nach den Vorstellungen und Wünschen des Nutzers gestaltet wird. Inwieweit die gewählte Identität mit der Realität übereinstimmt obliegt dem Nutzer. Die Rollen-Identität wird jedem Nutzer (eigentlich, der von ihm präsentierten personalen Identität) von den anderen Mitgliedern der Community zugeschrieben. Im Idealfall sollte nach Marotzki die Rollen-Identität die Grundlage für die Identitätspräsentation sein, die nur durch Kontakt mit anderen Nutzern aufgebaut werden kann.

In seiner Ausführung über die Strukturelemente von virtuellen Gemeinschaften, betont Marotzki das „Identitätsmanagement“, welches die Präsentation in einer Community entscheidend prägt. Durch die kreierte Identität wird Anonymität geschaffen und verschiedene Facetten eines Selbst können ausprobiert werden. Die Alltagsidentität kann verdoppelt werden oder aber nur ein Teil dieses Selbst in die virtuelle Welt übernommen werden. Marotzki betont die Wandlungsfähigkeit dieser virtuellen Selbst. Sie können jederzeit neu geschaffen oder verändert werden.

Kammerl ist in seiner Studie von der Fragestellung ausgegangen, ob die internetbasierte Kommunikation Auswirkungen auf die Identitätsbildung bei Jugendlichen zwischen 14 und 16 Jahren hat. Von der Faszination, jemand ganz anderen darzustellen, war in der Stichprobe von Kammerl recht wenig zu spüren. Modifikationen der Selbstbeschreibungen fanden eher als Anpassungen an die vermutete Erwartung der anderen Nutzer statt, und nicht als beabsichtigte Identitätsarbeit. Festzustellen war allerdings eine enthemmende Funktion von virtuellen Räumen.

Das Internet als neuen Raum für Identitätsbildung zu sehen hat sich also für Kammerl nicht bestätigt – allerdings erfolgte seine Untersuchung unter Ausschluss von Spielern von MUDs oder anderen Rollenspielen.

Kammerl unterstreicht des Weiteren die Wichtigkeit der verschiedenen Sozialisationsinstanzen für die Identitätskonstruktionen von Jugendlichen. In diesem Zusammenhang gibt er zu bedenken, dass die Figur eines Computerspiels oder das Geschehen im Chat möglicherweise für die Identitätsentwicklung insgesamt weniger relevant ist, als die Tatsache, einen großen Teil der Freizeit mit dem Computer zu verbringen. Denn das Interface, unterstützt nur eine geringe Auswahl an Verhaltensformen und es werden auch nicht alle Sinnesorgane angesprochen.

Kammerl spricht sich gegen die Vorstellung Turkles die Räume als Laboratorien für die Identitätskonstruktion zu sehen aus. Er wehrt sich gegen ihre Annahme, die Selbsterfahrung der Internetnutzer in virtuellen Welten sei funktional für die Ausbildung multipler Identitätskonstruktionen. Er sieht es als nicht ausreichend erforscht, inwiefern Identitätsarbeit im Netz bewusst initiiert wird. Kammerl merkt an, dass zu dem engeren Themenkreis „Identität und Internetnutzung“ kaum Veröffentlichungen existieren, und bei vorhandenen wird tendenziell von einem starken Zusammenhang zwischen Internetnutzung und Identitätsentwicklung berichtet. Kulturpessimistische Befürchtungen oder medienenthusiastische Erwartungen werden zum Ausdruck gebracht.

Für Kammerl kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich die multiplen, fluiden Identitäten in virtuellen Räumen nicht doch einem modernen, auf Konsistenz und Kohärenz basierenden Identitätsmodell – etwa im Sinne einer Meta-Identität – zuordnen lassen. Er betont dabei außerdem, die Wichtigkeit der Bearbeitung des Themas immer im Zusammenhang mit der Alltagserfahrung der Nutzer zu sehen, denn Identitätskonstruktionen können nach Kammerl nicht losgelöst davon untersucht werden.

Nun soll die in der Matrix genannte Interaktion erläutert werden, womit gemeint ist, wie die Nutzer in den virtuellen teilnehmen, handeln, kommunizieren und sich selbst darstellen.

Turkle geht davon aus, dass jeder seine eigenen Dramen in den Computerbildschirm projiziert. Jeder Mensch ist Produzent, Regisseur und Star in einer Person. Die Verbreitung des Internets hat es möglich gemacht, auch andere Menschen in diese Dramen einzubeziehen. Turkle sieht in den MUDs Welten anonymer sozialer Interaktion, in denen jeder Rollen spielen und austesten kann, die seinem wahren Selbst so nah oder fern sind wie die jeweilige Person es möchte.

Für *Rheingold* kommt es wie schon erwähnt durch die neuen Medien zur Überwindung von Identitätsgrenzen. Durch die computervermittelten Kommunikationsmedien, kommt es nun zu einer „Entpersonalisierung“ der Kommunikation. Menschen können so tun als wären sie jemand

anderes. Dies bietet für viele Personen Gelegenheit Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen. *Vogelgesang* sieht insbesondere die jugendlichen Nutzer als kompetente Pendler zwischen medialer und realer Welt. Mit großer Selbstverständlichkeit bewegen sich die Jugendlichen durch die virtuellen Welten und setzen diese zur Selbstpräsentation, Selbstverwandlung, Selbstfindung und Selbstinszenierung ein. Computerspieler sieht er nicht als Einzelkämpfer und Teil einer Individualistenkultur, sondern er betont die gruppensportliche Auseinandersetzung mit anderen Spielern. Vor allem in Online-Rollenspielen hebt er den Teamcharakter hervor. Es existieren eigene Rekrutierungs- und Hierarchierungsstrategien und gemeinsam geteilte Normen, Rituale und Selbstverständlichkeiten.

Fritz hat sich in seinen Ausführungen mit zwei Formen der virtuellen Gemeinschaft auseinandergesetzt. Auf der einen Seite mit der Spielgemeinschaft, auf der anderen mit der Gesprächsgemeinschaft. Die virtuelle Welt sieht er prinzipiell als eine Umgebung, der sich der Mensch selbstständig aussetzt. Durch das sofortige Feedback des Programms, erhält der Spieler das Gefühl ein Teil des Geschehens zu sein. Die virtuelle Gemeinschaft ist also als Raum zu sehen, in den der Nutzer aktiv eingreifen kann und soll, wobei dieses Handeln auf die virtuelle Welt begrenzt bleibt. Diese Welt kann nach freiem Willen betreten und wieder verlassen werden. Bei Online-Rollenspielen bietet sich die Möglichkeit, Mitglied einer auf Konstanz angelegten Spielgemeinschaft zu werden. Jedes Mitglied der Spielgemeinschaft definiert seinen eigenen Charakter und somit seine virtuelle Identität. Man kann der sein, der man zu sein vorgibt. Der Spieler taucht in die virtuelle Welt ein und bleibt körperlich in der realen Welt verankert. Die Aufmerksamkeit die der Spieler der virtuellen Welt widmet stellt die Grundessenz dar, um die virtuelle Welt zu beleben und um mit ihr in Interaktion zu treten.

Marotzki sieht in der von ihm postulierten Virtualitätslagerung einen neu geschaffenen Möglichkeitsraum, wie Menschen in virtuellen Welten Erfahrungen machen können, Identitätsentwürfe gestalten und ausprobieren können um damit ihr Leben Offline zu erweitern. Es entstehen in diesen virtuellen Welten neue Strukturen von Sozialität und neue Kommunikationsformen. Marotzki sieht den Wandel von einer Kultur für alle zu einer Kultur durch alle. Er sieht die Chance also in einer veränderten Partizipationsstruktur.

Kammerl sieht vor allem den Akt der Selbstdarstellung als entscheidenden Aspekt der Interaktion, wobei der Schwerpunkt seiner Untersuchung auf der computervermittelten Kommunikation lag. In der internetbasierten Kommunikation, haben die Jugendlichen die Möglichkeit sich so darzustellen wie sie möchten. Nach seiner Untersuchung bevorzugen die meisten Jugendlichen allerdings ohnehin eine reale Selbstdarstellung. Er betont hier die eigene Identität als Ausgangs- und Referenzpunkt im Face-to-Face Gespräch wie auch in der computervermittelten Kommunikation. Die soziale Situiertheit von Kommunikation wird also keinesfalls durch die Internetnutzung

aufgehoben.

In den meisten vorliegenden Texten der ausgewählten Autoren fällt besonders stark die Verwendung von (Raum)Metaphern rund um die virtuellen Welten auf.

Turkle spricht von den Computerbildschirmen als „neue Arena“ für unsere Phantasien und Soziallabor für Experimente.

Rheingold verwendet die Begriffe „Spielfeld“ und „Improvisationstheater“ als Metapher für MUDs.

Vogelgesang spricht vom „Lebens- und Erlebnisraum“ vom „Bewegungs- und Kommunikationsraum“, vom „Inszenierungs- und Erlebnisfeld“, vom „Spielraum“ und schließlich vom „Experimentierraum“ für Selbstdarstellung und Selbstfindung.

Fritz konstatiert den „Erfahrungsraum“ und „Möglichkeitsraum“, und sieht in der Funktion der virtuellen Welten für die Identitätsentwicklung, die Darbietung eines „Spielraums“ für Experiment, Erprobung und Bestätigung, um diese Impulse möglicherweise auch in der realen Welt wirksam werden zu lassen.

Marotzki spricht vom „Bildungs- und Sozialraum“, vom „Kulturraum“ und, wie schon Fritz, vom „Möglichkeitsraum“, ins besonders im Zusammenhang mit der von ihm postulierten Virtualitätslagerung sieht er die digitale Welt als Möglichkeitsraum, wie Menschen online Erfahrungen machen und ihre Identität dort entwerfen können um damit ihr Leben Offline zu erweitern.

Es sollen nun noch einige Parallelen aufgezeigt werden, die nicht in der Matrix eingefügt wurden, aber trotzdem wichtig erscheinen.

Hervorzuheben ist beispielsweise die Betonung des Erfinderischen und Kreativen, das vor allem bei Turkle und Rheingold auffällt.

Rheingold konstatiert, MUDs berühren jenen Teil der Menschen, der es liebt Geschichten zu erfinden und zu schauspielern. Er stellt den Vergleich der MUDs mit einem Anklang zum Improvisationstheater. MUDs sind mehr oder weniger wie ein Spielfeld, wobei die eingenommene Rolle richtig gespielt werden muss, um sich Kenntnisse über die Welt zu verschaffen und Erfahrungen zu sammeln die der Spielfigur neue Fähigkeiten und Kräfte einbringen.

Turkle meint es handle sich bei MUDs um eine neue Form der kollektiv geschriebenen Literatur, wobei die MUD Spieler gleichzeitig Schöpfer und Konsumenten von Medieninhalten sind

Obwohl die Autoren dem virtuellen Raum viel Positives zuschreiben, wird bei einigen auch ein gewisses Gefahrenpotential angesprochen.

Rheingold verweist in diesem Zusammenhang auf Sherry Turkle, die als suchtverursachenden

Aspekt, das fehlenden Potential das reelle Leben meistern zu können sieht, welches vor allem jungen Menschen oft fehlt. In diesem Zusammenhang bieten MUDs eine gute Plattform um sich zu maskieren und so aus dem realen Leben und seiner realen Identität zu entfliehen.

Fritz betont in seinen Ausführungen über die MMORPGs, ein erhöhtes Risiko einer Sucht. Es kommt darin zu einer besonderen Steigerung der Möglichkeit, die eigene Identität zu präsentieren und sie weiter auszubilden, da diese Welten vielfältiger und grafisch aufwendiger gestaltet sind. Seine Befürchtungen liegen nun darin, dass die Identität nicht mehr zwischen realer Welt und virtueller Welt ausbalanciert und entsprechend verarbeitet werden kann. Der Spieler steht vielmehr in Gefahr, sich zunehmend aus der realen Welt zurückzuziehen und seine Aufmerksamkeit auf die virtuellen Welten zu verlagern. Identitätsarbeit würde dabei hauptsächlich in virtuellen Spielräumen stattfinden.

Vogelgesang gibt beim Thema Online-Spiele zu bedenken, dass hier vor allem indizierte und beschlagnahmte Spiele ohne Probleme ausgetauscht werden können. Eine angemessene Interventions- und Kontrollmaßnahme sieht er als noch nicht gegeben.

Es soll nun noch die Thematik des Geschlechtsrollentausch beziehungsweise Gender-Swapping angesprochen werden, da auch hier einige Parallelen und Gegensätze bei den ausgewählten Autoren festzustellen sind.

Nach *Turkle* kommt dem virtuellen Geschlechtsrollentausch eine große Bedeutung zu, da er hier wesentlich leichter vollziehbar ist als im realen Leben. Sie spricht in diesem Zusammenhang unter anderem vom „virtuellen Transvestismus“, betont aber die Schwierigkeiten die sich ergeben bei dem Versuch das andere Geschlecht zu verkörpern und diese Fiktion aufrecht zu erhalten. Ein Wissen und Bewusstsein über den Einfluss des Geschlechts auf Sprache, Verhalten und Interpretation von Erfahrungen wird hier geschaffen. *Turkle* meint, die virtuellen Personae bieten ideale Modelle, um die sozialen Geschlechterkonstruktionen zu reflektieren.

Vogelgesang hebt nach den Ergebnissen seiner Untersuchungen und Recherchen besonders zwei Inszenierungstypen hervor: Zum einen scheint es auf viele Jugendliche besonders attraktiv zu wirken in affektive Handlungsrollen zu schlüpfen, die im Alltag nicht – oder nicht mehr – zugelassen sind. Das Netz wird für sie zu einer Art sozialem Spielfeld, auf dem sie das anders sein wollen und können ausleben können. Auf der anderen Seite liegt, laut *Vogelgesang*, der Reiz der virtuellen Selbstdarstellung im so genannten Gender Swapping und Crossdressing. Es kann eine andere Geschlechtsidentität angenommen werden und somit Formen der Kontaktaufnahme und Annäherung an heikle Themen, beispielsweise sexueller Natur, ausprobiert werden. Allerdings verläuft solche Art von Rollenwechsel oft nicht unproblematisch, wie schon *Turkle* angemerkt hat. Auch *Vogelgesang* konstatiert hier, dass es bei so einem Identitätswechsel zum

Verlust der gewohnten Verhaltensweisen und Handlungen kommt. Er betont allerdings, dass die Selbstdarstellung im Netz immer an konkrete Erfahrungen im realen Leben gekoppelt bleibt. Vogelgesang verdeutlicht hier somit klar, dass reale und virtuelle Welt nicht berührungslos nebeneinander existieren, sondern auf vielfältige Weise miteinander verflochten sind.

Marotzki sieht in seinen Ausführungen, die Online-Präsentation eher als eine Selbstoffenbarung, als eine Maskerade. Mitglieder einer Online-Community präsentieren sich demnach mit großer Wahrscheinlichkeit wie sie wirklich sind und nicht mit komplett erfundenen Eigenschaften.

Dieser Auffassung ist auch *Kammerl*, der sich gegen Pauschalierungen über Aussagen über den Zusammenhang von Internet und Identität wehrt. In seiner Untersuchung war das Phänomen Genderswapping für die vorliegende Stichprobe keine besonders reizvolle Handlungsoption. Viel häufiger hingegen waren Veränderungen der Altersangaben zu beobachten, weshalb *Kammerl* vom Agesswapping beziehungsweise Agesswitching spricht.

Es wurden somit kaum Modifikationen bei der Darstellung bei der eigenen Person gemacht, allerdings waren die Personen der Stichprobe in Gesprächen Online weniger schüchtern und offener als in face-to-face Kommunikationen, was er auf eine enthemmende Funktion zurückzuführen.

Kurz erwähnt werden soll hier noch die von einigen Autoren angeführte Bedeutung der Emoticons für die Identifikation mit dem Spielgeschehen und die Förderung des sozialen Aspekts in virtuellen Welten.

So meint beispielsweise *Vogelgesang*, die Gemeinschaftserfahrung wird durch ein System von typographischen Konventionen (Emoticons), die unterschiedliche Emotionen, Gefühle, Eindrücke und Informationen leichter kommunizierbar machen, gestärkt. Sie sind wichtige Instrumente zur Generierung und Stabilisierung einer gemeinsamen virtuellen Kultur.

Für *Marotzki* zeichnet sich Kommunikation im Internet durch das Fehlen von Gestik, Mimik, Stimmkontur, leibliche Präsenz inklusive Kleidung oder Kontextinformationen aus. Diese werden durch Anwendung von Smileys und Akronymen ersetzt. Es ergibt sich also durch das Fehlen der leiblichen Präsenz eine andere Form der Sozialität, die allerdings nicht nur nachteilig zu sehen ist.

Auch *Rheingold* erwähnt die zusätzliche Möglichkeit seine Gefühle nicht nur durch bloße Online Kommunikation, sondern auch durch „emoting“ ausdrücken zu können, was der Atmosphäre der Kommunikation einen neuen Wert gibt.

Eine pädagogische Bedeutung der virtuellen Räume lässt sich vor allem aus den Ausführungen von *Marotzki* entnehmen, die er unter den drei Strukturelementen eines Bildungswerts des Internets zusammengefasst hat. Den ersten Punkt der Polyvokalität, stellt er als entscheidend für den Netzalltag

dar, denn das Internet ermöglicht jedem sich sowohl offline als auch online selbst zu präsentieren. Die Differenz zwischen On- und Offlinepräsentation stellt nach Marotzki keinen relevanten Aspekt mehr dar (Virtualitätslagerung). Mit dem zweiten Element, der Reflexivitätssteigerung des Internets, meint Marotzki, die Notwendigkeit einer Quellenkritik die durch die immer weniger durchschaubare Datenmenge im Internet notwendig wird, und durch kritisches und reflektiertes Denken gefordert wird. Als drittes Element nennt Marotzki die Pluralen Konstruktionen von Welten und Transformationen von Sozialität. Durch das Fehlen der leiblichen Präsenz ergibt sich eine andere Form der Sozialität, die Marotzki allerdings nicht nachteilig sieht.

Auch *Rheingold* erwähnt die pädagogische Bedeutung der virtuellen Räume – genauer gesagt der MUSEs (=Multi-User-Simulation-Environment). Hier kann jeder Spieler Änderungen an der Umgebung vornehmen, nicht nur diejenigen, die im Spielverlauf bereits spezielle Kräfte gesammelt haben. Mit dem sogenannten MUSEcode können auch Computer-Simulationen realer Phänomene erstellt werden, was die Eignung für wissenschaftliche und Bildungszwecke begründet.

Vogelgesang sieht vor allem bei der LAN-Kultur, den Lerneffekt im technischen Bereich, der sich durch diese Art des Spielens bei den Nutzern automatisch einstellt. Durch die Vernetzung, sind die Teilnehmer mehr oder weniger gezwungen, sich mit technischen Fragen auseinanderzusetzen. Die virtuelle Gruppe wird zu einer Art Wissensdrehscheibe und Sozialisationsagentur in Computer- und Netzfragen.

Abschließend ist nun zu sagen, dass von den Menschen in der heutigen Zeit immer mehr Mobilität gefordert wird und fixe Lebenspläne nicht mehr in ihrer ursprünglichen Form existieren. Die fortschreitende Virtualisierung des Lebens kann dennoch als Chance gesehen werden. Das Leben auf den Bildschirmen grundsätzlich abzulehnen wäre als großer Rückschritt zu sehen. Sie als alternatives Leben zu betrachten wäre wiederum ein Zuviel. Die virtuellen Welten und Identitäten sollten als individuelle Freiräume zur persönlichen Weiterentwicklung genutzt und bewusst erlebt werden.

Da sich die neuen Medien sehr rasch verändern und weiterentwickeln, ist es auch im Bereich der Medienpädagogik wichtig, die Frage ständig neu zu klären, welches Verhältnis der Mensch zu den Medien einnehmen soll und mit welchen Mitteln dies gefördert und umgesetzt werden kann. Aufgabe zukünftiger medienpädagogischer Forschung wird es sein, die bereits erreichten Differenzierungen weiter zu vertiefen und die Möglichkeiten der neuen Technologien mittels erziehungswissenschaftlicher Analyse und Kritik in Theorie und Praxis umzusetzen.

Literaturverzeichnis

BAACKE, Dieter (1996): Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel. S. 112-124. IN: VON RHEIN, Antje (Hrsg.): Medienkompetentes Handeln als Schlüsselbegriff. Klinkhardt. Bad Heilbrunn

BAACKE, Dieter (1997): Medienpädagogik. Niemeyer. Tübingen

BAHL, Anke (2002): Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. KoPaed. München. 2.Auflage

BARTHELMES, Jürgen/ SANDER, Ekkehard (2001): Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz. Medienerfahrungen von Jugendlichen. Band 2. Verlag Deutsches Jugendinstitut. München.

BAUER, Thomas A.(2005): Eine alpenländische Tour – Der Kurs der Medienpädagogik in Österreich in Schnellzeichnung. IN: PAUS-HASEBRINK, Ingrid/ HIPFL Brigitte: Medienpädagogik in Österreich: Perspektiven, Potentiale und Probleme – Ein Kaleidoskop in acht Bildern. http://www.medienpaed.com/05-1/paus-hasebrink_hipfl05-1.pdf. [5. März 2008]

BERNDT, Jürgen (2005): Bildschirmspiele. Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend. MV-Verlag. Münster.

BILDEN, Helga (1997): Das Individuum –ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft. S. 227-249. IN: KEUPP, Heiner/HÖFER, Renate: Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. Suhrkamp. Frankfurt am Main

BUNDESMINISTERIUM FÜR SOZIALE SICHERHEIT, GENERATIONEN UND KONSTUMENTENSCHUTZ (BMSG) (2003): 4. Bericht zur Lage der Jugend in Österreich. Teil A: Jugendradar. Wien

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1985): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: Im Tun aufgehen. Klett-Cotta. Stuttgart

DECKER, Markus (1998): Kinder vor dem Computer. Die Herausforderung von Pädagogen und Eltern durch die Bildschirmspiele und Lernsoftware. KoPäd Verlag. München

DITTLER, Ullrich (1993): Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. Ernst Reinhardt Verlag. München

DITTLER, Ullrich (1997): Computerspiele und Jugendschutz. Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet. Nomos Verlagsgesellschaft. Baden-Baden

DITTLER, Ullrich/HOYER, Michael (Hrsg.) (2006): Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. KoPaed. München

FRITZ, Jürgen (1989): Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. Juventa Verlag. Weinheim u. München

FRITZ, Jürgen (1991): Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung. Juventa Verlag. Weinheim u. München.

FRITZ, Jürgen (Hrsg.) (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag. Weinheim und München. 1995.

FRITZ, Jürgen/FEHR, Wolfgang (Hrsg.) (2003a): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Printteil und CD-ROM..

FRITZ, Jürgen/FEHR, Wolfgang (2003b): Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. Wie sich Spielwelten mit Lebenswelten verschränken. IN: FRITZ, Jürgen/FEHR, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. CD-ROM

FRITZ, Jürgen (2003c): Ich chatte also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht. IN: FRITZ, Jürgen/FEHR, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. CD-ROM

FRITZ, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Juventa. Weinheim und München.

FRITZ, Jürgen (2006): Zur Faszinationskraft virtueller Spielwelten. S119-145. IN: DITTLER, Ullrich/HOYER, Michael (Hrsg.): Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht. KoPaed. München

FROMME, Johannes/ MEDER, Norbert/ VOLLMER, Nikolaus (2000): Computerspiele in der Kinderkultur. Leske + Budrich. Opladen

GIDDENS, Anthony (2001): Sociology. Fourth Edition. Polity Press. 4.Auflage

GIESELMANN, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Offizin-Verlag. Hannover

GÖTZENBRUCKER, Gerit/ LÖGER, Bernd (2003): Online Communities: Struktur sozialer Beziehungen und Spielermotivation am Beispiel von Multi User Dimensions. S 236-264. IN: THIEDEKE, Udo (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Westdeutscher Verlag. 2., Auflage. Wiesbaden

GÖTZENBRUCKER, Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltlicher Gemeinschaften am Beispiel von MUDS (Multi User Dimensions). Westdeutscher Verlag. Wiesbaden

HÖSCHEN, Dirk (2006): „In jedem steckt ein Held“ oder MMORPGs. S. 133-145. IN: KAMINSKI, Winfred/ LORBER, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Kopaed. München

HUIZINGA, Johan (1939): Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielwerts der Kultur. Pantheon. Amsterdam

HUIZINGA, Johan (1956): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt Verlag. Reinbeck..

JIM- Studie 2007 (2007): Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- 19jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf> [25. Juni 2008]

IBRAHIM, Shahieda (2003): ig ist anders als RL. Spieler des MMORPGs „Ultima Online“ über das Leben im Spiel und außerhalb. In: FRITZ, Jürgen/FEHR, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. CD-ROM

KAMMERL, Rudolf/ RAGALLER, Sabine (Hrsg.) (2001): Allgemeine Pädagogik. Band 1: Pädagogische Zielfragen, Medienpädagogik, Familien- und Sexualerziehung. Auer Verlag GmbH. Donauwörth

KAMMERL Rudolf (2005): Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion: Selbstdarstellungen und Regelorientierungen 14-16-jähriger Jugendlicher. (Schriftreihe Medienpädagogik und Mediendidaktik; 7). Kovac Verlag. Hamburg

KAMINSKI, Winfred/ LORBER, Martin (Hrsg.) (2006): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Kopaed. München

KLIMMT, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Herbert von Halem Verlag. Köln

KUNCZIK, Michael/ZIPFEL, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Böhlau Verlag GmbH & Cie, Köln. 5.Auflage

KEUPP, Heiner/HÖFER, Renate (1997): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. Suhrkamp. Frankfurt am Main

LEYDE, Irina (2007): Rollenspiel online. IN: JANUS, Ulrich/JANUS, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Psychosozial-Verlag. Gießen

LOBER, Andreas (2007): Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG. Hannover

MAROTZKI, Winfried (2000): Zukunftsdimensionen von Bildung im neuen öffentlichen Raum. IN: MAROTZKI, Winfried/MEISTER, Dorothee M./SANDER, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Leske+Budrich. Opladen

MAROTZKI, Winfried (2002): Zur Konstitution von Subjektivität im Kontext neuer Informationstechnologien. S 45-61. IN: BAUER, Walter/ LIPPITZ, Wilfried/ MAROTZKI, Winfried/RUHLOFF, Jörg/ SCHÄFER, Alfred/ WIMMER, Michael/ WULF, Christoph (Hrsg.) : Weltzugänge: Virtualität – Realität – Sozialität. Schneider Verlag Hohengehren. Baltmannsweiler

MAROTZKI, Winfried (2003): Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet. S. 149 – 165. IN: BACHMAIER, Ben/DIEPOLD, Peter/DE WITT, Claudia (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 3. Leske+Budrich. Opladen

MAROTZKI Winfried/SCHLECHTWEG, Stefan (2004): Identitätspräsentationen in virtuellen Communities. S. 41 – 53. IN: OTTO, Hans-Uwe/ KUTSCHER, Nadja (Hrsg.): Informelle Bildung Online. Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik. Juventa Verlag. Weinheim und München

MAYRING, Philipp (2000): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. Beltz Verlag. Weinheim und Basel. 7. Auflage

NEGT, Oskar (1998): Lernen in einer Welt gesellschaftlicher Umbrüche. S. 21-44. IN: DICHANZ, H./ SCHACHTSIECK, B. (Hrsg.): Lernkonzept im Wandel. Die Zukunft der Bildung. Stuttgart

NOLDA, Sigrid (2002): Pädagogik und Medien. Eine Einführung. Kohlhammer. Stuttgart

OPASCHOWSKI, Horst W. (1999): Generation @. Die Medienrevolution entlässt ihre Kinder: Leben im Informationszeitalter. British American Tobacco. Hamburg

PAUS-HASEBRINK, Ingrid/ HIPFL Brigitte (2005): Medienpädagogik in Österreich: Perspektiven, Potentiale und Probleme – Ein Kaleidoskop in acht Bildern. http://www.medienpaed.com/05-1/paus-hasebrink_hipfl05-1.pdf. [5. März 2008]

RHEINGOLD, Howard (1994): Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Addison-Wesley. Bonn u.a.

RÖTZER, Florian (1998): Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft. S 149-172. IN: VATTIMO, Gianni/ Welsch, W. (Hrsg.): Medien Welten Wirklichkeiten. Wilhelm Fink Verlag. München

SCHACHTNER, Christina (2001): Lernziel Identität. Medienkompetenz als Identitätskompetenz. http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/identitaet/36_Schachtner.pdf. [5. März. 2008]

SCHLÜTZ, Daniela (2002): Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. Verlag Reinhard Fischer. München

SCHMITZ, Tobias (2007): MMORPGs heute und morgen: World of Warcraft forever? S. 21-32. IN: LOBER, Andreas: Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Heise. Hannover

THIEDEKE, Udo (2003): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. 2., Auflage. Westdeutscher Verlag. Wiesbaden

THIEDEKE, Udo (2003): Virtuelle Gruppen: Begriff und Charakteristik. S. 23-67. IN: THIEDEKE, Udo: Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. 2., Auflage. Westdeutscher Verlag. Wiesbaden

TURKLE, Sherry (1984): Die Wunschmaschine: Vom Entstehen der Computerkultur. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg

TURKLE, Sherry (1998):. Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internets. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg

VATTIMO, Gianni/ WELSCH, W. (Hrsg.) (1998): Medien Welten Wirklichkeiten. Wilhelm Fink Verlag. München

VOGELGESANG, Waldemar (2000a): Das Internet als jugendkultureller Erlebnisraum. S. 363-385. IN: MAROTZKI, Winfried/MEISTER, Dorothee M./SANDER, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Leske+Budrich. Opladen.

VOGELGESANG, Waldemar (2000b): „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. S. 240-259. IN: THIMM, Caja (Hrsg.): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Westdeutscher Verlag GmbH. Opladen/Wiesbaden

VOGELGESANG, Waldemar (2003a): LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. Kinder und Jugendliche amüsieren sich nicht zu Tode – Postman irrt. München. <http://www.waldemar-vogelgesang.de/lan.pdf> [10.Februar 2008]

VOGELGESANG, Waldemar (2003b): Wie beeinflusst das Netz die Jugendkultur. Das Internet als Jugendkulturelle Arena. Vortrag für das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend Rheinland-Pfalz: Der größte Spielplatz der Welt - Kinder und Jugendliche im Netz. <http://www.waldemar-vogelgesang.de/mainz.pdf>. S. 4. [20. Jänner 2008]

WESENER, Stefan (2004): Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden

WINK, Stefan/ LINDNER, Katharina (2002): Kids und Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung. Logophon Verlag und Bildungsreisen GmbH. Mainz

Weitere Quellen:

VIVENDI PRESS RELEASE May 2008. http://www.vivendi.com/corp/en/press_2008/documents/20080514_PR_Q12008.pdf. [20. Mai 2008]

AUSTRIAN INTERNET MONITOR. (AIM)

Haushaltsausstattung. Quartal 2/08 [25. August 2008]

http://mediaresearch.orf.at/c_internet/console/console.htm?y=2&z=1

MERIDIAN 59: <http://www.meridian59.de/content/view/172/50/> [6. Oktober 2008]

Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen. (BuPP)

<http://www.bupp.at>

Hier auch Genres der BuPP:

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237907889&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237907895&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1162406072220&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908084&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908102&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1162406072746&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908601&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908605&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908607&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908608&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237907913&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1160237908066&reserve-mode=active&back_button=yes [6. Oktober 2008]

<http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1160237908089> [6. Oktober 2008]

Game-city Wien: <http://www.game-city.at>

Deutsche Gemeinschaft virtueller Welten: www.mud.de

The MUD connector: www.mudconnect.com

Silberland: <http://sl.mud.at>

Anhang

I. Abstract

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Thematik „Computerspiele als virtuelle Inszenierungs- und Erfahrungsräume für Identitäten“. In diesem Zusammenhang werden hier sechs interdisziplinäre Positionen – darunter drei aus dem medienpädagogischen Bereich – diskutiert, die sich mit diesem Themengebiet beschäftigen.

Mit Sherry Turkle und Howard Rheingold wurden zwei Pioniere auf dem Gebiet der Erforschung virtueller Gemeinschaften ausgewählt, die bis heute in zahlreichen wissenschaftlichen Schriften zitiert werden.

Sherry Turkle geht in ihrem Buch „Leben im Netz“ von der Theorie aus, jeder Mensch vor dem Computerbildschirmen nutze diese virtuelle Welt als Arena für seine eigenen Dramen. Er ist Produzent, Regisseur und Star in einem. Durch die zunehmende Vernetzung können in wachsendem Maße andere Personen einbezogen werden. Für Turkle führt die Manifestation von multipler Identität in dieser neuen Kultur der Simulationen, zu einer umfassenden Prüfung traditioneller, unitärer Identitätstheorien.

Howard Rheingold hat den Begriff der „virtuellen Community“ entscheidend mitgeprägt. Er sieht in den virtuellen Welten hohes Potential, einer breiten Masse enorme Entfaltungsmöglichkeit zu bieten – auf intellektuellem, sozialem, kommerziellem und auf politischem Gebiet. Durch die neuen Medien kommt es zu einer Überwindung der Grenzen der Identität. In den MUDs kann jeder die Rolle einnehmen die er möchte. Sie bilden somit ein Spielfeld um Geschichten zu erfinden und zu schauspielern. Die Entpersonalisierung der Kommunikation, erachtet er für viele Menschen als Gelegenheit vereinfacht Kontakt zu anderen Menschen aufzunehmen.

Der Soziologe Waldemar Vogelgesang, geht von den virtuellen Räumen als Welten zur Selbstpräsentation und Selbstinszenierung aus. Dabei ist die Welt der Medien nicht als zweite Realität zu sehen, sondern virtuelle und reale Welt verschmelzen und existieren gleichzeitig. Er sieht Identität deshalb als partizipative oder multiple Identität, wobei die individuelle Identitätsinszenierung zu einer strategischen Daueraufgabe wird. Jugendliche Mediennutzer sieht er als kompetente Pendler zwischen diesen Welten und die Differenzwahrnehmung derselben als konstitutives Element jugendlicher Medienkompetenz.

Der Pädagoge Jürgen Fritz geht von einer zunehmenden Virtualisierung der Lebenswelt aus, die es notwendig macht, die Fähigkeit der Menschen zu fördern, die Eindrücke dieser Lebenswelt angemessen zu verstehen. Dazu gehört auch, erlangten Eindrücke in die richtige Welt einordnen und die Bedeutung auf die jeweils andere Welt abschätzen zu können. Die Entwicklung von

Identität sieht Fritz als lebenslange Aufgabe des Menschen. Er spricht deshalb von Identitätsarbeit, um die Unabgeschlossenheit dieses Prozesses zu betonen. Menschen müssen in eigener Regiearbeit aus den vielfältigen Möglichkeiten und Angeboten versuchen ihre Identität zu formen und immer weiterzuentwickeln. Die Idee ist also, eine multiple und dennoch in der realen Welt fest verwurzelte Identität zu schaffen. Die Identitätsanteile aus realer und virtueller Welt sollten sich wechselseitig erweitern und die Identitätsentwicklung einer Person voranbringen.

Der zweite Vertreter der medienpädagogischen Seite ist Winfried Marotzki. Er sieht das Internet als einen neuen Kulturraum und wählt für seine Forschung eine bildungstheoretische Perspektive. Das Interesse liegt dabei im Verhältnis der Menschen, wie sie sich real geben, zu jenen Wesen, die sie vorgeben, in virtuellen Räumen zu sein. Marotzki bezeichnet dieses Verhältnis als Virtualitätslagerung. Er sieht hier einen Möglichkeitsraum entstehen, der eine veränderte Kultur konstatiert – von einer Kultur für alle zu einer Kultur durch alle. Marotzki sieht die Chance einer veränderten Partizipationskultur. Er geht des Weiteren von einem hohen Bildungswert des Internets aus, den er in Ausführung von drei Strukturelementen – Polyvokalität und Polyperspektivität, Reflexionssteigerung, Plurale Konstruktionen von Welten und Transformationen von Sozialität – erläutert.

Die Position von Kammerl ergibt sich aus einer von ihm durchgeführten empirischen Studie in der er die Idee, internetbasierte Kommunikation beeinflusse deutlich die Identitätsentwicklung, kritisch auffasst. Insbesondere kritisiert er auch den Ansatz von Sherry Turkle und wehrt sich gegen homogenisierende Annahmen, die ganze Generationen betreffen. Die vielfache Behauptung virtuelle Räume besitzen die besondere Attraktivität in verschiedene Rollen zu schlüpfen, hat sich in der Untersuchung von Kammerl nicht bestätigt. Er vermutet, vor allem das Bestreben, die Online Kontakte früher oder später auch ins reale Leben zu übertragen, habe zu diesem Verzicht auf Maskierungen im Netz geführt. Das Internet als neuen Raum für Identitätsbildung zu sehen hat sich also für Kammerl nicht bestätigt, allerdings erfolgte seine Untersuchung unter Ausschluss von Spielern von MUDs oder anderen Rollenspielen.

Abschließend ist zu sagen, dass die fortschreitende Virtualisierung des Lebens als Chance gesehen werden kann. Die virtuellen Welten und Identitäten sollten als individuelle Freiräume zur persönlichen Weiterentwicklung genutzt und bewusst erlebt werden.

Durch die raschen Veränderungen im Bereich der Medien, ist es im Bereich der Medienpädagogik wichtig, die Frage ständig neu zu klären, welches Verhältnis der Mensch zu den Medien einnehmen soll und mit welchen Mitteln dies gefördert und umgesetzt werden kann.

.....

LEBENS LAUF

PERSÖNLICHE ANGABEN:

Vor- und Zuname: Sigrid Andrea Swozilek

E-mail: Swozilek@gmx.at

Geburtsdatum: 9. April 1980

Geburtsort Wien

AUSBILDUNG:

- 1986 – 1990 Volksschule St. Elisabeth Wien II, Obere Augartenstraße 34
- 1990 – 1994 Bundesgymnasium Wien XX, Unterbergergasse 1
- 1994 – 1999 Höhere Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe (Fremdsprachenzweig)
Wien IV, Wiedner Gürtel 68
- Seit Oktober 1999 Studium an der Universität Wien
Studienrichtungen:
Pädagogik (Schwerpunkte: Medien- und Sozialpädagogik)
Publizistik und Kommunikationswissenschaften
- Seit September 2008: Bundesinstitut für Sozialpädagogik in Baden bei Wien

.....