

Inszenierung und Verortung von Identität in der computervermittelten Kommunikation

Inhalt:

- Identität –virtuelle Identität
- Virtuelle Identität als Scheinidentität oder als Identitätsarbeit
- Ursachen für die polarisierte Bewertung virtueller Identität
- Wer steckt hinter einem Nickname?
- Gender-Swapping

Identität - virtuelle Identität

Identität: Nach klassischer Auffassung hat ein Individuum mit dem Abschluss der Adoleszenz seine personale und soziale Identität gefunden. Die Person verfügt über eine einheitliche und stabile Ich-Identität. Dem gegenüber stehen neuere Auffassungen der Identität als „Selbstkonzepte“. Demnach formieren sich die „Elemente des Selbst“ nicht zu einem stabilen Ganzen, sondern entwickeln durch permanente Prozesse der Selbstentfaltung immer wieder neu. Eine Person hat also nicht nur eine „wahre Identität“, sondern operiert mit mehreren Teil-Identitäten (z.B. Familienidentität, Berufsidentität oder sexuelle Identität). Diese verschiedenen Identitäten bilden zusammen ein „Patchwork“.¹

Virtuelle Identität: Nach Döring sprechen wir von virtuellen Identitäten, „wenn es darum geht, wie Menschen sich selbst präsentieren, wenn sie computervermittelt (also per Email, Mailingliste, Newsgroup oder Webpage) miteinander kommunizieren.“

Virtuelle Identitäten als Scheinidentitäten oder als Identitätsarbeit?

Selbstmaskierungs-These:

Die Selbstmaskierungs-These bewertet die Kommunikation im Chat negativ. Die User haben die Möglichkeit sich eine Scheinidentität zuzulegen. Wird zum Beispiel die eigene Identität den gängigen Attraktivitätsnormen angepasst, spricht dann von einer selbstidealisierenden Maskierung. Neben der Idealisierung der eigenen Identität ist aber auch der radikale Rollenwechsel im Netz verbreitete. Eine Form dazu ist der Geschlechtertausch, genannt Gender-Switching oder Gender-Swapping. Die Möglichkeit, sich in der Chat-Kommunikation eine virtuelle Identität zu schaffen, die der Wirklichkeit nicht entspricht, führt nicht selten zu zwischenmenschliche Enttäuschungen oder erleichtert kriminelle Handlungen.²

Selbsterkundungs-These

Als Gegenthese zur Maskierungs-These gehen die Vertreter der Selbsterkundungs-These davon aus, „dass virtuelle Identitäten durchaus authentisch sind und jenseits von Täuschung und Lüge gerade in besonderem Masse die Selbstoffenbarung und Selbsterkundung fördern.“³ Der Umgang mit virtuellen Identitäten bietet die Möglichkeit zur Selbsterkundung und Identitätsarbeit. Aus Sicht der Selbsterkundungs-These sind die mit virtuellen Identitäten verbundenen Irritationen nicht ein Verlust von „wahrer“ Identität sondern eine Herausforderung im Hinblick auf die Identitätskonstruktion.

¹ Vgl. Fix: Generation @ im Chat. München 2001, S. 64f.

² Vgl. Nicola Döring: Identität + Internet = Virtuelle Identität? In: Forum Medienethik Nr. 2/2000. S. 65-75. (Online-Dokument) <http://www.forum-mendienethik.de> S. 1ff.

³ Döring: Identität + Internet = Virtuelle Identität? München 2000. S. 4f.

Ursachen für die polarisierende Bewertung virtueller Identität

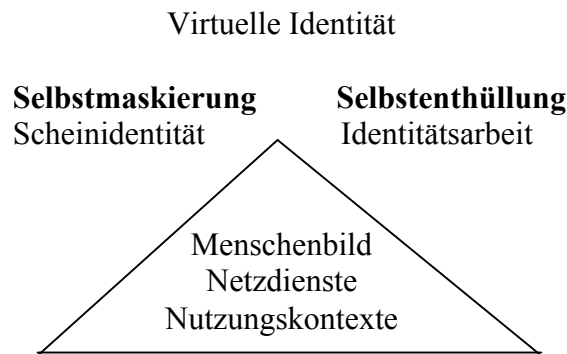


Abb.1 Ursachen für die polarisierende Bewertung virtueller Identität⁴

Wer steckt hinter einem Nickname?

Der Nickname gilt als erstes Verortungsmerkmal und lässt Hinweise zu, welche Kommunikationsabsichten jemand verfolgt⁵. Am gewählten Nick kann bereits ersichtlich sein, was eine Person bei dieser Form von Kommunikation ins Zentrum rücken will.

Die Wahl des Pseudonyms stellt somit die Selbstdarstellungsrequisite dar und ist der Primäridentifikationsschlüssel, der entsprechendes Handeln bei den Interaktionspartnern hervorruft⁶. Da es darum geht, Aufmerksamkeit bei den anderen zu wecken und neue Kontakte zu knüpfen, ist diese Selbstdarstellung davon geleitet, sympathisch und attraktiv zu wirken. Wobei hier auch der Schreibstil und die Schreibgeschwindigkeit sowie das Verhalten (Netiquette) ins Spiel kommen.

Die meisten Chatter benutzen einen fixen Nicknamen. Es hat sich herausgestellt, dass Personen, die über eine längere Zeit mit festem Nickname chatten, ein netzbasiertes Bild ihrer Person etablieren, auf die sich die anderen Benutzer beziehen können. Je länger derselbe Nickname benutzt wird, desto eher wird er Besonderheiten, die einen selbst charakterisieren aufweisen, wobei es sich um Merkmale handeln kann, die ebenso in anderen online- Zusammenhängen gezeigt werden oder auch solche, die ausserhalb des Netzes (noch nicht?) realisiert werden konnten.

Die Forschung hat gezeigt, dass Selbstdarstellung in privaten und geselligen Netzkontexten eben gerade nicht durch „Maskerade“ gekennzeichnet ist, sondern eher durch verstärkte Selbstoffenbarung, die intime persönliche Beziehungen fördert und zur Selbstentwicklung genutzt werden kann⁷.

⁴ Vgl. Döring: Identität + Internet = Virtuelle Identität? München 2000. S. 10.

⁵ Gebhardt, Julian: Inszenierung und Verortung von Identität in der computervermittelten Kommunikation. Rahmenanalytische Überlegungen am Beispiel des „Online-Chat“ (2001). In: kommunikation@gesellschaft. Jg.2/2001. Beitrag 7 1. [Online-Dokument] http://www.uni-frankfurt.de/fb03/K.G/B7_2001_Gebhardt.pdf. (S.8)

⁶ Goffman, Erving: Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt a. Main, Suhrkamp, 1977 (Anmerkung aus dem Text: Gebhardt, Julian: Inszenierung und Verortung von Identität in der computervermittelten Kommunikation. Rahmenanalytische Überlegungen am Beispiel des „Online-Chat“ (2001) übernommen. (S.9))

⁷ Döring, Nicola: Geschlechterkonstruktion und Netzkommunikation. In: Thimm Caja (Hrsg.), Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz (S.182-207). Opladen, 2000, ((S.198), mit Verweis auf (Bahl, 1997, Döring 1999, Turkle 1995)

Gender-Swapping

Computervermittelte Kommunikation wie Chat oder MUD eröffnen aber die Möglichkeit eine fiktive Person zu konstruieren und mit einer gestalteten Identität zu experimentieren. Das meistdiskutierte Beispiel ist der sogenannte Geschlechtertausch, auch Gender-Swapping oder Gender-Switching genannt, bei welchem sich Frauen als Männer ausgeben oder umgekehrt, einen geschlechtsneutralen Nicknamen auswählen oder auch, dass man sich Fantasiegeschlechter zurechtlegt, was jedoch wesentlich seltener vorkommt, als der Geschlechtertausch. Die Beispiele dieser virtuellen *cross-dressings* zeigen, dass an der binären Geschlechterordnung festgehalten wird, da oft besonders klischeehafte Stilisierungen von Weiblichkeit, bzw. Männlichkeit reproduziert werden⁸.

Die Experimente mit dem virtuellen Wechsel des Geschlechts zeigen des weiteren, wie Geschlechterstrukturen unsere menschlichen Interaktionen bestimmen und wie das Internet dazu beitragen kann, diese Phänomene verstehen zu lernen und damit umzugehen, indem jede/jeder eine solche Erfahrung ausprobieren kann⁹.

Thesen:

- Trotz der Möglichkeit der Anonymität im Netz wird diese selten genutzt. Gründe?
- Weicht durch das Internet die reale Welt einer virtuellen Welt oder erleichtert die virtuelle Welt die reale Welt?
- Cyber-Freundschaften führen meist in den face-to-face Kontakt.

Literatur:

Bruckman, Amy: Gender-Swapping on the Internet. San Francisco, 1993 [Online-Dokument] <http://www.cc.gatech.edu/-asb/papers/>

Döring, Nicola: Identität + Internet = Virtuelle Identität? In: Forum Medienethik Nr. 2/2000. S. 65-75. (Online-Dokument) <http://www.forum-mediethik.de> S. 1ff.

Döring, Nicola: Geschlechterkonstruktion und Netzkommunikation. In: Thimm Caja (Hrsg.), Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz (S.182-207). Opladen, 2000

Döring, Nicola: Romantische Beziehungen im Netz. In Thimm Caja (Hrsg.), Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz (S.39-70). Opladen, 2000

Fix, Tina: Generation @ im Chat. Hintergrund und explorative Motivstudie zur jugendlichen Netzkommunikation. München 2001.

Gebhardt, Julian: Inszenierung und Verortung von Identität in der computervermittelten Kommunikation. Rahmenanalytische Überlegungen am Beispiel des „Online-Chat“. In: Kommunikation@gesellschaft. S. 1-21. (Online-Dokument) http://www.uni-frankfurt.de/fb03/K.G/B7_2001_Gebhardt.pdf

Suler, John: Do Boys (and Girls) Just Wanna Have Fun? Gender-Switching on Cyberspace, 1999 [Online-Dokument] <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/genderswap.html>

⁸ Döring, Nicola: Geschlechterkonstruktion und Netzkommunikation. In: Thimm Caja (Hrsg.), Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz (S.182-207). Opladen, 2000, (S.201)

⁹ Bruckman, Amy: Gender-Swapping on the Internet. San Francisco, 1993 [Online-Dokument] <http://www.cc.gatech.edu/-asb/papers/>