

## Identitäten in der medialen Gesellschaft Identitätsentwicklung von Kindern und Jugendlichen heute

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger  
Arbeitsgruppe Medienpädagogik  
Institut für Erziehungswissenschaft  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz

[www.aufenanger.de](http://www.aufenanger.de)  
[aufenang@uni-mainz.de](mailto:aufenang@uni-mainz.de)



Wie entsteht Identität in der gegenwärtigen Gesellschaft und wie wird sie aufrecht erhalten?

Grundfrage: 'Wer bin ich?'



## Gesellschaftliche Ausgangslage

- Das Ende der großen Erzählungen (Lyotard)
- Arbeit als Anker der Identität wird problematisch
- Individualisierung
- Pluralisierung
- Globalisierung
- Gewandelte Sozialisationsbedingungen



## Individualisierung

- Wegfallen normalbiografischer Grundrisse und vorgefertigter Identitätspakete
- Erosion sozialer Deutungsmuster
- Handlungs- und Entscheidungsfreiheit
- Gleichzeitiger Entscheidungszwang



## Pluralisierung

- Optionsüberschuss
- Orientierungsvielfalt (primär medial vermittelt)
- Keine hierarchische Ordnung
- Weniger verbindliche Wertorientierungen



## Gewandelte Sozialisationsbedingungen

- 'Klassische' Sozialisationsinstanzen verlieren an Bedeutung
- Parallel gewinnen Medien als Sozialisationsinstanz an Bedeutung
- Entwicklungsaufgaben werden unklarer und weniger verbindlich



## Der Prozess der Identitätsbildung

„Es geht bei Identität immer um die Herstellung einer **Passung** zwischen dem subjektiven 'Innen' und dem gesellschaftlichen 'Außen', also um Produktion einer individuellen sozialen Verortung.“ (Keupp 2009, S. 54)

- Bedürfnis nach Anerkennung und Zugehörigkeit
- Individualität vs. Soziale Akzeptanz
- Notwendig in soziale Zusammenhänge eingebunden



## Struktur der Identität (1)

- Identität ist kein festes Gefüge sondern eine in Bewegung befindliche Konstruktion
  - Alltägliche Identitätsarbeit
  - Lebenslanger Prozess
  - Projektentwürfe
- Sie setzt sich zusammen aus bereichsspezifischen Teilidentitäten (Ich als Vater, Ich als Universitätsprofessor, etc.)
- wird in Interaktionen bestätigt oder verändert



## Prozess der Identitätsarbeit (Retrospektiv)

- Andauernde Bewertung situativer Selbstthematizierungen
  - Bündelung der situativen Selbstthematizierungen unter bestimmten Rollenperspektiven, lebensphasischen Themen und übergreifenden Perspektiven
  - Vergleich mit und Integration in vergangene Erfahrungen
- Verdichtet zu Teilidentitäten



## Teilidentitäten bilden...

„ein Mosaik aus Erfahrungsbausteinen, die auf die Zukunft gerichtet sind (Entwürfe, Projekte) sowie solche, die eher der Vergangenheit angehören (realisierte oder / und gescheiterte Identitätsprojekte, aufgegebene Identitätsentwürfe).“ (Keupp et al. 2008, S. 219)



## Teilidentitäten

- Vielfalt und Unüberschaubarkeit der Lebensbezüge
- Subjekt kaum als ganzes in gesellschaftliche Zusammenhänge eingebunden oder von gesellschaftlichen Vorgaben erfasst
- Es gibt lebensphasisch und situativ dominierende Teilidentitäten, die eine größere Bedeutung für die Meta-Identität haben



## Identitätsgefühl

- Besteht aus:
  - Selbstgefühl → allgemeines Gefühl von Stimmigkeit, Nützlichkeit, etc.
  - Kohärenzgefühl → nicht im Sinne einer Widerspruchsfreiheit, sondern als Gefühl eines Passungsverhältnisses in einer offenen Struktur
- Weitere Verdichtung und Bewertung der Selbstthematizierungen und Teilidentitäten entlang verschiedener Identitätsziele



## Identitätsziele

- Autonomie
- Entschiedenheit
- Selbstachtung
- Selbstwirksamkeit
- Originalität
- Selbstobjektivierung
- Integration
- Anerkennung (besonders bedeutsam)



## Anerkennung

- Jeder Wunsch nach Eigenständigkeit verbindet sich mit der Frage wie Anerkennung zu erlangen ist
- Soziale Netzwerke aus denen Anerkennung sich ergibt, müssen selbstständig erschlossen und aufrecht erhalten werden
- Fehlt es an Anerkennung wird das Entwerfen von Identitätsprojekten erschwert



## Gegenstände und Bezugspunkte der Identitätsarbeit

- Biografie
- Entwicklungsaufgaben
- Interaktion und Kommunikation mit anderen
- Subjekt
- Umwelt



## Identität als lebenslanger Prozess

- Identitätsarbeit findet bereits in der Kindheit statt, gewinnt mit dem Übergang in das Jugendalter aber an Bedeutung
- Identitätsarbeit ist mit dem Übergang von der Jugend ins Erwachsenenalter nicht abgeschlossen

→ wenn auch Identität als lebenslanger Prozess zu denken ist kommt der Jugendphase dennoch eine besondere Bedeutung zu



## Vom Kind zum Erwachsenen – Eine Phase de-standardisierter Übergänge

- Verlängerte Ausbildungszeiten
- Unsichere Berufschancen
- Plurale Verlaufsformen und Zeitstrukturen
- Teilreifen zwischen Abhängigkeit und zugestandenem Freiräumen
- Statusinkonsistenz
- Schrittweise Ablösung von den Eltern und Zuwendung zu Peers



## Kindheit und Jugend – Die Suche nach der eigenen Identität

- Jugendliche bewegen sich zwischen der Anforderungen der Gesellschaft erwachsen zu werden (Transition) und dem immer längeren Verweilen in (Aus)bildungsinstitutionen und einer eingeschränkten gesellschaftlichen Teilhabe und dem damit verbundenen Wunsch nach einem erfüllten Leben im hier und jetzt (Moratorium)



## Wichtig für die Suche nach und Verortung der Identität

- Peer Group
  - Diskurs über Lebensmodelle
  - Spiegel für Identitätsprojekte
  - Gleiche Problemlage
- Jugendliche Vergemeinschaftungsformen (z.B. Jugendszenen)
- Arbeit an Entwicklungsaufgaben
- Und insbesondere auch Medien

## Die Bedeutung der Medien für die (kindliche und jugendliche) Identitätsarbeit

## Medien und Gesellschaft

- Welt geprägt durch Informations- und Kommunikationsstrukturen
- Wechselseitige Durchdringung von Medien und Alltag → vor allem vor- und unbewusst
- Ästhetisierung des Alltags
- Inklusion und Exklusion durch Zugang zu Medien
- Vorgaben der Medien treten Jugendlichen nicht nur direkt, sondern auch vermittelt über Eltern, Freunde, Politik, etc. entgegen

## Medien sind zu einer bedeutsamen Sozialisationsinstanz geworden

- Gleichzeitiger Bedeutungsverlust 'klassischer' Sozialisationsinstanzen wie Eltern, Schule, etc.
- Lediglich die Bedeutung der Peer Group bleibt erhalten
- Zwei Ansatzpunkte der Sozialisationsfunktion und Identitätsarbeit
  - Arbeit an der Identität mit Medien
  - Arbeit an der Identität in Medien

## Arbeiten an der Identität mit Medienwelten

## Unterschiede zu 'klassischen' Sozialisationsinstanzen

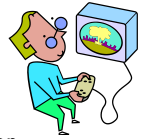
- Medien bieten keine umfassenden und eindeutigen Vorgaben an denen Jugendliche sich ausrichten oder von denen sie sich abwenden können
- Mediale Identifikationsangebote sind ungeordnet, kaum hierarchisch, wirken zufällig
- Die Angebote nehmen kaum Bezug aufeinander und widersprechen sich häufig
- Medien folgen keinem Wertesystem
  - Teils kommerziell und an Produzenteninteressen orientiert

## Orientierungsfunktion der Medien

- bieten Sinnzusammenhänge und Modellösungen an
- bieten symbolisches Material
- beeinflussen Handlungsregeln
- vermitteln Entwicklungsaufgaben (reale und vermeintliche)
- wichtige Quelle für Meinungen, Werte kulturelle Orientierungen

Medien werden nicht zufällig genutzt, sondern überwiegend entweder

- a) einer thematischen Voreingenommenheit oder
- b) aufgrund einer Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe



## Strukturanalytische Rezeptionsforschung

These 1:

- Medienrezeption wird durch ‚thematische Voreingenommenheit‘ gesteuert

These 2:

- Medien haben Bedeutung und Funktion für Rezipienten

## Allgemeine Kennzeichen

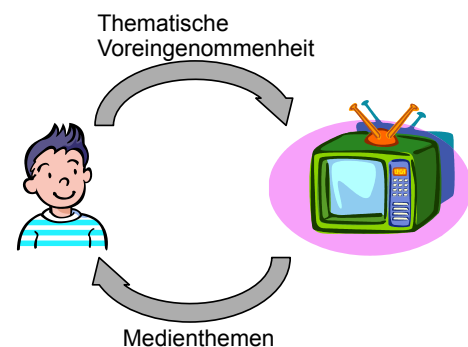
- die Bedeutung der Medien für die Lebensbewältigung und zur Identitätsbildung und -wahrung unter dem Aspekt der Mediensozialisation;
- die Einbettung der Medienrezeption in einen situativen und kulturellen Kontext als den strukturellen Aspekt der Rezeption;
- die Auseinandersetzung des Rezipienten mit einem Medienangebot als der prozessuale Aspekt der Rezeption

## Zu These 1: thematische Voreingenommenheit

Medien bieten Themen, Symbole, Geschichten, Moral, Werte etc. an

Menschen müssen sich mit inneren ‚Themen‘ auseinandersetzen

Themen sind entweder Grundfragen der menschlichen Existenz bzw. Identität (wer bin ich? Geschlechtsrolle finden, soziale Anerkennung bekommen) oder beziehen sich auf soziale oder psychische Probleme (Trennung der Eltern, Minderwertigkeitsgefühle etc.)



## Medien bieten Themen

Beispiel Bilderbuch:

Maurice Sendak: „Wo die wilden Kerle wohnen“

Beispiel Fernsehen: He-Man, Transformers, Sailor Moon, GZSZ, Traumhochzeit, DSDS

Beispiel Computerspiele: Lara Croft



Medien sind die Hauptquelle inhaltlicher Schwerpunktsetzungen bei der Identitätsbildung

→ Die Einordnung und Bewertung der Inhalte ist Aufgabe der Kinder und Jugendlichen selbst, da Eltern nur bedingt einen Einblick in die Medienwelt der Kinder haben und die Gleichaltrigen selbst auf der Suche nach Orientierungen sind

## Medien und Entwicklungsaufgaben

- Medien als wichtiger Träger der Aufgaben
- Medien bieten zugleich Musterlösungen
- Besonders bei der Ablösung vom Elternhaus bedeutsam (Distinktionsfunktion)
- Mediale und reale Räume stehen für die Auseinandersetzung mit den Aufgaben gleichermaßen zur Verfügung

## Arbeit an der Identität in Medienwelten

## Zwei zentrale Veränderungen durch digitale Medien

1. Die Quellen medialer Identitätsarbeit werden zunehmend zu einer konvergenten Medienwelt vernetzt

2. digitale Medien bieten Umgebungen in denen Kinder und Jugendliche an ihrer Identität arbeiten können (z.B. Homepages, social networks, Online-Rollenspiele)

→ rezeptive Funktionen werden ergänzt durch (inter)aktive Nutzungsmöglichkeiten

## Interaktive Kommunikationsdienste im Internet

- Identitätsentwürfe (Selbstdarstellungen)
- Präsentation der Entwürfe
- Entwürfe auf Tauglichkeit und Akzeptanz prüfen  
→ Kommunikativer Prozess
- Neben der Darstellung und Pointierung realer Rollen und Teilidentitäten auch eigenständiger Interaktionsraum (Netzeigene Aktivitäten, „Leben im Netz“)
- virtuelle Identität(en) ?!

## Selbstdarstellung und -verortung

- Performativer Teilaspekt der (Arbeit an der) Identität
- Subjekt bringt immer ein Bild von sich in Interaktionen mit ein
- Kontrolle der Situationsdefinition
- Versuch des Subjekts das Bild, das andere sich von ihm machen zu kontrollieren (Ausdruckskontrolle)

## Computervermittelte Kommunikation

- Keine Kopräsenz
    - Identität und Selbstdarstellung nicht eng an Körper gebunden
  - Kanalreduktion
    - Identitätsrelevante Informationen sind nicht ohne bewusstes Handeln sichtbar
    - Kaum Basis für die Zuschreibung einer sozialen Identität
- Identität muss bewusst dargestellt werden  
→ mediale (Re)konstruktion der Identität

## Auswirkung der Computer vermittelten Kommunikation

- Nivellierung und Enthemmung
  - Wegfallen sozialer Unterscheidungsmerkmale
  - Größere Offenheit durch Anonymität
- Management der Selbstpräsentation
  - Freie Entscheidung über Informationsvermittlung
  - Vereinfachte Ausdruckskontrolle
- Idealisierung der Kommunikation
  - Kann positives Empfinden gegenüber Kommunikationspartner steigern

## Klassische Deutungsmuster virtueller Identität(en) (1)

- Selbstmaskierungsthese
  - Fiktive Identitäten
  - Bewusste Täuschung des Gegenübers
- Selbsterkundungsthese
  - Ausleben unterdrückter Selbstanteile
  - Entwerfen fiktiver Personae zur Reflexion eigener Selbstanteile
  - Durch Kanalreduktion kann die virtuelle Identität so weit von der realen entfernt liegen wie das Subjekt möchte

## Klassische Deutungsmuster virtueller Identität(en) (2)

- In beiden Fällen Identitätssimulation
- Es wird davon ausgegangen, dass im virtuellen Raum eine vom Subjekt getrennte Identität entsteht
- multiple Identitäten
- Spiel mit der Identität

## Grundfragen

- Wird das Simulationspotential, das die Kommunikation im Netz bietet genutzt? → Konstruktion einer künstlichen/unwahren Identität
- Oder findet in den virtuellen Räumen (reale) Identitätsarbeit statt? → Rekonstruktion der realweltlichen Identität



## Chat

- Die primäre Funktion von Chats ist das Anbahnen von Kontakten, oftmals mit dem Ziel, diese über den Chat hinaus zu erweitern
- Nutzer treten meist unter einem Pseudonym (Nickname) in den Chat ein.
  - bei längerfristiger Nutzung identifizierbar
  - Entstehen sozialer Netzwerke

## Misoch (2006):

- Neun von Zehn Jugendlichen geben an, sich im Chat authentisch darzustellen und so ihre aktuelle Identität auch im Chat zu reproduzieren
- Jugendliche legen bei anderen Wert auf Authentizität unter anderem, da sie selbst bereits negative Erfahrungen mit falschen Selbstdarstellungen gemacht haben
- Aufrechterhalten einer simulierten Identität wird als Anstrengung empfunden

## Private Homepage

- Dienen primär der Identitätspräsentation
- Können theoretisch Massenpublikum erreichen
- Selbstdarstellung ohne konkrete Interaktion mit anderen
- Unterstützen sowohl Individual- als auch Massenkommunikation (wenn gewünscht)
- Der (Re)konstruktion der Identität geht eine Selbstreflexion voraus (was soll, wie dargestellt werden?)
- Stärkere Differenz zwischen Selbst und Präsentation als in realweltlichen Kontexten → virtuelle Darstellung durch mediale Reduktion immer nur Annäherung

## Authentische Selbstpräsentation auf privaten Homepages

- Beitrag zur Stabilisierung und Bestätigung der realweltlichen Identität(en)
- Einbindung der realweltlichen Identität(en) in einen weiteren (Interaktions)kontext

## Experimentelle Selbstpräsentation auf privaten Homepages

Potentiell Selbst	Proberaum für mögliche Selbstentwürfe Keine Angst vor sozialen Restriktionen Homepage als Proberaum
Ideal- oder Wunschselbst	Kein potentieller Selbstentwurf Mögliches Erlangen von Akzeptanz Erfahrungen die im realen Leben fehlen Homepage als Fluchraum
Provokantes Selbst	Abgrenzung und Brechen von Normen und Werten Jugendtypisches Distanzierungs- und Probehandeln Homepage als Abgrenzungsraum

Tabelle in Anlehnung an Misoch (2009)

## Ergebnisse (1)

- Mehrheit der Jugendlichen gibt an, sich authentisch darzustellen
- 11% geben an, ihre Homepage z.T. als Raum für experimentelle Identitätsentwürfe zu nutzen
- Feststellen der tatsächlichen Authentizität ist kaum möglich
  - Realweltliche Selbstdarstellung von unbewussten Elementen durchsetzt
  - Unsicheres Bewusstsein der eigenen Identität bei Jugendlichen
  - Wandelbarkeit der Identität

## Ergebnisse (2)

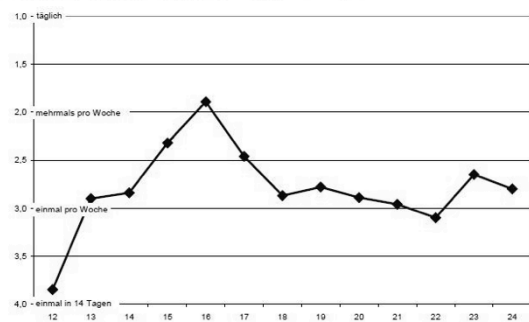
- 39% geben an, sich Online offener zeigen zu können als Offline
  - Anonymität des virtuellen Raums (trotz Personalisierung)
  - Enthemmender Effekt kann prosozial oder antisozial sein
  - z.B. Selbstoffenbarung auf privaten Homepages

## Social Networks



- Große Community mit vielfältigen Vernetzungsmöglichkeiten
- Darstellung der Identität ist an die Vorgaben des Betreibers gebunden (Gestaltung der Profiseiten)
- Bieten vielfältige Möglichkeiten Zugehörigkeit und Abgrenzungen darzustellen

Häufigkeit der Nutzung von Netzwerkplattformen nach Alter  
(Mittelwerte über eine Skala von 1 = täglich bis 7 = nie)



Quelle: Schmidt et al. (2009)

## Gründe für die Nutzung

(Schmidt et al. 2009)

- Kontakt halten zu Freunden
- Kommunizieren mit Freunden
- Neue Kontakte knüpfen
- Dazugehören

## Back et al. (2010)

- Zwei grundlegende Hypothesen zur Selbstdarstellung:
  1. Nutzer erzeugen auf ihren Profilen idealisierte virtuelle Identitäten, die weniger ihre tatsächliche aktuelle Identität widerspiegeln, sondern vielmehr ein idealisiertes Bild der eigenen Person
  2. Profile unterliegen einer sozialen Kontrolle, die sich aus der Vernetzung mit anderen Nutzern ergibt, die das Subjekt auch außerhalb des virtuellen Raums kennt

## Vorgehen und Ergebnisse

- Überprüfung der Profile auf Facebook US und StudiVZ/SchülerVZ anhand von Beobachtungsfragbögen zur Erfassung der Persönlichkeit (Big5)
- Erhebung des realen und idealen Selbst anhand von Persönlichkeitstests (Big5)
- Der Vergleich zeigte weitestgehende Übereinstimmung der Profile mit dem realen Selbst der Probanden

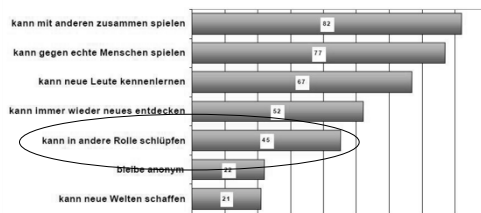
## Schmidt et al. (2009)

- Die befragten Jugendlichen stellen sich weitestgehend authentisch dar
- Sie sind darauf bedacht Aspekte darzustellen, die sie aus subjektiver Sicht am ehesten repräsentieren
- Verbindung von Identitätsmanagement und Beziehungsmanagement
- Kaum Einfluss auf Sachauseinandersetzung (informationsgesteuerte Identitätsarbeit)

## Online-Rollenspiele

- Interaktionsraum = Spielraum
- Angebotene Interaktions- und Kommunikationsformen beziehen sich weniger stark auf das Subjekt (Avatar als Zentrum des Spielhandelns)
- Vorgefertigte Handlungsrollen
- Avatar als (visueller) Stellvertreter

Wertschätzung verschiedener Aspekte von Multiplayer-Spielen



Wertschätzung der Spielaspekte bei Online-Spielen, Angaben in % N=357 (Quelle: Schorb et al., 2008b)

## Yee (2004)

- 63,8% der Nutzer gaben an, dass sich ihr Verhalten in der Interaktion mit anderen im virtuellen Raum weitestgehend oder stark dem in der realen Welt annähert.
- dieser Wert fällt bei Jugendlichen mit 41,6% signifikant geringer aus
- 65,4% der Nutzer geben an, sich mit all ihren Charakteren in ähnlicher Weise zu verhalten

## Avatare in Computerspielen

Wedjelek (2010)

- Spielraum vs. Kommunikationsraum
- Über den Avatar ausgedrückte Identität vs. in Kommunikation mit Mitspielern ausgedrückte Identität
- Instrumentelle Funktion des Avatars in der Spielumgebung
- Die Frage nach Authentizität oder Simulation stellt sich auf der Ebene der direkten Kommunikation von Spieler zu Spieler



## Avatare und Selbst



## Theoretisch mögliche Selbstdarstellungsformen

Authentische Selbstdarstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verhalten in Interaktionen im virtuellen Raum entsprechen denen in der realen Lebensumwelt</li> </ul>
Darstellung eines möglichen Selbst	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bezugnahme auf den bestand bedeutsamer Teilidentitäten.</li> <li>• Verortung von Identitätsentwürfen im virtuellen Raum</li> </ul>
Darstellung eines idealen Selbst	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine produktive Arbeit an Entwürfen sondern Präsentation einer Wunschvorstellung</li> </ul>
Identitätssimulation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwerfen künstlicher Persona</li> <li>• Weniger Repräsentanz als vielmehr Erfindung</li> </ul>

## Ergebnisse

- Keine Hinweise auf eine am Idealselbst orientierte oder eine simulierte Selbstpräsentation und Identitätsverortung im virtuellen Spielraum
- Probanden versuchen die Offline-Identität in der Online-Interaktion zu verorten und im Handeln zum Ausdruck zu bringen

## Präzisierung der Kategorie 'authentische Selbstdarstellung'

- Wunsch, in der Interaktion mit anderen im virtuellen Raum und bei Handlungen, die von anderen wahrgenommen werden einen guten Eindruck zu hinterlassen.
- Nach Goffman Teil der alltäglichen Aushandlungsprozesse und der Wahrung der Identität in der Interaktion mit anderen.

## Präzisierung der Kategorie 'mögliches Selbst'

- Kein bewusstes Herantragen eines Identitätsprojekts an das Spiel, um es dort auszuleben
- Identitätsprojekt ergibt sich aus dem Spiel/der Handlungsrolle des Avatars heraus und wird aus dem Spielzusammenhang heraus adaptiert

## Faktoren, die die Identitätsarbeit beeinflussen

- Wert, der...
  1. dem eigenen Avatar
  2. den Mitspielern
  3. dem eigenen Spielerfolg
 ...beigemessen wird

## Fazit

- Identitätsbildung als sozialer Prozess
- Medien ermöglichen para-soziale Interaktion
- Identitätsspielräume in Medien werden von Jugendlichen nicht in hohem Maße genutzt
- Pädagogisch notwendig: Räume zur Identitätsbildung Offline und Online zur Verfügung stellen

