

POLYLOGE

**Materialien aus der Europäischen Akademie für
psychosoziale Gesundheit
eine Internetzeitschrift für „Integrative Therapie“
www.fpi-publikationen.de/polyloge**

Herausgegeben von:

Univ.-Prof. Dr.Dr.Dr. **Hilarion G. Petzold**, Freie Universität Amsterdam, Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen, Donau-Universität Krems, Institut St. Denis, Paris

In Verbindung mit:

Dr.med. **Dietrich Eck**, Dipl. Psych., Hamburg, Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen

Dr.med. **Anton Leitner**, Zentrum für psychosoziale Medizin, Donau-Universität, Krems

Univ.-Prof. Dr. phil. **Liliana Igrić**, Universität Zagreb

Univ.-Prof. Dr. phil. **Nitza Katz-Bernstein**, Universität Dortmund

Dipl.-Päd. **Bruno Metzmacher**, Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf

Dipl.-Sup. **Ilse Orth**, Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf

Dr. päd. **Waldemar Schuch**, M.A., Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen

Prof. Dr.phil. **Johanna Sieper**, Institut St. Denis, Paris, Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Düsseldorf/Hückeswagen

lic. phil. **Hanspeter Müller**, Zürich, Stiftung Europäische Akademie für psychosoziale Gesundheit, Rorschach

© FPI-Publikationen, Verlag Petzold + Sieper Düsseldorf/Hückeswagen.

**POLYLOGE: Materialien aus der Europäi-
schen Akademie für psychosoziale Gesundheit
Ausgabe 12/2005**

**Die Bedeutung der Neuen Medien für
die Identitätsentwicklung von
Jugendlichen in der Adoleszenz**

**Eine erweiterte Sicht entwicklungspsychologischer
und sozialisationstheoretischer Jugendforschung
und ihre Relevanz für Pädagogik, Beratung und
Psychotherapie mit Kindern und Jugendlichen**

Ursula Hemmer, Frankfurt a.M.

Einleitende Gedanken

Neue Medien¹ spielen heute eine wesentliche Rolle im Alltag von Jugendlichen. Damit verbunden sind andere Formen der Kommunikation oder des sozialen Miteinander wie z.B. Chatten in sogenannten Chat-Rooms, Teilnahme an virtuellen Rollenspielen in sogenannten MUD's, Beteiligung an Newsforen zum Austausch über bestimmte Themen. Mit dem Handy ist man schnell und überall erreichbar, kann flexibel Absprachen und Verabredungen treffen oder sich kurz mal eine SMS schicken. Im Gegensatz zu älteren Medien wie Film, Fernsehen, Video, Buch ist die netzbasierte Kommunikation dialogisch, d.h. der Mediennutzer kann aktiv in das Geschehen eingreifen und es mitgestalten.

Die Handhabung dieser Neuen Medien erfordert neue Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Bedienung der Gerätschaften, ihre Nutzung bietet aber auch neue Möglichkeiten sich in der netzbasierten Kommunikation (neu) zu erleben, zu erschaffen, eröffnet virtuelle Räume -Möglichkeitenräume-, in denen wir mit anderen kommunizieren und uns bewegen können. Alter, Aussehen, Geschlecht, der gesamte Körper scheint dabei auf den ersten Blick keine Rolle mehr zu spielen.

In den folgenden Ausführungen möchte ich mich damit auseinandersetzen, welche Möglichkeiten die Neuen Medien jugendlichen Adoleszenten für den Konstruktionsprozess der eigenen Identität in der sogenannten postmodernen Gesellschaft bieten. Können diese Medien zu einem Gelingen oder Nicht-Gelingen der Identität und somit zu einer Integration in die Gesellschaft beitragen oder verhindern sie das sogar? Entwickeln Jugendliche ein Suchtverhalten, flüchten sie mehr und mehr in Scheinwelten, bauen Scheinidentitäten auf oder entwickeln multiple Identitäten, entwickeln sie eine größere Gewaltbereitschaft, die ihre Entwicklung negativ beeinträchtigt?

Einleitend beschreibe ich an ausgewählten Aspekten Veränderungen der Gesellschaft und der Lebenswelten, in denen Jugendliche heute aufwachsen.

Identitätssichernde Faktoren und Identitätsentwürfe vorangegangener Generationen verlieren ihre Passform.

In einem zweiten Schritt werde ich die Besonderheiten netzbasierter Kommunikation allgemein und speziell am Beispiel von Chat und MUD darstellen. Am Rande gestreift werden Diskussionen um die Notwendigkeit neuer postmoderner Identitätsmodelle.

Welche Sicht vom Jugendlichen als Grundlage pädagogischen und therapeutischen Handelns vermitteln uns die entwicklungspsychologische und die sozialisationstheoretische Jugend- und Adoleszenzforschung? Hier beziehe ich mich auf neueste Ergebnisse von Fend (2001) und Hurrelmann (1995). Mit der Skizzierung ausgewählter Aspekte des Identitätskonzeptes der Integrativen Therapie (Müller/Petzold 1999) soll aufgezeigt werden, wie dieses Konzept uns eine aktuelle Folie für die Interpretation jugendlicher Identitätskonstruktionen bieten kann.

Die 5 Säulen der Identität sowie weitere identitätswirksame Aspekte bieten ein gutes Raster, die Identitätsentwicklung von Jugendlichen mit der realen Nutzung der Neuen Medien zu verbinden und diese auf identitätsfördernde wie –behindernde Faktoren hin zu interpretieren.

Zusammenfassend soll die Relevanz dieser Erkenntnisse für den Umgang mit Jugendlichen und für das Verstehen von Jugendlichen in Psychotherapie, Pädagogik und Beratung mit Jugendlichen aufgezeigt werden.

¹ In Anlehnung an Pross (1972) verstehe ich unter den Neuen Medien die sog. tertiären Medien: das sind solche, „für die sowohl zur Produktion als auch zur Nutzung technische Geräte notwendig sind. Hierzu zählen dann die elektronischen Medien wie Rundfunk, Schallplatten, Film Fernsehen, Videos, Computer. Entscheidend an den tertiären Medien ist, dass sie ohne die Technik nicht funktionieren (vgl. Pross 1972, S. 145)“ (Eder u.a. 1999, S. 40). Das Handy reihe ich in diese Aufzählung mit ein.

I. Leben in der Postmoderne – Bedingungen des Aufwachsens von Jugendlichen heute

In der neueren Literatur wird übereinstimmend von der „spätmodernen“ (Keupp 1999) oder „postmodernen“ (Keupp 2000; Metzmacher/Zaepfel 1998; Turkle 1999;) Gesellschaft als der heutigen Gesellschaft gesprochen. Charakteristische Merkmale zur näheren Bezeichnung der postmodernen Gesellschaft drücken sich u.a. in Begriffen wie Pluralisierung, Globalisierung und Individualisierung, Schnelllebigkeit, enormer sozialer Wandel, Medien- und Wissensgesellschaft aus. Sie sollen die kulturellen, gesellschaftlichen und sozialen Wandlungsprozesse beschreiben, die unser Leben radikal verändern und uns vor neue Anforderungen stellen.

Nichts ist mehr vorhersehbar, alles ist möglich. Vielfältige Optionen stellen uns vor die Notwendigkeit, die richtige Entscheidung zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu treffen. Ob der Mensch gelernt hat, diese Situation als Möglichkeit für seinen eigenen Weg, seine eigene Konstruktion von Leben, Biografie und Identität aktiv zu nutzen und daraus einen Identitätsgewinn zieht oder ob er in Anbetracht der vielen Möglichkeiten auf einer Welle von Passivität, Unentschlossenheit und Entwürflichkeit dahinschwimmt, entscheidet, ob er zu der Chancen- oder Risikogruppe der Postmoderne gehört. „Diese Risikokinder verfügen weder über das notwendige Geld- und Bildungskapital noch über das emotionale Guthaben einer haltgebenden und fördernden Erziehungswelt, die aus dem „kompetenten Säugling“ (Dornes 1993) den „Lebensstilsurfer“ (Keupp 1997, S. 50) und den „existentiellen Kleinkünstler“ (Früchtl 1993) machen sollen“, so beschreiben Metzmacher/Zaepfel (1998, S. 314) eindrücklich mögliche negative Auswirkungen des gesellschaftlichen Wandels.

Was charakterisiert nun konkret die postmoderne Gesellschaft? Vor allem in Anlehnung an Keupp (2000) und Metzmacher/Zaepfel (1996 und 1998) möchte ich folgende Aspekte hervor heben:

1. Der Verlust traditioneller Stütz- und Sicherungssysteme

Traditionelle Instanzen wie Kirche, Staat, Parteien, Gewerkschaften, Schulen verlieren heute mehr und mehr ihre sinngebenden und identitätsstiftenden Traditionen. Dies führt zu einem Verlust an verbindlichen und gemeinsamen Orientierungen, Werten und Normen. „Die noch eine Generation früher geteilten Vorstellungen von Erziehung, Sexualität, Gesundheit, Geschlechter- oder Generationenbeziehung verlieren den Charakter des Selbstverständlichen.“ (Keupp 2000, S. 116) Fühlte sich der moderne Mensch noch eingebettet in einen relativ sicheren Rahmen, der ihm Vertrautheit und Sicherheit vermittelte (für den Preis von Abhängigkeit, Anpassung und Kontrolle), so erlebt der postmoderne Mensch heute eine Entbettung (Giddens). Diese geht einher mit Gefühlen von Angst und Unsicherheit.

Metzmacher und Zaepfel sind der Meinung, dass die verloren gegangene Kontrollfunktion der traditionellen Systeme durch „subtiler wirkende Anpassungszwänge“ ersetzt wird: die „soziale Kontrolle von Konformität wird zusehends mittels psychosozialer Prozesstechniken wie Werbung, Marketing, Personaltraining, „identity styling“ etc. ausgeübt“ (1996, S. 461). Andererseits rücken eigene Konzepte der Lebensführung und der Sinnsuche sowie neue Netzwerke stärker in den Vordergrund. Nicht die unreflektierte Übernahme von bewährten Normen und Werten, sondern die eigene Entscheidung und Gestaltung von Beziehungsverhältnissen steht im Vordergrund (vgl. Fend 1988, S. 296).

Bezüglich der Veränderung von Familien ist eine „Pluralisierung (und Individualisierung, U.H.) von Lebensformen und Milieus“ (Keupp 2000, S. 117) festzustellen. Es existieren heute vielfältige und alternative Lebensformen neben der traditionellen Zwei-Kind-Familie. Familiensoziologen sprechen von „Patchwork-Familie“, „Werkstattfamilie“, „Matrix“ und Fortsetzungsfamilie etc. Sie sprechen von sukzessiver, multipler oder fragmentierter Elternschaft, von „nichtehelichen Lebensgemeinschaften“, „Konsensualpaaren“ etc. (Lüscher 1995, 240; Buchholz 1993)“ (Metzmacher/Zaepfel 1996, S. 456). Das heißt für Kinder und Jugendliche heute, dass sie in unterschiedlichen und vielfältigen Teilbereichen ihrer Lebens- und Familienwelt immer wieder neu eine Orientierung und Balance finden müssen. Die Abnahme von Selbstverständlichkeiten führt dazu, dass der Einzelne nicht mehr auf vorgefertigte Denk- und Handlungsmuster zurückgreifen kann, das Leben wird zu einem Projekt und muss jedes Mal quasi neu erfunden werden (vgl. auch Keupp 1999, S. 50). Dies gut zu meistern kann für Kinder und Jugendliche eine große Herausforderung sein. Menschen erleben diese vielfältigen Lebensoptionen jedoch nicht immer als beglückende Entscheidungsfreiheit, sondern auch als

grundlegende Verunsicherung oder sogar als permanenter Entscheidungszwang, der zum Scheitern führen kann. Und: die Resultate dieser Entscheidungen werden mehr und mehr der Verantwortung des Einzelnen zugeschrieben und nicht mehr vergesellschaftet (vgl. Metzmacher/Zaepfel 1996, S. 460).

Mit den hier aufgezeigten Veränderungen gehen wichtige menschliche Ressourcen verloren, die mit der Einbindung in diese kulturellen, sozialen und familiären Netzwerke verbunden waren.

2. Die identitätsstiftende Wirkung von Erwerbsarbeit wird brüchig

In Anbetracht fehlender Ausbildungs- und Arbeitsperspektiven für bestimmte (jugendliche) Bevölkerungsgruppen kann Arbeit im Sinne von Erwerbsarbeit weniger identitäts- und sinnstiftend wirken. Über Arbeit vermittelte Prestige- und Identitätsaspekte wie gesellschaftliches Ansehen, Anerkennung, Teilhabe an Konsum und Kultur, Entwicklung von Zukunftsperspektiven und Lebensplan stehen Jugendlichen heute nicht mehr ohne Weiteres zur Verfügung. Da die Bewältigung der Entwicklungsaufgabe „Berufswahl“ in der Adoleszenz mit im Vordergrund steht, trifft diese Situation Jugendliche in der Phase gewaltig. Dies um so mehr als Arbeit im Sinne von Beruf und Erwerbsarbeit, obwohl weniger vorhanden, trotzdem wieder eine enorme Bedeutung in der Lebensplanung Jugendlicher gewonnen hat (Shell-Studie 2000, S. 15).

Arbeit als „die materielle Säule postmoderner Identitätsbildung wird im Zeichen der „neuen Armut“ (Honneth 1993) wieder zur Schnittstelle zwischen einer Freiheit als Chance zur Emanzipation und einer Art postmoderner Vogelfreiheit als Erfahrung von Bodenlosigkeit, sozialer Stigmatisierung und Ausgrenzung“ (Metzmacher/Zaepfel 1996, S. 458).

3. Fragmentierung von Erfahrungen, Wissen und Zeiterleben

Die unterschiedlichen gesellschaftlichen Milieus, Lebensstile, Subsysteme und Lebenswelten, in denen Menschen sich bewegen, nehmen immer mehr zu. Es entsteht die Aufgabe, diese Teilbereiche zu koordinieren und sie mit der Vorstellung des eigenen Lebens und der eigenen Biografie in Einklang zu bringen. Dies gelingt jedoch nicht immer problemlos. Gergen (1991) spricht hier von der „multiphrenen Situation“² als Normalphänomen (vgl. Keupp 2000, S. 116). Gemeint ist, dass das soziale Umfeld mit seiner wachsenden Anzahl von Erlebens- und Erfahrungsbereichen, mit allen Interaktionen und Beziehungen, kein einheitliches konsistentes Bild widerspiegelt, das mir eindeutig zurückmeldet wer ich bin. Die Identifizierungen sind vielfältig und teils unterschiedlich, viele Erfahrungen müssen oft unverbunden nebeneinander stehen bleiben, z.T. müssen große Ambivalenzen ausgehalten werden. Gleichzeitig nimmt der Bedarf an und die Suche nach Orientierung zu. Keupp sieht in der Pluralität aber auch einen möglichen Reichtum, der eindimensionale Bewusstseinshorizonte überschreiten lässt (vgl. ebda., S. 116).

Das Zeitempfinden postmoderner Menschen unterliegt ebenfalls einer Fragmentierung und Veränderung. Dies betrifft sowohl die gemeinschaftlich-geschichtliche Zeit, die persönliche individuelle Zeit sowie durch die Neuen Medien veränderte Zeitmaßstäbe (s. Kap. II). Bisher war die Vergangenheit bekannt und die Zukunft war einigermaßen vorhersehbar und damit planbar. Veränderungen der Gegenwart waren so, dass sie nachvollziehbar und überschaubar waren. Heute ist es so, dass Zeugnisse der Präsenz der Vergangenheit in der Gegenwart immer mehr verblassen und scheinbar unwichtig werden (vgl. Debray 2001, S. 19). Die Gegenwart ändert sich so schnell wie nie zuvor, es kann passieren, dass heutiges Wissen morgen schon wieder veraltet ist. Lübke (1994) spricht hier von einer „Gegenwartsschrumpfung“ und einer „Innovationsverdichtung, die die „Halbwertszeiten“ des aktuell geltenden Wissens ständig verringert“ (Keupp 2000, S. 116). Die Geltungs-

² Es geht um die Frage, ob der Mensch in der Situation der fragmentierten Erfahrung Kohärenz entwickeln kann. „Radikale Ansätze gehen aus vom kohärenten Selbst als einer Fiktion, geschaffen zum Schutz gegen die Erkenntnis der fragmentierten Qualität von Erfahrung. In der Psychoanalyse Lacans etwa wird dieser Mangel an Integration als Wahrheit des Subjektes betrachtet,“ In anderen Ansätzen (Linde 1993) ist „die Rede von Dezentrierung, dem – auch theoretischen Abschied vom Ich als personalem Zentrum der Person. Kenneth Gergen hat dazu den Begriff der Multiphrenie geprägt für die „Bevölkerung des Selbst, den Erwerb multipler und disparater Seinspotentiale“ (1990, S. 69)“ (Keupp 1999, S. 90). An anderer Stelle zitiert Keupp: „Auf uns stürmt eine ungeheuer schnell wachsende Vielfalt von Wünschen, Optionen, Gelegenheiten, Verpflichtungen und Werten ein. Und wir müssen damit leben, daß vieles von dem höchst widersprüchlich ist. ... (Gergen 1994, S. 36)“ (Keupp 1999, S.49).

dauer von Wissen und damit auch von Verhalten wird immer kürzer und es stellt sich bei Jugendlichen und Erwachsenen die Frage nach dem „Weltwissen“³ (Elschenbroich 2001) als bleibendem Wissen von der Welt, unabhängig von Fortschritt und Tradition. Die aktuelle Bildungsdebatte greift diese Auseinandersetzung um Wissen, Information, Bildung und Alltagswissen auf.

4. Entstehung virtueller Welten und Gemeinschaften

Dass die Lebensbereiche immer vielfältiger werden, dazu tragen auch die Neuen Medien, z. B. Computer und Internet, mit ihren Kommunikations- und Erfahrungsmöglichkeiten bei.

Interaktiv-mediales Handeln und weltweite Vernetzung führen nicht nur zu neuen Formen der Kommunikation, zu neuen Wirtschaftszweigen und Beschäftigungsmöglichkeiten, zu neuen Arbeitsformen sowie zu einer neuen Bewertung von Arbeit und Freizeit. Sie haben sozio-kulturelle Auswirkungen: sie führen zu virtuellen Gemeinschaften und zu neuen Spiel- und Handlungsräumen, in denen Jugendliche und Erwachsene ihre Identität erproben können.

Wo traditionelle Instanzen mit ihren Netzwerken im klassischen Sinne brüchig werden, könnten mediale Welten mit neuen Netzwerken einen Ersatz dafür bieten. Medien bestimmen die Gestaltung des Alltags von Jugendlichen mit: sie verabreden sich z.B. in bestimmten Chat-Rooms, treffen sich im Internet-Café oder zu Hause, um gemeinsam am vernetzten Computer zu spielen. Diesen neuen Strukturen wird eine besondere Bedeutung für die Bildung neuer sozialer Gemeinschaften zugesprochen, die gerade in Kindheit und Jugend bedeutsam für die Konstruktion von Identität sind.

Es sind nicht nur die neuen Kommunikationsstrukturen und Netzwerke, sondern auch medien- und konsumorientierte Alltagsinszenierungen (Medienstars, Vorbilder, Kleidung und sonstige Statussymbole), die über die gemeinsam geteilten Bedeutungen dieser Altersgruppe(n) eine durchaus wesentliche Rolle für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen spielen. Selbst-Gestaltungen im Chat sowie auf der Homepage ergänzen diesen Aspekt. Neben positiven Wirkungen sehen Fachleute hier ebenso Gefahren: „In dem Maße wie nun die Befriedigung passiver Bedürfnisse nach Geborgenheit, Anlehnung, emotionaler Verlässlichkeit etc. als risikoreich erlebt wird, könnte sich die Tendenz verstärken, für regressive Bedürfnisse surrogathaften Ersatz zu suchen. Hierfür bietet sich zum einen die Welt der Medien und der des Konsums an (Heuermann 1994).“ (Metzmacher/Zaepfel 1996, S. 461)

5. Der Verlust der Meta-Erzählungen und die individualisierte Gewinnung von Sinn

Alle traditionellen Institutionen (Familie, Kirche, Parteien, Gewerkschaften, Schule) mit dem Auftrag, das geistige und kulturelle Erbe einer Gesellschaft lebendig zu erhalten, erleben einen Bedeutungs- und Werteverlust. Im gesellschaftlich-politisch-kulturellen sowie im familiär-individuellen Bereich sichert das Vorhandensein von Meta-Erzählungen Kontinuität und Sinnerfahrung. Sie liefern Erklärungen oder Deutungsmuster, warum die Welt so ist, wie sie ist, warum ich so geworden bin, wie ich bin. „Der Mensch (...) ist das einzige Lebewesen, das sich an seine Vorfahren erinnert und erworbene Kenntnisse an seine Kinder weitergibt, wodurch eine schöpferische Kontinuität entsteht. Er allein ist im Stande, eine Geschichte zu erzeugen, indem er die Erfahrungen der früheren Generationen sammelt und daraus Nutzen zieht. ... Eben diese Übermittlung erworbener Eigenschaften erscheint heute extrem gefährdet, ...“ (Debray 2001, S. 19) Für Debray ist der Akt der Übermittlung (im Gegensatz zu Mitteilung), d.h. die Information in der Zeit zu verbreiten, das, was Kultur ausmacht. Heutige Kommunikation neige dazu, die Übermittlung zu erschweren. Der Verlust der Meta-Erzählungen meint „das Ende der etablierten Deutungsinstanzen“ zur Vermittlung von Sinn in Bezug „auf eine Erklärung dessen, was die Welt im Innersten zusammenhält“ (Keupp 2000, S. 117). Mehr oder weniger abgeschnitten von eindeutigen Wurzeln oder leicht durchschaubaren Lebens- und Sinnzusammenhängen rückt die individuelle Sinnsuche und Sinnkonstruktion an die Stelle der Meta-Erzählungen. Das Drehbuch der eigenen Geschichte parallel zum gelebten Leben zu entwerfen, zu verwerfen, neu zu schreiben, umzuschreiben könnte eine lustvolle und verlockende Aufgabe

³ „Was ist das Wissen des Weltwissens?“, fragt Elschenbroich (2001) in Bezug auf Vorschulkinder. „Es ist mehr als Fakten, und mehr als Informationen. Wissen, das sind ebenso Erinnerungsspuren des Kindes, Routinen, Zweifel, offene Fragen, intelligentes Raten. Auch entscheiden zu können: das interessiert mich jetzt nicht. Wissen heißt nicht, über etwas viel reden, sondern etwas tun können“ (S. 47).

Jugendlicher sein. Nicht immer sind jedoch die psychischen, materiellen und sozialen Ressourcen vorhanden, um das Leben kreativ zu entwerfen, und die Inszenierungen des Lebens werden wo möglich zu einer schwierigen oder unlösbaren Aufgabe (vgl. Keupp 2000, S. 117f).

Eine weitere mögliche Auswirkung dieser Individualisierung sieht Keupp (vgl. ebda.) in einem Verlust von Solidarität und Gemeinschaftserfahrung in der Ego-Gesellschaft. Hier spricht er von Egozentrierung im Gegensatz zu Individualisierung. Er verweist jedoch auf das Vorhandensein eines hohen Solidaritätspotentials, was nicht näher erläutert wird. Eine mögliche Erklärung ist bei Berking (1994) zu finden. Er spricht hier von „solidarischem Individualismus“, womit gemeint ist, dass Solidarität zum Medium der Selbstverwirklichung des einzelnen wird: Ich engagiere mich, weil ich dadurch nicht mehr einsam bin (vgl. Metzmacher/Zaepfel 1996, 462).

So geht das Leben in der Postmoderne, die Individualisierung und die Pluralisierung von Lebenswelten, Lebensstilen, Lebensformen einerseits einher mit mehr Selbstbestimmtheit hinsichtlich der Konstruktion der eigenen Biografie, führt aber auch zu Orientierungslosigkeit, Angst, Unsicherheit. Hier stellt sich die Frage, über welche Basisfähigkeiten der Mensch heute verfügen muss (Frage der inneren Ausstattung), wo (Bedeutung unterschiedlicher Lebensbereiche und Institutionen) und wie (Frage der Methode; was bietet die Gesellschaft an Handlungssituationen, wie ist das Anregungsmilieu) er sich diese erwerben kann und wer und was ihn dabei unterstützt (Frage der äußeren und inneren Ressourcen, der protektiven Faktoren)? Das sind Fragen, denen sich Therapeuten und Pädagogen, Sozialarbeiter, Eltern und Jugendliche selbst heute stellen müssen. Und dies macht auch deutlich: einerseits gibt es keine einheitlichen und ungebrochenen Biografien und Lebensentwürfe mehr, Lebensformen sind plural, zeitlich begrenzt und veränderlich. Der Mensch wird mehr und mehr Konstrukteur seiner eigenen Entwicklung und ist dabei auf sich selbst gestellt. Andererseits ist die Gesellschaft nicht von ihrer Verantwortung entbunden. Sie muss dem Menschen Anregungssituationen und Ressourcen bieten, die es ihm ermöglichen, diesen Weg auch zu gehen.

II. Netzvermittelte Kommunikation und Identität

1. Einleitende Gedanken zur Veränderung von Kommunikation

Schon seit langem bedient sich die Menschheit unterschiedlicher Medien, um miteinander zu kommunizieren. Bereits in frühester Menschheitsgeschichte mussten sich die Menschen dafür nicht unbedingt in die Augen blicken, also Face-to-Face kommunizieren und sich der gesprochenen Sprache bedienen. Durch Höhlenzeichnungen, Rauchzeichen, Trommeln, andere Geräusche konnten Menschen immer schon in begrenztem Maße Informationen über Entfernungen weiter geben, also mittels dieser Medien miteinander kommunizieren. Mit der Erfindung der Schrift und später des Postwesens konnten Informationen über weitere Strecken ausgetauscht werden. Das Telefon war dann das Kommunikationsmittel der Moderne, um in Echtzeit, jedoch ohne körperliche Anwesenheit beider Gesprächspartner am selben Ort Informationen auszutauschen. Jedoch war man an den Standort des Telefonapparates gebunden. Die Interaktionspartner waren nicht anonym, sondern kannten sich in der Regel.

Das Neue heutzutage ist, dass Menschen miteinander kommunizieren, die sich außerhalb dieses neuen Mediums Internet nie begegnet sind/wären, die ihre wahre Identität hinter einem Decknamen und einer virtuellen Personae verstecken können. Der Computer und darüber vermittelt die Nutzung des Internet als Kommunikationsmedium, seine Kommunikationsmodi wie das Chatten, MUDen (Teilnahme an interaktiven Rollenspielen), E-Mailen, Surfen im WWW eröffnen neue Möglichkeiten der Kommunikation und neue Möglichkeiten, virtuelle Beziehungen zu knüpfen und virtuellen Gemeinschaften anzugehören. In diesem Sinne sind Computer und Internet Medien zur Herstellung und Aufrechterhaltung von Beziehungen.

2. Aspekte einer Diskussion: Identitätsrelevanz der Neuen Medien in der Literatur

In der medienpädagogischen, sozial- und entwicklungspsychologischen Forschung ist die Erforschung der Auswirkungen der Neuen Medien auf Haltungen, Einstellungen, Bewusstsein, Identität eine wesentliche Frage, deren Beantwortung oft spekulativ bzw. deren Untersuchungsergebnisse bisher noch wenig empirisch abgesichert sind. Die Bandbreite der Einschätzungen reicht von pessimistisch bis euphorisch. Es gibt derzeit keine Ansätze oder Konzepte, die beschreiben, **wie** die Netz-Kommunikation in positiver Weise für die Identitätsentwicklung von Jugendlichen genutzt werden kann bzw. wie mit Problemen wie Internetsucht und pathologisch multipler Identität umgegangen werden kann. Es herrscht jedoch Einigkeit, dass die neueren Kommunikationsformen im Internet identitäts- und biografierelevant sein können (Turkle 1999; Fink/Kammerl 2001). „Wir sprechen von identitätsrelevanten Potenzialen der computervermittelten Kommunikation, wenn der Netznutzer mit dieser Kommunikation bzw. mit seiner Virtual-Life-Identity identitätsbezogene Motive, Zwecke und Interessen bewusst realisiert.“ (Fink/Kammerl 2001, S.14). Das gleiche gilt „aber auch dann, wenn die identitätsbezogenen Prozesse vom Subjekt weder bewusst intendiert noch kogniziert werden und als psychische Funktionen ablaufen“ (ebda.). Die Autoren weisen jedoch einschränkend darauf hin, dass noch empirisch belegt werden muss, „unter welchen intrapersonalen und extrapersonalen Bedingungen in der Realität welche virtuellen Verläufe identitätsfördernd sind“ (a.a.O., S. 13).

Aus der Handlungsforschung sind Arbeiten bekannt (Turkle 1999; Fink/Kammerl 2001; Schmidt u.a. 2000; Shell-Studie 2000), die sich mit virtuellen Identitäten und identitätsrelevanten Aspekten der Neuen Medien beschäftigen, deren Nutzung im sozialen Kontext gerade bei Jugendlichen untersuchen sowie sich in die postmodernen Identitätsdiskussionen um multiple (Teil-) Identitäten (Keupp 1999; Fink/Kammerl 2001) einklinken. Es werden Phänomene beschrieben, die auf der Grundlage reflexiv-handlungsorientierter Wissenschaftskonzepte Aussagen über Nutzung und identitätsrelevante Auswirkungen der Neuen Medien in Einzelfällen zulassen (Turkle 1999; Schmidt u.a. 2000). Ob hierfür ein neues Konzept von postmoderner Identität und ein Konzept über virtuelle Identität (Virtual-Life-Identity) als eine Teil-Identität, deren Erfahrungsbereich das Internet ist (im Gegensatz zu Real-Life-Identity) notwendig und von Nutzen ist, ist fraglich. „Eine derartige Abgrenzung könnte nur gewonnen werden, wenn die subjektiven identitätsrelevanten Potenziale von computervermittelter Kommunikation möglichst zuverlässig erfasst werden.“ (Fink/Kammerl 2001, S. 13). Dies scheint nur schwer möglich zu sein. Es existieren zu wenig aussagekräftige Untersuchungsergeb-

nisse, so dass eine Diskussion auf dieser Basis momentan noch zu spekulativ wäre. Der Begriff Virtual-Life-Identity ist bisher noch nicht begrifflich eindeutig gefasst. Fink und Kammerl (2001) schlagen vor, den Terminus erst dann zu benutzen, „wenn innerhalb der Netzaktivität eine rollen- bzw. beziehungs-spezifische Konsistenz und Kohärenz aufzufinden ist, d.h. konkret, wenn beispielsweise über mehrere Sitzungen hinweg und in verschiedenen Situationen eine (Spieler-) Rolle in einem MUD wahrgenommen oder in den Kommunikationskanälen vertreten wurde“ (S. 11). Obwohl diese Diskussion insgesamt sehr interessant scheint, soll sie hier nicht Kernpunkt meiner Auseinandersetzungen sein.⁴

Ich orientiere mich deshalb am Identitätsbegriff der Moderne (s.a. Kapitel III), die weiterhin von einem Selbst ausgeht, das zu Kohärenz, Konsistenz und Kontinuität fähig ist, indem es aktiv identitätsrelevante, bereichs- wie beziehungs-spezifische Aspekte von Alltag integrieren kann (vgl. ebda). Kommunikatives Handeln im und durch das Netz sind ein Teil des Alltags und der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen heute und von daher per se identitätsrelevant. Ich bin mit Fink/Kammerl der Meinung, dass Internetnutzer ihre Alltagserfahrungen in die Modalitäten des Internet einbringen, und „Identitätserfahrungen von Internetnutzern können nur unter Berücksichtigung von nicht netzbasierten identitätsrelevanten Erfahrungen der Internetnutzer betrachtet werden, ihre Kommunikation nur unter Vergewisserung der Formen, mit denen zu ihnen in der öffentlichen (Massen-) Kommunikation und im Privaten gesprochen wird“ (a.a.O., S.10) Ich benutze den Begriff „virtuell“, um deutlich zu machen, dass es sich um eine Online-Erfahrung des Subjektes handelt.

Mit einer genaueren Untersuchung (Kap. III; IV) ist zu prüfen, ob und wie moderne Identitätskonzepte oben genannte Sachverhalte tatsächlich integrieren können und ob und wann die unter einem modernen Identitätskonzept entwickelte Identität in Bezug zu den Neuen Medien als gelungen oder nicht gelungen anzusehen ist.

3. Spezifische Kommunikationsformen des Internet

Chatten, Surfen im Internet, E-Mails versenden und empfangen, die Teilnahme an Newsforen und interaktiven Rollenspielen, die Erstellung von Homepages, all dies beinhaltet Möglichkeiten sich selbst darzustellen und sich im kommunikativen Raum des Internet zu inszenieren.

Im Folgenden möchte ich das Chatten und MUDen in ihren Möglichkeiten, die sie v.a. Jugendlichen bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben und auf ihrem Weg zur Individuation und Integration in die Gesellschaft bieten könnten, näher beschreiben. Dabei werde ich sowohl auf förderliche als auch auf pathogene Entwicklungen eingehen.

3.1 Das Chatten

Im Internet existieren unterschiedliche Formen des Chat. Beim IRC (Internet Relay Chat, einem Chat-Anbieter) z.B. handelt es sich um eine komplexe Kommunikationslandschaft, die in unterschiedlichen Channels (unterschiedlichen Gesprächsforen) Menschen weltweit den Austausch zu den unterschiedlichsten Themen ermöglicht. Die Themen reichen vom Austausch von Banalitäten oder Netzklatz über Flirts und jugendrelevante Alltagsthemen bis hin zu politischen Themen und Diskussionen zu technischen Fragen. Unter einem selbst gewählten Decknamen, einem Nick, wird anonym kommuniziert (vgl. Sandbothe 1999, S. 372).

Das Chatten gehört wie die anderen Formen der netzbasierten Kommunikation zu den „zentralen Kommunikationsmodi“ (Schmidt u.a. 2000) des Internet. Das Wesentliche des Chatten im Vergleich zu E-Mail ist der Dialog in Echtzeit. Die Teilnahme an Chat-Rooms unterliegt wenigen Regeln, die von einem Operator überwacht werden (er hat z.B. das Recht, Störer aus dem Chat zu verbannen). Jeder kann teilnehmen und über alles reden. Da sich Interessierte aus aller Welt in den Chats einbringen können, ist das Chatten universell und multikulturell. Das Internet wird dahingehend zum Beziehungsmedium, als es lediglich der Aufrechterhaltung der interpersonalen Beziehungsgeflechte dient. „Im Chat kommunizieren „viele“ mit „vielen“, ähnlich einem Alltagsgespräch, das sich durch thematische und personelle Offenheit, Zufälligkeit und Flüchtigkeit sowie Dialogizität und Selbstbestimmung (...) auszeichnet“ (a.a.O., S.17).

⁴ Ich verweise hier auf die angegebene Literatur von Keupp (1996 und 1999), Fink/Kammerl (2001) und Turkle (1999).

3.2 Das MUDen

Die MUD's (Multi-User-Dungeons oder Multi-User-Domäne) ermöglichen eine Form der Interaktion im Internet, die in den 70er Jahren aus der Idee interaktioneller Rollenspiele entstanden ist. Sie existieren heute im Internet in Form von sogenannten Adventurespielen, die der alten Kultur der Dungeons and Dragons Spiele verhaftet sind als auch als soziale MUD's. Bei ersteren handelt es sich mehr um Spielideen, wo Kämpfe und Machtstreben im Vordergrund stehen. Teilnehmer sind in einer fiktionalen Spiellandschaft eingeloggt, um „im Kampf mit anderen Teilnehmern oder programmierten Robots sogenannte ‚Erfahrungspunkte‘ zu sammeln und in der Hierarchie des jeweiligen Spiels zum ‚Wizard‘ oder ‚God‘ aufzusteigen“ (Sandbothe 1999, S. 372f). Im erreichten Status des Zauberers oder Gottes erreichen sie ein Level, wo sie Einblicke in technische Aspekte der MUD's erhalten und auch mit programmieren können. Sie haben die Macht z.B. Spiellandschaften zu verändern oder Problemstellungen, die die anderen Teilnehmer lösen müssen, zu programmieren. So übernehmen die Teilnehmer im MUD Verantwortlichkeiten, die an eine Vollbeschäftigung grenzen (vgl. Turkle 1999, S. 311 und 325; Sandbothe 1999, S. 373).

In den sozialen MUD's geht es mehr darum, mit anderen Spielern zu interagieren und sich durch Schaffung eigener Objekte und Architekturen an der Gestaltung der virtuellen Welt zu beteiligen (vgl. Turkle 1999, S. 292). Der demokratische, partizipatorische und kreative Aspekt steht hier im Vordergrund. Jeder Teilnehmer im MUD erschafft eine sogenannte Personae, die mit den Personae der anderen Mitspieler in Beziehung tritt. Nach Turkle werden diese Beziehungen schnell zum entscheidenden Faktor der MUD-Teilnahme (vgl. S. 293). Im Gegensatz zum Pseudonym im Chat wird die Personae als Charakter mit allen Eigenschaften (Äußeres: Aussehen, Kleidung; Alter; Gefühle; usw.) erschaffen. Wie im Chat treten sogenannte Emoticons treten an die Stelle von Gefühlen, Stimmungen, Mimik oder Handlungen, so z.B. ☺ für Lächeln, ☹ für ein trauriges Gesicht, ;-)) für Augenzwinkern oder Ironie, :-D für ein Auslachen. Selbst Brille tragen kann durch ein Smily ::-) dargestellt werden.

4. Strukturelle Möglichkeiten der netzbasierten Kommunikation

4.1 Die Appräsenz des Körpers

Kommunikation im Chat oder MUD ist dialogisch und (fast) synchron. Der wesentliche Unterschied zur Face-to-Face-Kommunikation ist das Fehlen der „körperlichen Kopräsenz der Akteure“ (Schmidt 2000, S. 17) und damit der Orientierung an weiteren körpersprachlichen Ausdruckformen und Begleiterscheinungen der sprachlichen Kommunikation wie Mimik, Gestik, Alter, Aussehen sowie stimmliche Betonungen oder Dialekte. D.h. alle Möglichkeiten, die beide Kommunikationspartner in Face-to-Face-Kommunikation hätten, um daraus zusätzlich zu den Worten weitere Informationen zu ziehen, fehlen auf den ersten Blick.

4.2 Die Bedeutung von Schrift und Sprache

Im Chatraum sowie in den MUD's fungiert die Schrift als Medium der synchronen Kommunikation. Dazu schreibt Sandbothe: „Die dem Schriftmedium des Buches eigene Anonymität verbindet sich in der Pseudonymität des „On-line Chat“ ein Stück weit mit der synchronen Interaktivität und der aktuellen Präsenz der Gesprächspartner, die als charakteristisch für die gesprochene Sprache in der Face-to-Face-Kommunikation gelten. In der Computer Mediated Communication verflechten sich demnach Merkmale, die bisher als Differenzkriterien der Unterscheidung zwischen Sprache und Schrift dienten. Die traditionelle Auszeichnung der gesprochenen Sprache als Medium der Präsenz wird durch die ‚appräsenste Präsenz‘ der Teilnehmer im geschriebenen Gespräch des On-line Chat unterlaufen.“ (Sandbothe 1999, S. 374) Er bezeichnet dies als „Tendenz zur ‚Verschriftlichung der Sprache‘“, die mit einer ‚Versprachlichung der Schrift‘ korrespondiert. Damit meint er, dass bisher das Medium Schrift eine direkte Kommunikation zwischen beispielsweise einem Buchautor und einem Leser ausgeschlossen hat. Die Schrift nun als Kommunikationsmedium im Internet ermöglicht eine Sender-Empfänger- Interaktion, was eben auch neu ist. Schrift wird interaktiv bei gleichzeitiger Synchronizität und Appräsenz (vgl. ebda.).

4.3 Die Veränderung des Zeitbegriffes

Nach Sandbothe verändert sich in Chat und MUD auch der Zeitbegriff, er wird de-linearisiert. Während Fernsehen, Radio, Kino eine lineare Zeitschiene durch feste Programme vorgeben, kann sich das Timing im Chat nach individuellen Absprachen, Verhandlungen, Diskussionen mit den anderen

Teilnehmern vollziehen. Es sind selbst gesetzte Zeiten, „gemeinschaftlich konstruierte Präsenzzeiten, innerhalb deren die Nutzerinnen und Nutzer in einem Kontext gemeinsamer Zukunftsentwürfe ihre Identitäten auf der Grundlage schriftbasierter Interaktion selbst konstruieren können“ (ebda., S. 375).

Bei der alltäglichen Nutzung des Internet für elektronische Post ist ebenfalls eine Veränderung des Umgangs mit Zeit feststellbar, die bis in unseren Alltag wirkt: E-Mails schreiben wird oft als nicht so Zeit aufwendig empfunden wie z.B. Briefe schreiben; es verändert sich aber auch die Erwartungshaltung des Absenders an den Empfänger im Hinblick auf eine schnelle Antwort.

4.4 Die Veränderung des Raumbegriffes

Ebenso verändert sich auch der Raumbegriff. Durch die Appräsenz des Körpers und die örtliche Ungebundenheit der Kommunikationsmedien (ich kann mich von zu Hause aus, von der Arbeit, aus dem Internet-Café ins Internet einloggen) spielt der reale Raum fast keine Rolle mehr. Die netzbasierte Kommunikation verringert räumliche Distanzen, Gesprächspartner aus aller Welt treffen sich am Bildschirm, die Kommunikation eröffnet die Erfahrung neuer, virtueller Räume. Christina Schachtner (2000) ist der Meinung, dass man elektronische Datennetze als soziale Kontexte ansehen könne. In diesen virtuellen Kontexten und Räumen hätten Menschen die Möglichkeit, soziale Beziehungen zu leben. Sie böten ein Bedingungsgefüge für das Vorhandensein von realen Gefühlen. Globale Räume ersetzen bisher vorhandene Räume mit sichtbaren Grenzen.

Im Rahmen des Chat oder der Teilnahme in interaktiven MUD's konstruieren Teilnehmer nicht nur Personae's und Identitäten, sondern sie entwerfen auch virtuelle Räume und Zeiten, in denen sie sich mit anderen bewegen und in denen die Geschichte spielt. D.h., sie „erfahren Raum und Zeit als kreativ gestaltbare Konstrukte ihrer narrativen und operativen Imagination“ (Sandbothe 1999, S. 378).

4.5 Wahrheit contra Täuschung – die Bedeutung der Anonymität

Sprache als Symbol, das Bedeutungen vermittelt, v.a. aber Schriftsprache, um die es hier geht (Appräsenz des Körpers, Fehlen nonverbaler Kommunikationsmittel), ist nicht an Wahrheit gebunden. Es geht nicht um eine moralische Bewertung von „Dichtung oder Wahrheit“, sondern um die Frage, welche Möglichkeiten das Chatten gerade Adoleszenten bietet, spielerisch neue Seiten an sich auszuprobieren, in neue Identitäten zu schlüpfen, soziale Kontakte zu knüpfen, sich einer Gemeinschaft zugehörig zu fühlen und daraus Selbstvertrauen und Selbstwert zu gewinnen. Nach Schmidt u.a. (2000) „gilt im Netz also zunächst der Rahmen der Täuschung“ (a.a.O., S. 18). Ebenso bietet die Reduktion auf die Schriftsprache einen anderen Raum für Projektionen, z.B. wie stelle ich mir mein virtuelles „Gegenüber“ vor, welche Persönlichkeitsmerkmale, welche Kompetenzen schreibe ich ihm zu, was zieht mich an, was stößt mich ab.

Face-to-Face-Kommunikation verweist auf eine zentrale Rolle des Körpers. Der kommunikative Austausch bisher findet zwischen Partnern statt, die an einem Ort präsent und dadurch eindeutig identifizierbar sind, z.B. als Mann, als Frau, als jung und alt, bekannt oder unbekannt. Durch den Namen wird die Einheit von Sprechen, Handeln und Identität der Person noch eindeutiger, die Person kann für ihr Handeln verantwortlich gemacht werden. Die so Kommunizierenden unterwerfen sich moralischen Kategorien. Dadurch entsteht soziale Kontrolle und Anpassung (vgl. Schmidt u.a., S. 17).

Das Fehlen des Körpers und das Pseudonym im Chat-Raum ermöglichen Anonymität und damit verbunden Freiheit oder Freiraum. Sandbothe (1999) spricht hier von einer ‚sekundären‘ Anonymisierung im Gegensatz zur strukturellen Anonymisierung von Fernsehen und Printmedien. Er ist der Meinung, dass Chat-Kommunikation personale Kommunikation ist, weil „auch wenn die Teilnehmer sich ein Pseudonym als Namen wählen, sind sie damit gleichwohl als ‚personae‘, d.h. als Masken, als gespielte Identitäten präsent“ (ebda., S. 376). Die Anonymität bewirkt des Weiteren eine Unmittelbarkeit und Direktheit der Kommunikation sowie die eigene Regulierung von Nähe und Distanz. Es ist hier möglich direkter zur Sache zu kommen, das zu fragen, was man erfahren will, allgemein im Alltag geltende Höflichkeitsfloskeln oder Kontakteinstiege sind hier nicht notwendig. Ebenso unproblematisch kann man sich zurückziehen und den Kontakt wieder abbrechen. Die Teilnahme ist nicht an Ort und Zeit (lineare) gebunden und hat keinen feststehenden Endpunkt (vgl. Turkle 1999, S. 304).

Frage ist, welche Auswirkungen die Anonymität des Chattens mit der fehlenden Möglichkeit der Wieder-Identifizierbarkeit bei Jugendlichen hat, bzw. wie nutzen Jugendliche diese Möglichkeiten?

Ist die große Unverbindlichkeit, verheimlichende Präsentationen des Selbst oder Täuschungen das Ziel jeglicher Handlungen, hervorgerufen durch die Möglichkeiten dieser Art der Kommunikation, oder sind es die spielerischen Möglichkeiten, das Probehandeln und der daraus gewonnene Zuwachs an Selbstbewusstsein und Identität? Und die Frage: verliert der Körper bzw. der Leib als eine Säule der Identität an Bedeutung? Verschwinden mit dem Körper auch die Sinne? (s.a. Kapitel IV)

4.6 Der spielerische Charakter der Internetnutzung

Der spielerische oder ludische Charakter der Nutzung von Chat und MUD hat bisher wenig Eingang in die Medientheorie gefunden (vgl. Fink/Kammerl 2000, S. 15, Vogelsang 2000). Gerade MUD's greifen durch ihre vorgegebene Struktur das Spiel in seinen wesentlichen Charaktermerkmalen auf. Sie bieten Adoleszenten vielfältige Möglichkeiten mit Identitäten zu spielen und Phantasie und kreative Fähigkeiten zu entwickeln. Des Weiteren bieten MUD's vielfältiges Konstruktionsmaterial für jugendliche Identitäts-Bastler, um sich im spielerischen Rollenhandeln auszuprobieren und immer wieder neu zu entwerfen. Der Jugendliche kann im Spiel sein Idealbild entwerfen, in unterschiedliche Rollen und Geschlechter schlüpfen, positive wie negative Identitätsanteile ausspielen und erproben. Durch das Erfinden von „Personae“ und durch das Handeln in dieser Person kann der Jugendliche lernen, sich mehr in andere Menschen hinein zu versetzen, die Welt mit deren Augen zu sehen. Dies hätte große Auswirkungen auf soziale Lernprozesse. Turkle (1999) ist sogar der Meinung, dass das Spiel im Internet Jugendlichen wie Erwachsenen Erfahrungs- und Entlastungsmöglichkeiten im Sinne eines Moratoriums bietet, die sich im realen Leben nicht mehr finden oder nicht mehr realisieren lassen (s.a. Kapitel IV).

4.7 Die (Wieder-)Aneignung des Leibes

Durch die dem Medium Internet innewohnende Verschriftlichung der „Kommunikationslandschaften“ (Sandbothe) werden reale vorhandene Gefühle sowie weitere sinnliche Erfahrungen des appräsenten Körpers ebenfalls zum Gegenstand der bewussten Konstruktion im Chat. Was wir sehen, wie wir uns fühlen, wie unsere Stimme klingt u.v.m., sei es nun real oder in der Anonymität, muss den Anderen in schriftlicher Form mitgeteilt werden. Dadurch, so Sandbothe, erfahren wir und die anderen explizit mehr über uns selbst und die Art und Weise wie wir die Dinge der Welt sehen, konstruieren und interpretieren (vgl. ebda. 1999, S. 378). „Darin liegt eine wichtige aufklärerische Dimension der interaktiven, schriftbasierten Form der Netzkommunikation“ (ebda., S. 379). Durch die Appräsenz des Körpers wird ein höherer Bewusstseinsgrad über den (realen) Körper selbst hergestellt. In Bezug auf mein Gegenüber ist der Körper appräsent, in der Eigenwahrnehmung ist er sehr wohl präsent und spürbar. Sollte man das, in Anlehnung an Sandbothe, als eine De-Konstruktion des Körpers oder die Wieder-Aneignung des verlorengegangenen Leibes (wie z.B. auch Inszenierungen durch Piercing und Tattoo) bezeichnen, der dadurch wieder mehr Aktualität und Beachtung erfährt?

5. Mögliche pathogene Strukturen einer netzvermittelten Kommunikation

5.1 Flucht in Ersatz- und Scheinwelten

Eher pessimistisch eingestellte Menschen unterstellen dem Internet generell einen identitätsbedrohenden Aspekt. Die Angebote des Internet würden hier zur Kompensation von in der realen Welt sich nicht erfüllenden Wünschen und Bedürfnissen genutzt (Freundschaft, Sex, Macht), die dann im Internet machtvoll und kompromisslos befriedigt würden. Durch die Flucht in solche Schein- und Ersatzwelten wird die virtuelle Welt dominant und führt zu einer Entfremdung vom Alltag. Der Mensch entwickelt eine abgespaltene Virtual-Life-Identity (VLI), die er nicht in seine Real-Life-Identity (RLI) integrieren kann. „Virtual-Life-Identities wären zu den schon bestehenden Medien „einer notdürftigen Präsentation eigener Größe“ (Fend 1991 sieht solche bislang in Konsum, Motorisierung und im Fan-Dasein; vgl. ebda., S.15) hinzuzuzählen“ (Fink/Kammerl 2001, S. 12).

5.2 Entwickeln einer multiplen Persönlichkeit

In Folge der Entwicklung unterschiedlicher, nicht integrierter Teil-Identitäten könnte der Mensch eine multiple Identität im Sinne einer psychischen Erkrankung entwickeln.⁵ Es liegen jedoch kaum empirische Belege für eine computerbasierte pathogene multiple Persönlichkeit vor (vgl. ebda.).

5.3 Internetsucht

Diese Möglichkeit des Suchtverhaltens ist nicht von der Hand zu weisen, jedoch als „Sucht“ noch umstritten. „Die Internetaktivitäten haben bei manchen Menschen einen derartigen quantitativen Umfang und eine solch subjektive Bedeutsamkeit erreicht, dass hier Merkmale von Suchtverhalten festgestellt werden können (vgl. Young 1999, Abb. 2, zitiert nach: Fink/Kammerl 2001, S. 12). Andere Lebensbereiche und Verpflichtungen werden zugunsten des Internet vernachlässigt, die Aktivitäten im Internet vor Anderen verheimlicht (vgl. ebda.).

5.4 Exkurs „Gewalt und Mediennutzung“

In den Diskussionen innerhalb der Gesellschaft und in den medialen Auseinandersetzungen um den Amoklauf von Erfurt und die Versuche, Erklärungen für diese Tat eines Jugendlichen zu finden, ist die Diskussion um die Macht des Computers und von Computerspielen wieder neu entflammt. Eine persönliche Vorliebe für ein Gewalt verherrlichendes Computerspiel wird gerne zum Anlass genommen, um zu schnellen Lösungen zu kommen: Das Computerspiel ist „schuld“ und ein Verbot davon bewahrt uns in Zukunft vor solch schrecklichen und aufrüttelnden Taten. Auch wenn dadurch die Normalität schnell wieder hergestellt ist, so einfach sind die Dinge nicht zu begreifen.

Einen Blick hinter die Kulissen, in die Lebenswelt und das Aufwachsen von Robert S. und in sein mögliches seelisches Erleben, versucht der Gefängnispsychologe der Jugendhaftanstalt Butzbach (Hessen) Götz Eisenberg (Frankfurter Rundschau vom 11.5.2002) zu werfen. Das Aufwachsen in einer „normalen“ Familie könnte sich auf den zweiten Blick als ein Aufwachsen im emotionalen Niemandsland, in Gleichgültigkeit und Überforderung der Eltern in ihrer Erziehungsaufgabe darstellen. In den ebenfalls verunsicherten Eltern, welche Werte und Orientierungen, welchen Lebensentwurf sie ihren Kindern weiter geben sollen, wo sie doch selbst zutiefst verunsichert sind. Eisenberg stellt die These auf, dass die „rabiante Unterbrechung der kulturellen Transmission zwischen den Generationen (...) die Ursache dafür zu sein (scheint), dass Massen von Jugendlichen in einer kulturellen Wüste aufwachsen“ (S. 3). Diese Aussage bezieht er gerade auf Familien und Jugendliche im Gebiet der ehemaligen DDR, die ja einen rasanten Wandel sozialer, gesellschaftlicher und kultureller Werte und Normen erleben und verarbeiten mussten.⁶

Neben den vermuteten familiären Bedingungen haben wir über die schulischen Bedingungen des Jugendlichen und sein soziales Netz ein genaueres Wissen. Der erreichte Schulabschluss, das Abitur, eröffnet Lebenschancen und ermöglicht es Zukunftsperspektiven zu entwickeln. Strukturelle Bedingen, wie sie in Thüringen vorherrschen, haben dazu geführt, dass dieser Jugendliche über keinen Schulabschluss verfügte. Was mag ein solcher Mensch empfinden, der nach und nach vor die Unerreichbarkeit seiner Ziele, Wünsche und Bedürfnisse gestellt wird? Eisenberg schreibt dazu in seinem Artikel in der FR vom 3.5.2002 über mögliche Folgen daraus: „Eine gewisse Entgesellschaftung scheint dem Amoklauf regelhaft vorauszugehen. Ein Mensch fällt aus seiner gewohnten Ordnung der Dinge und stirbt einen sozialen Tod. Wohin fällt er heute, wenn er aus der Welt fällt? Welche Netze könnten seinen freien Fall ins Nichts aufhalten?“ (S.2) Und an anderer Stelle: „Unglückserfahrungen sind dann am explosivsten, wenn ihnen gesellschaftliche Berührung fehlt und sie nur noch in sich rotieren“ (S.3).

⁵ Der Begriff multiple Identität als einer Vielheit von Selbsten wird in der neueren postmodernen Identitätsforschung als gesunde Antwort des Subjektes gesehen, sich der pluralisierten, dezentralisierten postmodernen Risikowelt und deren Lebensverhältnissen anzupassen. Die Einheit der Person, das starke, zentrale Ich ausgestattet mit einer unzerrüttbaren Kernidentität, die mir in allen Lebenslagen sagt, wer ich bin, wird als unzureichend und unpassend für die Bewältigung postmoderner Lebensbewältigung angesehen (vgl. Fink/Kammerl 2001, S. 12; Keupp 1999; Keupp, 1996).

⁶ In diesem Zusammenhang wäre es sicher hilfreich, mit Blick auf das persönliche und kulturelle Schicksal dieses Jungen sowie einer ganzen Generation und Gesellschaft, nämlich der ehemaligen DDR, Aussagen der Traumatheorie und Integrativen Traumatherapie zu Rate zu ziehen, um zu einem besseren Verständnis dieser und ähnlicher Situationen zu gelangen. Ich verweise hier u.a. auf die Zeitschrift „Integrative Therapie“ 4/2001, 27. Jahrgang, Junfermann Verlag, die sich in diesem gesamten Heft mit dieser Thematik auseinandersetzt.

Sicher gäbe es im Leben dieses Jugendlichen noch mehr Hinweise, die auf krankmachende, maligne Lebensereignisse oder Lebenssituationen hinweisen würden, z.B., dass er kaum Freunde hat. Jedes von ihnen als Eigenes gesehen könnte sicherlich nicht eine solche Katastrophe auslösen. Aber in der Ansammlung und Verkettung der Ereignisse im kurzen Lebenslauf dieses jungen Mannes ist sie möglich geworden.⁷ Dass Robert S. sich mehr und mehr in eine Traumwelt auch der Computerspiele zurück zieht, ist ein zwar nicht unwesentliches Mosaiksteinchen, aber nicht das allein erklärende Moment für seine Handlung.

Beide oben dargestellten Kommunikationsmodi des Internet können also sowohl zur Darstellung von Identität genutzt werden wie sie auch Identitätsangebote vermitteln. Sie vermitteln neue Erfahrungen in Bezug auf Raum, Zeit, Körper und spielerische Aktivitäten, können jedoch unter bestimmten Umständen auch negative Wirkungen haben.

Wie im nächsten Kapitel noch ausführlicher dargestellt werden wird, kann nicht davon ausgegangen werden, dass das Internet per se identitätsfördernd oder pathogen wirkt. Im Sinne des selbst-reflexiven Subjektes, das sich seine Identität selbst konstruierend herstellt, ist der Nutzen oder die Störung für das Subjekt abhängig von vielfältigen Faktoren wie z.B. dem Stand der Persönlichkeitsentwicklung, den sozialen und emotionalen Ressourcen und Copingstrategien sowie den subjektiven Bedeutungen und dem Sinn, den das Subjekt seinen Handlungen zuschreibt.

III. Jugendforschung und Identitätskonzepte

1. Jugend heute aus entwicklungspsychologischer Sicht – neuere Wissenschaftskonzepte aus der Adoleszenzforschung

In der sozialwissenschaftlichen Jugendforschung (Hurrelmann 1995) sowie in der entwicklungspsychologischen Adoleszenzforschung (Fend 2001) werden heutzutage Ansätze favorisiert, die versuchen, dem Gesamtbild des Jugendlichen in seiner Lebenswelt gerecht zu werden. Im reflexiv-handlungstheoretischen Ansatz (Hurrelmann 1995, S.66ff) und im handlungsleitenden Paradigma (Fend 2001, S. 205ff) fließen soziologische und psychologische Theorien und Sichtweisen mit ein. Es wird der Versuch unternommen, das komplizierte und vielschichtige Geschehen um das Jugendalter herum im Übergang zum Erwachsenen zu beleuchten und den Praktikern Handlungskonzepte für Arbeit mit Jugendlichen an die Hand zu geben. Die Auseinandersetzung mit diesen Theorien und den aktuellen Lebenswelten von Jugendlichen ist für Fend ein unbedingtes Muss für Pädagogen und Therapeuten, um Jugendliche zu verstehen, sich in ihre Welt hinein zu versetzen und ihnen adäquate und professionelle Hilfestellungen anzubieten.

Im ersten Kapitel beziehe ich mich im Wesentlichen auf Fend (2001). Es geht hier um eine kurze Zusammenfassung wesentlicher neuerer Forschungsmethoden und –ergebnisse bei dem Versuch, die Lebensphase Adoleszenz bzw. Entwicklungsprozesse in der Adoleszenz systematisch zu beschreiben. Im Besonderen geht es um die Fragen, was die besondere psycho-soziale Gestalt der Adoleszenz beinhaltet, was optimale Umwelten oder Kontexte sind, die Jugendliche heute brauchen, um sich optimal zu entwickeln und welche eigenen Strategien Jugendlichen zur Konstruktion ihrer Identität heute zur Verfügung stehen.

Im zweiten Kapitel dieses Abschnitts gehe ich auf Identitätskonzepte in der Adoleszenz ein und skizziere das Identitätsmodell der Integrativen Therapie.⁸

⁷ Siehe dazu die Gesundheits- und Krankheitslehre der Integrativen Theorie, in: Petzold, Hilarion G.: Integrative Therapie. Modelle, Theorien und Methoden für eine schulenübergreifende Psychotherapie. Band 2 Klinische Theorie, 1993, S. 551ff

⁸ Die Theorie der Integrativen Therapie hat sich mit diesen Aspekten der menschlichen Existenz und des menschlichen Seins (Sein ist immer auch Mit-Sein, Petzold 1993, Bd. 1) in den letzten 35 Jahren sehr ausführlich und intensiv auseinander gesetzt und ein ausführliches und in sich kohärentes Theoriegebäude erarbeitet, das im Sinne einer Methodenintegration immer wieder über den Tellerrand der eigenen Theorie schaut und erfolgreich immer wieder passende Theorieansätze in die eigene Theorie integriert (siehe dazu Veröffentlichungen von Petzold und seinen MitarbeiterInnen). Dadurch entsteht ein Theoriegebäude, das weniger anfällig für konservierende dogmatische Besitzstandswahrung steht, sondern für eine Theorie im Fluss (Petzold, 1993), die gesellschaftliche Veränderungen und neue wissenschaftliche Erkenntnisse so für den Menschen nutzbar machen kann. Die Integrative Therapie versteht sich als Humantherapie, als phänomenologisch-

Zum Schluss erfolgt eine kritische Reflexion unter Bezugnahme auf die Theorie der Integrativen Therapie und neuere Ergebnisse in der Theoriebildung.

1.1 Begriffliche Klärung „Jugend“, „Adoleszenz“, „Pubertät“

Bei der Adoleszenz handelt sich um einen Zeitraum in der menschlichen Entwicklung, der etwa zwischen 13 und 25 Jahren angesiedelt ist. Je nachdem, aus welcher Wissenschaft man den Blick auf diese Lebensphase richtet, würden Soziologen von Jugendphase, Psychologen von Adoleszenz und Biologen von der Phase der Pubertät sprechen. Alle sind sich jedoch einig in der Einschätzung, dass es sich bei dieser Phase um eine ganz besondere Entwicklungsphase im Lebenslauf des Menschen handelt, die den Übergang in das Erwachsenenendasein markiert und in deren Verlauf entwicklungsspezifische Aufgaben zu bewältigen sind.

Eine genauere altersmäßige Unterteilung dieser Lebensphase ist bei Hurrelmann (1995) in Anlehnung an Schäfers zu finden. Danach sind die 13- 18jährigen die Jugendlichen im engeren Sinne, sie befinden sich in der „pubertären Phase“; die 18-21jährigen bezeichnet er als jugendliche Heranwachsende, die sich in der „nachpubertären Phase“ befinden; und die 21-25jährigen und älteren sind „die jungen Erwachsenen, die aber ihrem sozialen Status und ihrem Verhalten nach noch als Jugendliche anzusehen sind“ (Hurrelmann 1995, S. 50). Sie befinden sich in der „Nachjugendphase“, haben aber teilweise noch die Entwicklungsaufgaben der Adoleszenz zu bewältigen.

1.2 Das handlungsleitende Paradigma – der Jugendliche als Werk seiner Selbst

In Übereinstimmung mit neueren sozialisationstheoretischen, sozial-konstruktivistischen und human- und sozialwissenschaftlichen Ansätzen (s. Kapitel II, Keupp 1999;2000; Hurrelmann 1995; Müller/Petzold 1999; Metzmacher/Zaepfel 1996;1998) sowie neueren entwicklungspsychologischen Ansätzen (Fend 2001) formuliert und präferiert Fend als wissenschaftstheoretische Grundlage einen Ansatz, den er als das handlungsorientierte Paradigma in der neueren Entwicklungspsychologie bezeichnet (Fend 2001, S. 205-413). Dieses steht im Gegensatz zum nur endogenen Paradigma oder dem inneren Entwicklungsgesetz der Adoleszenz, bei dem biologische und genetische Aspekte, wie passiv einem inneren Bauplan folgend und andererseits zum nur exogenen Paradigma, wo der Fokus auf den Lebensumständen, den Arbeitserfahrungen und den historisch-gesellschaftlichen Bedingungen an der Menschwerdung im Vordergrund der Entwicklung stehen. Das handlungstheoretische Paradigma verbindet und integriert beide Positionen als Bestimmungsfaktoren des Menschen, geht jedoch einen Schritt weiter, indem betont wird, dass der Jugendliche als Subjekt und Akteur seiner Entwicklung im Vordergrund steht. Grundlage ist das alltäglich beobachtbare Handeln in seiner vollen Bandbreite.

1.2.1 Der Mensch im Dialog mit seiner Umwelt – Ko-Konstruktivismus

Das handlungstheoretische Paradigma orientiert sich am alltäglichen Handeln in alltäglichen Situationen. Entwicklung wird hier als Prozess verstanden, der vom Subjekt in Eigengestaltung und Eigenverantwortung selbst gesteuert wird, der jedoch abhängig von personalen und sozialen Ressourcen ist. Mit personalen Ressourcen ist die innere biologische und psychische Ausstattung des Menschen, mit sozialen Ressourcen der soziale Kontext gemeint (vgl. a.a.O., S. 22). Menschen werden als selbst-reflexiv angesehen, d.h. sie konstruieren aktiv eine Vorstellung von sich selbst, das der Selbstregulation dient. Nach Gröben spricht Fend hier vom epistemologischen Subjektmodell (vgl. a.a.O., S. 208), das den Menschen als aktiv erkennendes und analysierendes Wesen darstellt. In diesem Sinne bezieht der Mensch seine Umwelt in seine selbstgestaltenden Prozesse mit ein, ja kann auch diese Umwelt aktiv verändern.

Die Umwelt, der Lebenskontext wird als vielfach verschachtelte Systeme betrachtet, „die innerhalb und untereinander sinnvoll strukturiert sind“ (vgl. a.a.O., S. 209). Diese Umwelten sind sozial und kulturell geprägt, sie haben Ursprung und Geschichte. Die Familie hat historisch und kulturell gesehen eine bestimmte Beziehungs- und Machtstruktur und steht z.B. mit der Institution Schule in einem engen Zusammenhang. Es kommt nun darauf an, ob Familie und Individuum die Schule als Ergänzung und Hilfe für die Lebensplanung nutzen kann oder gegen sie kämpfen muss (vgl. ebda.).

hermeneutisches Verfahren oder auch konstruktivistisch-hermeneutisches Verfahren, das tiefenpsychologisch orientiert von den Phänomenen ausgehend zu den Strukturen menschlichen Erlebens vordringt, die unser Handeln im Alltag des Hier und Jetzt bestimmen.

Der Begriff des Ko-Konstruktivismus bezeichnet in diesem Zusammenhang, dass auch die Umwelt, d.h. Eltern, Gleichaltrige, Institutionen wie z.B. Schule aktiv an diesem Prozess der Eigenkonstruktion beteiligt sind, dass sowohl die Person als auch die Umwelt als auch die Interaktion dieser beiden Bereiche eine große Rolle spielen (vgl. a.a.O., S. 207, und: Montada 1982, S. 75ff). Hier wird der Prozesscharakter der Entwicklung verdeutlicht als ein Diskurs zwischen dem reflexiven Ich und der oder den Bezugspersonen, die den Institutionen zugeordnet sind. Und es wird auch deutlich, dass der Entwicklungsprozess in beide Richtungen gehen kann, mehr hin zum Subjekt oder mehr hin zum Kontext.

1.2.2 Entwicklungsaufgaben in der Adoleszenz

Den Begriff „Entwicklungsaufgabe“ hat als erster Havighurst (1972) formuliert. Unter Entwicklungsaufgaben werden Probleme und Aufgaben verstanden, die Menschen jeweils in den unterschiedlichen Phasen ihrer Entwicklung bearbeiten müssen. Auch hier darf der Kontext nicht außer Acht gelassen werden: er bietet diesen zu leistenden Aufgaben die jeweils neuen Anforderungen. Biologische und psychische Veränderungen bieten die persönlichen Voraussetzungen für die Kompetenz der Lebensbewältigung.

Folgende Entwicklungsaufgaben beschreibt Fend (2001):

- Den Körper bewohnen lernen,
- Umgang mit Sexualität lernen,
- Umbau der sozialen Beziehungen (von der Familie weg, zu den Freunden hin),
- Der Umgang mit Schule,
- Berufswahl,
- Bildung,
- Identitätsarbeit,

die er später noch einmal darstellt im Hinblick auf den Lebensalltag unter postmodernen Bedingungen.

Die Bedeutung von Medien allgemein (in Bezug auf Konsum, Werbung, Selbstdarstellung, Freizeit) hat in den Ausführungen einen unterschiedlichen Stellenwert (in der Entwicklungsaufgabe: Den Körper bewohnen lernen; und in: Bildung als Entwicklungsaufgabe), die Bedeutung und Nutzung der Neuen Medien wird aus meiner Sicht jedoch in den dargestellten Untersuchungsergebnissen sowie in Fend's eigenen Aussagen stark vernachlässigt bzw. kommt nicht vor.

In Anlehnung an Dreher & Dreher spricht Fend von 3 Bereichen als übergeordneten Kategorien von Entwicklungsaufgaben: von intrapersonalen (z.B. Akzeptanz der äußeren Erscheinung), interpersonalen (z.B. neue und reifere Beziehungen zu Gleichaltrigen) und kulturell-sachlichen Anforderungen (z.B. Entwickeln eines Wertesystems) an den Jugendlichen. Im eigenen Lebenslauf werden diese allgemein formulierten gesellschaftlichen Anforderungen an Jugendliche spezifisch und unter Einbeziehung der vorhandenen Ressourcen umgesetzt (vgl. a.a.O., S. 211).

1.2.3 Moderne Handlungsmodelle zur Bewältigung von Alltagsproblemen von Jugendlichen

Wesentlich ist hier die Betonung des Alltagsbezugs. Nicht in künstlichen Situationen wird gelernt, sondern Entwicklungsaufgaben werden in konkreten alltäglichen Handlungen, an bestimmten Orten mit bestimmten Personen bewältigt. Fend sieht es als Aufgabe der Entwicklungspsychologie an, diese alltäglichen Handlungen in Entwicklungsmodelle einzubetten. Als Synthese unterschiedlicher Bewältigungsansätze (vgl. a.a.O. S. 213) ist im Konstanzer Längsschnitt (Fend, 1998a) ein weiteres Modell entstanden, das „**Modell der produktiven Problembewältigung**“. Dieses Modell stützt sich im besonderen Maße auf Ressourcen, die zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben von Bedeutung sind und diese fördern.

Personale Ressourcen:

Von Bedeutung sind nach Fend hier soziokognitive Kompetenzen zur besseren Analyse- und Urteilsfähigkeit z.B. von Problemen, um diese dann produktiv bewältigen zu können. Des Weiteren emotionale Kompetenzen wie z.B. ein positives Verhältnis zu sich selbst, Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten. Also Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen, deren Basis natürlich die frühkindliche Entwicklung legt.

Soziale Ressourcen:

Darunter versteht Fend die sozialen Stützsysteme, wie z.B. in erster Linie die Familie, aber auch eine positive Einbettung in weitere soziale Bezugssysteme wie z.B. Gleichaltrige, Verwandte, Freunde, Schule. Sie alle bieten, bestenfalls in Fortführung der kindlichen Entwicklungsbedingungen, einen weiteren Schutz vor Risikoentwicklungen im Jugendalter.

Erfolg als Ressource:

Von besonderer Bedeutung sind jedoch auch faktische Erfolge im Leistungsbereich und deutliche Zeichen der sozialen Anerkennung von Gleichgestellten für eine stabile Entwicklung.

Diese Aussagen bestätigen Metzmacher/Zaepfel, indem sie für die therapeutische Arbeit postulieren, „dass bei der Genese postmoderner Störungsbilder identitätsbezogene Balancekonflikte gegenüber klassischen Repressionskonflikten eine immer bedeutsamere Rolle spielen. Es geht somit vermehrt um selbstwertbezogene Anerkennungs- und Nichtanerkennungsprobleme, ...“ (1996, S. 466).

Fend weist darauf hin, dass das Subjekt nicht nur logisch und rational handelt. Zu einer positiven und sinnvollen Lebensbewältigung kann es auch notwendig sein, zu Abwehrstrategien zu greifen, um das innere Gleichgewicht aufrecht zu erhalten. „Auf der Folie dieser Abwehr werden die Strategien des *positiven „Coping“* sichtbar, die *rational-analytisch* sind, auf *Objektivität* und *Offenheit* gegenüber den Informationen bauen, *empathische* Reaktionen anderer aufnehmen, auch *schmerzhafte Erfahrungen einbeziehen* und eine *gezielte Regulierung der Emotionen* gestatten (Pearlin & Schooler, 1978; Schwarzer, 1993).“ (Fend 2001, S. 214f)

1.2.4 Bewältigungsformen von Alltagsproblemen bei Jugendlichen

Vielfältigen Problemen stehen eine begrenzte Anzahl von Bewältigungsmechanismen zur Seite. Und: die Strategien sind abhängig vom jeweiligen Problem. Unter Hinweis auf Seiffge-Krenke beschreibt Fend drei unterschiedlichen Strategien:

- Aktives Coping im Sinne eines auf das Problem gerichteten rationalen Handelns, wie z.B. Sprechen mit Freunden, Erwachsenen, Informationsbeschaffung aus Literatur, usw.
- Internales Coping z.B. im Versuch, eine andere innere Einstellung zu dem Problem zu bekommen (z.B. Akzeptieren eigener Grenzen)
- Rückzug und dadurch ein Vermeiden der Problembewältigung (z.B. Verdrängung, Umdeutung, Vergessen mittels Alkohol und Drogen, usw.) (vgl. a.a.O., S. 217/218).

Coping bezieht sich sowohl auf die Handlungsebene als auch auf die Ebene von Emotionen und Kognitionen. Bei den Handlungen ist ein Anteil von 40% nicht auf aktives Coping, sondern auf Rückzug angelegt. Ergebnisse von Seiffge-Krenke weisen darauf hin, dass nur 20% aller Jugendlichen dysfunktionale Copingstrategien zeigen. In der Mehrzahl setzen sich Jugendliche mit ihren Problemen aktiv auseinander und/oder suchen emotionale Unterstützung in ihren sozialen Netzwerken (Freunde, andere Vertrauenspersonen) (vgl. Fend 2001, S. 218).

Eine weitere wichtige Erkenntnis der Studie ist, dass Coping nicht immer auf Wachstum ausgerichtet ist. Nicht immer ist die rationale Lösung von Problemen die optimale Strategie, v.a. wenn tatsächlich keine Lösungen in Sicht sind. Oft sind Abwehrstrategien im Sinne von funktionalen Lösungen eine Hilfe (Fend, a.a.O., S. 219).

Oft sind auch die personalen und sozialen Ressourcen gering und bedrückend und ermöglichen so keine fördernde Bewältigung der Entwicklungsaufgaben.

Um eine Entwicklungsaufgabe aktiv zu bewältigen zu können, müssen Jugendliche das Gefühl haben, diese speziellen Lebenssituationen kontrollieren zu können. Ob Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben Erfolge oder Misserfolge haben, beeinflusst stark ihr Selbstwertgefühl. Oft helfen Hilfsmittel wie Rauchen (Kontaktmittel) oder Alkohol (Zungenlöser) und dies kann auch zu einer problematischen Entwicklung führen. Wichtig ist auch der „Kontextwechsel“ (Fend): man sucht andere Orte auf, um Freunde kennen zu lernen und sich neu zu inszenieren und präsentieren. Nach und nach entwickeln Jugendliche das Gefühl, die Aufgaben zu bewältigen und Lebenssituationen kontrollieren zu können. Wie später noch aufgezeigt wird, könnte das Internet im Sinne eines „Hilfsmittels“ mit seinen Möglichkeiten Chat und MUD hier einen wesentlichen Beitrag leisten.

Nach Studien von Grob und Flammer haben „ca. 90% der Jugendlichen in den Bereichen „Beziehungen zu Gleichaltrigen“, „Aufgaben am Arbeitsplatz“, „Gestaltung des eigenen Aussehens“, „Bewältigung von Konflikten mit den Eltern den Eindruck, sie könnten hier etwas tun, wenn sie wollten. Nur im Bereich des Lernstoffes haben sie das Gefühl, wenig Einfluss zu haben (ca. 43% zeigen Kontrollbewusstsein)“ (Fend a.a.O., S. 220).

Zusammenfassend bemerkt Fend, dass die handlungsorientierte Entwicklungspsychologie die gesamte Bandbreite des alltäglichen Handelns in den Blick nimmt. Die hier dargestellten allgemeinen Aussagen über Entwicklungsprozesse und Handlungstendenzen müssen durch interindividuelle Forschungsergebnisse ergänzt werden. Mit diesem Blick auf die interindividuellen Unterschiede können dann Aussagen zu Chancen- oder Risikoentwicklung gemacht werden.

In Bezug zu meiner Ausgangsfragestellung, Neue Medien und Identitätsentwicklung, stellt sich die Frage, ob das hier vorgestellte Modell in der Lage ist, die Alltagsphänomene von Jugendlichen im Umgang mit den Neuen Medien und ihre Bedeutung für die Identitätskonstruktionen des eigenaktiven und selbst konstruierenden Jugendlichen adäquat zu erfassen, zu beschreiben und zu interpretieren. Meiner Meinung nach sind folgende Aspekte dabei von Bedeutung:

- Auf der Meta-Ebene der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben stellt sich für Jugendliche die Frage der Identität. Das sind Fragen nach „Wer bin ich?“, „Wer war ich?“ (vgl. Fend 2000, S. 402), „Wer will ich sein?“ (U.H.) Darüber hinaus auch um ein Gleichsein im Wandel, um Kontinuität, Diskontinuität und prospektive Identitätsarbeit.
- Einen „Kontextwechsel“ zum Erproben von Identitäten würde auch das Internet mit seinen Kommunikationsformen bieten. Das wird bei Fend zu wenig berücksichtigt.
- Im Sinne des Ko-Konstruktivismus der Identität und in seiner Bedeutung des Coping (Austausch bei Problemen) wird das Internet als Handlungsfeld von Jugendlichen zu wenig berücksichtigt. Evtl. fehlen hier noch aussagekräftige Untersuchungen.
- Handeln im Internet berührt die drei Anforderungen an Jugendliche: intrapersonale Anforderungen (wenn man darunter nicht nur das äußere Erscheinungsbild, sondern die neuen Äußerungsmodi im Internet versteht; s.a. Kapitel II), interpersonale (Kontakte zu Gleichaltrigen) und kulturell-sachliche Anforderungen (Entwicklung eines Wertesystems), die für die Identitätsentwicklung wichtig sind.
- Ressourcen, Erfolgserlebnisse und die Möglichkeit Situationen kontrollieren zu können sind wichtige Faktoren einer aktiven Identitätsarbeit.
- Modelle und Bewältigungsformen von Alltagsproblemen geben Hinweise für die pädagogische, beraterische und therapeutische Arbeit mit Jugendlichen heute.

2. Identitätskonzepte und Adoleszenz

Adoleszenz als eigenständige Phase zwischen Kindheit und Erwachsenenendasein stellt hohe Anforderungen an Jugendliche und an die Gesellschaft. Jugendliche sind heute in enormem Maße eigenverantwortlich für ihre eigene Entwicklung. Diese Aufgabe nehmen die Meisten auch an. Identität ist nicht mehr vorgegeben, „von der Stange zu haben“, sondern ein nach vorne offenes Projekt (vgl. Schachtner 2002, S. 9). Jugendliche entwickeln sich jedoch nicht nur aus sich heraus. Grob, Flammer & Rhyn sprechen von einem großen Erwartungsdruck seitens der Eltern und der Gesellschaft (vgl. Fend 2001, S. 220).

2.1 Psychodynamische und strukturelle Aspekte von Adoleszenz

Die Adoleszenz ist eine Phase höchster Verunsicherungen auf allen Ebenen des Daseins: der Körper und die körperlichen Funktionen verändern sich, Sexualität kommt ins Spiel, die eigene männliche oder weibliche Geschlechtsrolle muss gefunden und entwickelt werden, neue Interessen und Bedürfnisse werden wach, eine berufliche Orientierung muss entwickelt werden, eine Auseinandersetzung mit dem Althergebrachten steht an (s. Entwicklungsaufgaben). Die Theorie der Integrativen Therapie spricht von den fünf Säulen der Identität: Leiblichkeit, soziales Netzwerk, Arbeit/Leistung/Freizeit, materielle Sicherheiten und Normen, Werte, Ideale (vgl. Rahm, u.a. 1993, S. 248; Müller/Petzold 1999, S. 204), die allesamt betroffen sind.

Um erwachsen zu werden, muss sich der Jugendliche von Orientierungen aus der Kindheit lösen und eigene Orientierungen und Werte bezüglich seines Lebensplanes entwickeln. Damit einher geht eine Ablösung von der Ursprungsfamilie und eine Hinwendung zur Peer-Group, die für Jugendliche

eine außerordentlich wichtige Funktion hat. Hier werden neue Freundschaften geknüpft, neue Beziehungsformen ausprobiert, neue Vorbilder gefunden. Es entwickeln sich eigene Lebensstile oder wie Müller/Petzold (1999, S. 202) formulieren eigene „Life styles“, die von kürzerer oder längerer Dauer sein können, insgesamt jedoch über die Orientierung an gleichen Symbolen und Präferenzen wie Musik, Kleidung, Piercing, Tattoos, Computer usw. sowie über „kollektive Kognitionen, Emotionen, Volitionen“ (ebda.) verfügen, und z.B. im Gefühl der Zugehörigkeit zu und der Aufnahme in eine *life style community* zur Stärkung der Identität beitragen können (vgl. a.a.O., S. 202). Dies gilt für Erwachsene gleichermaßen. Die Zugehörigkeit zu *life style communities* kann sich sowohl auf die reale als auch auf die virtuelle Computer-Welt beziehen. Die Kommunikationsmöglichkeiten des Internet wie Chatten und MUDen und damit verbunden die Zugehörigkeit zu diesen Gemeinschaften bieten Jugendlichen wie Erwachsenen heute vielfältige Möglichkeiten der Zugehörigkeit, Anerkennung und des Sich-Ausprobierens, wie in Kapitel II bereits erörtert wurde und später in seiner Identitätsrelevanz an Beispielen aufgezeigt werden soll.

Wie ersichtlich ist, stellt sich die Frage der Identität in der Adoleszenz in vielen verschiedenen Entwicklungsaufgaben auf der persönlichen, sozialen und kulturellen Ebene (vgl. Müller/Petzold 1999, S. 201; Fend 2001, S. 211). Der Alltag mit seinen unterschiedlichen Anforderungen ist das Betätigungs- und Lernfeld, in dem diese Entwicklungsaufgaben angegangen und bewältigt werden müssen (s. Bewältigungs- bzw. Copingstrategien). „Der Prozess, der in der Adoleszenz eingeleitet wird, besteht darin, die eigene Biographie bewusster zu gestalten, schlicht Übernommenes zu reflektieren, das Bewusstsein der eigenen Besonderheit zu entfalten und zu präzisieren, sich von anderen unterscheiden zu lernen, sich selbst als „Objekt“ zu beobachten, und dann mit diesen Beurteilungen leben zu lernen, oder an der eigenen Veränderung zu arbeiten (s. zu dieser Arbeit des Selbst Fend, 1994b).“ (Fend 2001, S. 411) Nach Fend setzt sich der Mensch in der Adoleszenz erstmals „bewusst in ein Verhältnis zur Welt und zu sich selbst“ (Fend, a.a.O., S. 414). Müller/Petzold sprechen davon, dass die Fähigkeit zur Exzentrizität zunimmt (vgl. Müller/Petzold, 1998, S. 423). Durch diese Fähigkeit, die dem Ich zugeschrieben wird, ist der junge Mensch also bestens ausgestattet und in der Lage, unterschiedliche, vielfältige, pluriforme Erfahrungen, seien sie realer oder virtueller Art, selbst-gestaltend und ordnend abzuwägen, zu bewerten und in seine Persönlichkeit zu integrieren.

2.2 Identität und Adoleszenz

In seinem Buch Identität und Lebenszyklus stellt Erik H. Erikson (1973) in dem bereits 1953 von ihm entwickelten epigenetischen Diagramm den menschlichen Lebenszyklus als Entwicklungsabfolge verschiedener phasenspezifischer Konflikte und Krisen bis hin zur vollen Persönlichkeitsentwicklung dar, die eingebettet sind in eine kollektive Raum-Zeit-Komponente und den Lebensplan einer Gesellschaft. Aus seiner Sichtweise ist Entwicklung ein lebenslanger Prozess, der mit der Geburt beginnt und mit dem Tod endet. Indem er das Wechselspiel zwischen persönlicher und sozialer Dimension bei der Konstituierung von Identität betont, geht er über den damals vorherrschenden, an der individuellen Lebensgeschichte des Individuums orientierten, klassischen Interpretationsrahmen der Psychoanalyse hinaus (vgl. Hemmer 1985, 31ff). Das manifestiert sich einerseits in seinem Plädoyer für eine Zusammenarbeit von Psychoanalyse und Sozialwissenschaften, denn nur so kann nachgezeichnet werden, „wie der Lebenskreis des Einzelnen von Anfang bis Ende von der Geschichte des Gemeinwesens durchzogen ist“ (Erikson a.a.O., S. 11). Andererseits zeigt es sich in seiner Definition von Identität. Für ihn beruht das bewusste Gefühl einer persönlichen Identität „auf zwei gleichzeitigen Beobachtungen: der unmittelbaren Wahrnehmung der eigenen Gleichheit und Kontinuität in der Zeit, und der damit verbundenen Wahrnehmung, dass auch andere diese Gleichheit und Kontinuität erkennen“ (a.a.O., S. 18). Das Identitätsmodell der Integrativen Therapie geht hier weiter und spricht von Identität als einem Wechselspiel von Selbst- und Fremdattributionen, von Identifikationen und Identifizierungen, die in einem Prozess der Verinnerlichung kognitiv eingeschätzt (appraisal) und emotional bewertet (valuation) werden und zur Identitätskonstruktion beitragen (vgl. Müller/Petzold, 1999, S. 195f). Das dialogische Prinzip (Buber: Der Mensch wird erst am Du zum Ich) und Mead's Ansatz, dass Identitätsentwicklung in Interaktionen stattfindet, hat schon im Mutterleib seinen Ursprung und erfährt zuerst in der diadischen Beziehung und dann in Beziehungen zwischen dem Individuum und seinen Mitmenschen seine Weiterentwicklung im gegenseitigen Prozess von Sich-Selbst-Erkennen und Erkannt-Werden. Klar dass in solchen gegenseitigen Zuschreibungs- oder Attributionsprozessen jeweils Selbstbilder, Fremdbilder, Idealbilder, Realbilder

und Repräsentationsbilder, Verinnerlichungen und Bewertungen enthalten sind und eine Rolle spielen (siehe dazu: Petzold, 1993, S. 531ff).

Nach Erikson wird die Identität in der Adoleszenz phasenspezifisch. Moderne Entwicklungspsychologen (Fend 2001) sehen das ebenso und beschreiben die Identität als eine von mehreren Entwicklungsaufgaben (Havighurst 1972), die Jugendliche im Übergang zum Erwachsenwerden zu bewältigen haben. Wie in allen Phasen seines Diagramms beschreibt Erikson auch für die Phase der Adoleszenz zwei Gegenpole, Identität versus Identitätsdiffusion, als geglückte oder nicht geglückte Bewältigung dieser Phase. Das positive Ergebnis dieses Prozesses ist die Bewusstheit des Subjektes von sich selbst als kohärenter Ganzheit. Orientiert man sich jedoch an den einzelnen „Risiken“ (Resch 1996) der Entwicklungsaufgaben wie z.B. Ablösungskrisen, Rollenkonfusion, Autoritätskrisen, wird deutlich, dass die Identitätsarbeit logischerweise in den unterschiedlichen Risikobereichen unterschiedlich gelingen kann (vgl. Fend, a.a.O., S. 419). Das Konzept der Entwicklungsaufgaben ermöglicht ein Konzept von unterschiedlich entwickelten „Teilidentitäten“, das Gefühl der Kohärenz ergibt sich demnach aus dem Gefühl der Ganzheit in der Unterschiedlichkeit. Müller/Petzold (1999) sprechen von einer „hinlänglichen Gleichheit“, die angenommen werden kann, und „die überdies noch ein starkes Maß an Fremdbestimmtheit offen lässt“ (a.a.O., S. 197). Die Begriffe wie multiple Identitäten (nicht im Sinne einer Krankheit) oder Teilidentitäten sind auch in postmodernen Identitätsabhandlungen und –konzepten zu finden (s. Keupp, 2000). Petzold (1998) spricht von **pluriformen** Identitätsprozessen, „weil Kontexte für die Identität unabdingbare Konstituenten sind“ (Müller/Petzold 1998, S. 421) und der Mensch in vielfältigen realen und virtuellen Welten oder Realitäten zu Hause ist (vgl. ebda.).

Im Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenwerden gesteht Erikson den Jugendlichen einen Freiraum zu, das „psychosoziale Moratorium“. Das ist der Zeitraum, der durch eine gestreckte Pubertät oder durch verlängerte Übergangszeiten von schulischer zu beruflicher Ausbildung oder Arbeit dem Jugendlichen auch von gesellschaftlicher Seite zugebilligt wird, um in die Gesellschaft hinein zu wachsen. Dieser Freiraum soll einen sanktionsfreien Charakter haben und Möglichkeiten des Ausprobierens und Experimentierens bieten. Es soll ihm ein Gefühl von innerer und sozialer Kontinuität vermittelt werden, „das eine Brücke bildet zwischen dem, was er als Kind war und dem, was er im Begriff ist zu werden, die Brücke zwischen dem Sich-Selbst-Erkennen und Erkennt-Werden“ (Hemmer 1985, S. 42). Man könnte sagen, das psychosoziale Moratorium ist ein Freiraum zum Spielen und Experimentieren mit selbst gewählten Identitäten, in selbst gewählten „social worlds“ (Peer-Groups, lifestyle communities, virtuellen Gemeinschaften) und in selbst gewählten Kontexten, was auch virtuelle Räume einschließt. Spiel ist Quasi-Realität, hat aber doch Auswirkungen auf die Realität. Turkle (1999, 328ff) hat den Gedanken des psychosozialen Moratoriums aufgegriffen und für Jugendliche sowie Erwachsenen neu definiert und mit neuen Inhalten belegt. Ihrer Meinung nach können (amerikanische, U.H.) Jugendliche heute auf Grund der Arbeitsmarktlage nicht mehr riskieren, ihre Zeit in realen Welten mit solchen Identitätsexperimenten zu vergeuden. Das psychosoziale Moratorium habe sich stattdessen in die virtuelle Welt, ins Internet, verlagert. Es sei in dem Sinn dann kein Durchgangsstadium mehr, sondern ein Erfahrungsmodus, der für Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen gelte, eine Aus-Zeit, wie Urlaub, aus dem realen Leben. Demnach wäre das psychosoziale Moratorium heute noch eine „gedankliche Instanz“ mit großer Aktualität. Diesen bemerkenswerten Gedanken werde ich im nächsten Kapitel wieder aufgreifen.

Im Folgenden wird die mehrmals angesprochene Identitätstheorie der Integrativen Therapie näher vorgestellt, weil sie, wie oben angerissen, mehrere Identitätsmodelle integriert und durch die offen und weit angelegte Theoriekonstruktion in der Lage scheint, auch neuere Theorieansätze eines postmodernen Identitätsbegriffes zu erfassen und damit ermöglicht, multiple Realitäten und multiple Identitäten in ihr Theoriegebäude zu integrieren. Sie sieht sich als Meta-Modell für Humantherapie, gibt Antworten auf postmoderne Beschreibungen von Individuum und Gesellschaft und deren Identitätskonstruktionen, für die Einschätzung von Gesundheit und Krankheit gibt ebenso konsistente Handlungskonzepte für die pädagogische und therapeutische Praxis und unterstützt bei der Sinn-Erschließung.

2.3 Die Integrative Identitätstheorie

Das Identitätskonzept der Integrativen Therapie (IT) ist Bestandteil der Integrativen Persönlichkeitstheorie (vgl. Petzold, 1993, Bd. II, 528-536; Rahm u.a., 1993, 91-178). Die Persönlichkeitstheorie der IT beruht auf drei Dimensionen oder Konstrukten der Persönlichkeit: dem Leib-Selbst, dem Ich und der Identität.

2.3.1 Das Leib-Selbst

Das Leib-Selbst ist leiblich begründet und umfasst als organismische Basis alle somatischen, sensorischen, emotionalen, kognitiven, volitionalen und sozial-kommunikativen Momente des Daseins. Es ist das Gesamt und die „Inkarnation“ der spezifischen menschlichen Beziehungsgeschichte, es enthält biografische und interaktionale Erfahrungen, die „in den Leib eingeschrieben“ sind. Schon das Ungeborene im Mutterleib ist in der Lage, ein „archaisches Leibselbst“ auszubilden, das sich dann im Laufe der Entwicklung, im Zusammenspiel zwischen innerer Reifung und äußeren „caregivern“ zum reflexiven reifen Leib-Selbst entwickelt. Dazu benötigt es das Ich mit seinen Funktionen.

2.3.2 Das Ich

Das Ich ist das „Selbst in actu“ (Petzold). Es beinhaltet die bewussten Funktionen des Wahrnehmens, Fühlens, Denkens, Wollens und Handelns und Integrierens. Petzold/Orth (1994) unterscheiden „primäre“ Ich-Funktionen und Ich-Prozesse, also das bewusste Wahrnehmen, Fühlen und Denken und „sekundäre“ Ich-Funktionen, die Nähe und Distanz regulieren, kreative Anpassung und Syntheseleistungen etc. vollbringen (zit. n. Müller/Petzold 1999, S. 198). Das Selbst wird sich seiner selbst bewusst durch das Ich (vgl. Petzold 1993, S. 529). Das Spezielle am Ich sind Bewusstheit und Kontakt und seine Fähigkeit zur Exzentrizität.

Kontakt vollzieht sich aktuell im Hier und Jetzt, mit sich selbst, mit anderen, mit der Umwelt. Kontakt nach innen bedeutet das bewusste Spüren von Befindlichkeiten, er kann sich aber auch nach außen richten auf die Umwelt. Aufgrund des Leib-Selbst kann ich z.B. meine emotionale Gestimmtheit oder muskuläre Verspannungen erspüren. In Zusammenarbeit mit dem Ich nehme ich sie bewusst wahr. In der Weiterführung des Selbst in Aktion kann ich handelnd tätig werden und mit der Massagurin einen Massagetermin vereinbaren. Eine gute Ausprägung aller Ich-Funktionen wird als Ich-Stärke bezeichnet.

2.3.3 Die Identität

Die Identität ist eine Leistung des Ich. Identität ist „die Gesamtheit aller archivierten, verinnerlichten Fremdattributionen (*Identifizierungen*), ihre emotionale *Bewertung (valuation)* und kognitive (*appraisal*) *Einschätzung*“ (Müller/Petzold 1999, S. 198). So entstandene Selbstbilder oder Selbstattributionen, die im Verlauf der ersten beiden Lebensjahre aus dem „archaischen Leib-Selbst“ und durch das dadurch entstandene reflexive, sich selbst bewusst werdende Ich entstehen, werden im Laufe der weiteren Entwicklung in „ihrer Gesamtheit so an Prägnanz gewinnen, dass mit Einsetzen des *autobiografischen Memorierens* (Conway 1990) und dem Entstehen einer persönlichen Biografie durch vielfältige Narrationen (Nelson 1979; Petzold 1991o; 1999k) vom zweiten Lebensjahr an *Identitätsprozesse* mit wachsender Prägnanz zu einer hinlänglich „kohärenten Identität“ führen (Petzold 1992a, 671ff), die in fortlaufender „**Identitätsarbeit**“ (idem 1991o) in „**Identitätsprojekten**“ (idem 1993e) vielfältige Umwelteinflüsse in sozialisatorischen Prozessen reziproke Identitätsattribution verarbeiten, so dass sich das Subjekt auf diese Weise von einseitigen Determinierungen zu befreien vermag und zu einer „*emanzipierten transversalen Identität*“ findet, die sich in vielfältigen „Identitätsstilen“ und „*life styles*“ realisiert (Müller/Petzold 1998; Walters 1998)“ (Müller/Petzold 1999, S. 199). Identität kann sich auf der individuellen, der kollektiven und der Ebene von Organisationen herstellen.

Die Integrative Therapie sieht die Identität als „Entwicklung in der Lebensspanne“ (Müller/Petzold 1999, S. 197), „*Identitätsarbeit* findet in komplexen lebenslangen Entwicklungs- und Sozialisationsprozessen innerhalb von *sozioökologischen Feldern* statt“ (ebda, S. 199). Einige Begriffe sollen hier kurz erläutert und definiert werden in dem Sinne, dass sie eine anwendbare Folie für nachfolgende Interpretationen bieten.

2.3.4 Die Begriffe Kontext und Kontinuum

Die IT sieht den Menschen als Leib-Subjekt, das eingebettet ist in die Lebenswelt, in einen sozialen und ökologischen Kontext (wir sprechen in der IT eher von Kontext als von Feld). Die Kontext-Sichtweise ist eine feldtheoretische Sichtweise des Lebensumfeldes. Er gliedert sich als Lebenssituation in eine Mikro- (familiäre Situation, aktuelle Situation), eine Meso- (Lebenssituation einschließlich Beruf, Nachbarschaft, soziale Schicht, Freundeskreis), eine Makro- (Kulturkreis) und eine Supraebene (mundane Sichtweise). Als Lebensraum konstituiert sich der Kontext immer sozial (mit Anderen), kulturell (Volks- und Schichtzugehörigkeit), ökonomisch (Gesellschaftsform), ökologisch, physikalisch (Raum mit Grenzen) und metaphorisch (im Begriff der Heimat). Gesellschaftliche Gruppen in diesem Kontext definieren, interpretieren, bewerten diesen Raum mit kollektiven Kognitionen, Emotionen und Handlungen, mit ihren Interaktionen und in ko-respondierenden Prozessen, die auch in Wettstreit miteinander stehen können. Kontexte sind von ihrer Anlage her temporär und unterliegen Wandlungen und Veränderungen. Die aktuelle Lebenssituation eines Menschen wird also deutlicher, wenn man sie im Kontextbezug als gestaffeltem Figur-Hintergrund-Phänomen sieht, eingebettet in die Lebenszeit, das Kontinuum.

Das Kontinuum eines Menschen umfasst biografisch gesehen die Vergangenheit (auch pränatal) über die Gegenwart bis zum Tod. Die Gegenwart, das Hier und Jetzt, spielt in der IT, in der Tradition von Moreno und Fritz Perls, eine große Rolle, denn hier zeigen sich die Phänomene, nur hier geschieht Veränderung, in der leibhaftigen Ko-Präsenz des Subjektes mit Anderen. In ihrem Ansatz jedoch von den Phänomenen ausgehend zu den Strukturen und zu den Entwürfen zu gehen, sieht die IT den Menschen in seiner Prägung durch die Vergangenheit und die Gegenwart (nicht alle psychischen Krankheiten liegen ursprünglich in der Vergangenheit, es gibt auch in der Gegenwart krankmachende Lebensereignisse) und schließt Neuorientierungen, prospektive Momente mit ein. Hier verankern sich der Life-Span-Gedanke und die Identität. Über die Zeit hinaus versucht der Mensch in der erlebten, erzählten und konstruierten Lebensgeschichte einen persönlichen Sinn zu finden und zu entwickeln. Das passiert ko-konstruktiv immer mit Anderen, in sozialen Zusammenhängen. Zeit und Leiblichkeit sind eng miteinander verflochten. Die Zeit hinterlässt ihre Spuren, psychisch wie körperlich, in den Geschichten und Narrationen und im Leib. Zeit hat zugleich objektiven und subjektiven Charakter, sie ist persönliche, soziale, kulturelle Zeit, sie ist „biologische Zeit“ in den Rhythmen des Körpers (Petzold 1993, S. 343), sie kann fragmentiert, linear und nicht-linear sein. Zeitbegriffe sind nicht unabhängig vom Kontext zu sehen.

2.3.5 Entwicklung, Sozialisation, Enkulturation in Ko-respondenzprozessen

Entwicklung geschieht in der IT in und durch Beziehungen über die gesamte Lebensspanne hinweg in ko-respondierendem Miteinander in multiplen Kontexten und in sozialen Netzwerken. Die Persönlichkeit entsteht hier in „reziproken Attributionsprozessen“ auf der persönlichen (Entwicklungsperspektive), der gesellschaftlich-sozialen (Sozialisationsperspektive) und der kulturellen Ebene (kulturelle Perspektive), sie kann gelingen oder eben misslingen. Der Mensch gestaltet seine eigene Identität aktiv mit, indem er Identitätsentwürfe entwickelt und „Identitätsstile“ ausbildet, er orientiert sich an bestimmten „life styles“ und „social worlds“, die ihn beeinflussen, die er aber auch ko-konstruktiv mit gestalten und verändern kann. Eine solche „**social world**“ wäre z.B. die Peer-Group, die sich z.B. über gemeinsame Vorstellungen, Atmosphären und Handlungsspielräume, eine bestimmte Art zu kommunizieren oder sich anzuziehen definiert und konstituiert. Orientierungen finden Menschen oft in zumeist kurzlebigen Trends oder Moden, die in der Regel nur vorübergehend in der Lage sind, Sicherheit zu bieten. Sie können aber dazu beitragen, „**life styles**“ zu entwickeln, die über die Zugehörigkeit zu einer „life style community“ und ausgestattet mit „life style markern“ (Kleider, Äußeres, etc.) mehr Sicherheit bieten können. Lebensstile werden entwickelt, auch um dazu zu gehören und sich zu verorten, aber auch von der Gesellschaft unter Konsum- und Kapitalinteressen her angeboten, um Menschen vermeintlich bei ihrer Selbstverwirklichung zu unterstützen. Sie können sie aber auch betäuben. Lebensstile werden in der bewussten Identitätsarbeit des Ich mit „life style markern“ versorgt zu Identitätsstilen. Dabei werden bestimmte Facetten der Identität bewusst präsentiert, und zwar in Selbst- und Fremd-, Repräsentations- und Idealbild, und unterliegen „reziproken Attributionsprozessen“ der normalen Welt wie auch der „social worlds“ oder „life style communities“. „Life styles“ als frei gewählte Lebensformen in pluriformen Gesellschaften bieten eine flexible Ausstattung und Möglichkeiten, sich in diesen unterschiedlichen Welten frei flottierend zu bewegen (vgl. hierzu: Müller/Petzold 1999, S. 198ff und Müller/Petzold 1998, S. 419ff).

2.3.6 Ressourcen und protektive Faktoren

Die IT ist ein theoretisches Konstrukt und ein pädagogisch und therapeutisches Verfahren, das (psychische) Gesundheit, Ressourcen und protektive Faktoren in den Vordergrund stellt und ein eigenes Gesundheitsmodell in Anlehnung an Antonovsky (1979) entwickelt hat. Die IT fragt nicht nur nach krankmachenden Faktoren im Lebenslauf, sondern hat den Anspruch salutogene und protektive Faktoren sowie Ressourcen dem Menschen bewusst und wieder zugänglich zu machen oder mit ihm ko-konstruktiv zu entwickeln, um so auch die Eigenverantwortlichkeit und Eigentätigkeit für (psychische) Gesundheit und damit die eigene Copingfähigkeit zu forcieren.

Die IT unterscheidet eigene/innere/mentale (z.B. Willensstärke, Intelligenz, Bildung, Lebenserfahrung) und fremde/äußere/materielle (z.B. Freunde, soziale Netzwerke, Geld) Ressourcen. Diese können materiell und transmateriell sein. Sie spricht von „Ressourcenreservoir“ (aktueller Bestand) und „Ressourcenpotential“ (Zugänglichkeit, Nachschubfähigkeit, Erneuerbarkeit, prospektive Bestände). Ressourcen dienen dazu, Belastungen, Überforderungen und Krisensituationen zu bewältigen oder abzuschwächen. Sie sind Quellen der Hilfe, der Unterstützung, des Supports selbst und Quellen, aus denen eine ko-kreative Lebensbewältigung von Einzelnen und Gruppen möglich ist. Ressourcen können Entwicklungspotentiale freisetzen (vgl. Petzold, 1998a, S. 356ff). Um Ressourcen nutzen zu können, müssen sie bewusst sein und verfügbar gemacht werden können.

Der Begriff der protektiven Faktoren ist weiter gefasst. Internal gesehen sind sie auch Persönlichkeitsmerkmale und positive Einstellungen und Erfahrungen und external Einflussgrößen aus dem Mikro-, Meso- und Makrobereich, die „im Prozess der Interaktion miteinander und mit vorhandenen Risikofaktoren Entwicklungsrisiken für das Individuum und sein soziales Netzwerk weitgehend verhindern“ (Petzold 1993, S. 574f). Sie fördern salutogene Faktoren sowie Selbstwert- und Kompetenzgefühle und wirken auch im Sinne von Ressourcen supportiv (vgl. ebda).

2.3.7 Die fünf Säulen der Identität

Die fünf Säulen der Identität bezeichnen Identitätsbereiche, in denen die Identitätsarbeit wirksam wird und die die Identität stützen. Es sind dies:

- Die Leiblichkeit (z.B. Körper, Stimme, Aussehen, körperliche Gesundheit bzw. Krankheit, Gewalt- und Entwurzelungserfahrungen Konflikte, Störungen, Defizite, Traumata)
- Das soziale Netzwerk (Menschen in sozialen Mikro- und Mesobereich wie z.B. Familienmitglieder, bedeutsame Andere, Freunde, Nachbarschaft)
- Arbeit/Leistung/Freizeit (z.B. Beruf, Ausbildung, Studium, Leistungsbereitschaft und Noten in der Schule oder im Chor, Engagement)
- Materielle Sicherheit, (z.B. eigenes Geld verdienen, Kapital, Grundstücke)
- Werte, Normen, Ideale (soziales, ökologisches Engagement, Weltanschauungen, religiöse Ausrichtung, Moralität)

In allen diesen Bereichen finden Selbst- und Fremdattributionen, Verinnerlichungen und Bewertungen statt. In ihnen lassen sich Lebens- und Identitätsstile, Zugehörigkeiten zu Gemeinschaften oder sozialen Welten finden, die durch diese wiederum in reziproker Weise geprägt sind. Identität selbst bildet sich in ko-konstruktiver Auseinandersetzung und Wechselwirkung mit der Welt. Die Welt präsentiert sich im Alltag, in alltäglichen Handlungen, in den Anforderungen, die sich dem Menschen in bestimmten Lebensphasen stellen.

2.3.8 Emanzipatorische transversale Identitätsarbeit

In der Weiterentwicklung des oben dargestellten Identitätskonzeptes sprechen Müller/Petzold 1998 von der emanzipatorischen transversalen Identitätsarbeit als Antwort auf Globalisierung, plurale Lebensformen und virtuelle Welten. Welten, in denen Jugendliche sich eine Identität erarbeiten müssen, in denen es an verbindlichen und relevanten Orientierungen mangelt, die sich so schnell verändern, dass heutige Zukunftsentwürfe morgen schon ihr Verfallsdatum überschritten haben können. Die Autoren sprechen davon, dass es nicht so sehr um neue Orientierungen als vielmehr um neue *Daseinstechniken* (H. Thomae, zit. n. Müller/Petzold 1998, S. 424) gehen muss, Techniken, wie immer wieder neu Orientierung gewonnen werden kann.

„Transversalität kann zum elementaren Modus von Lebensformen werden. Man erfährt und denkt dann in Übergängen. Und man weiß, dass man sich in ihnen nicht verliert, sondern gewinnt, und dass man dabei übereinstimmungsfähiger wird mit Dingen und Menschen, dass man dadurch auch

in sich reicher und bei aller Vielfalt einträchtiger werden kann“ (Welsch 1996, 948, zit. n.: a.a.O., S. 422).

Wenn Kinder oder Jugendliche sich beispielsweise in unterschiedlichen Patchwork-Familien bewegen und behaupten müssen, kann das als Bedrohung oder als Chance gesehen werden. Eher dem alten Denken verhaftete Pädagogen würden konstatieren, dass hier Kontinuität und Stabilität fehlt und der Mensch womöglich in seiner Entwicklung gefährdet sei. Dieses Denken ist noch auf eine stabile Gleichheit als identitätsstiftendes Merkmal und Gefühlsmoment ausgerichtet. Modern oder postmodern denkende Pädagogen würden hier in der Vielfalt der Möglichkeiten eine Chance sehen, die das Kind/der Jugendliche für seine Identitätskonstruktion kreativ nutzen könnte. Die Stabilität würde dann in der entwickelten Fähigkeit der Flexibilität liegen (vgl. ebda.). Navigieren statt Balancieren wäre dann die zentrale Metapher derart gestalteter transversaler emanzipatorischer Identitätsarbeit (a.a.O., S. 423 u. 425).

Es darf aber nicht, bei aller Euphorie, übersehen werden, dass hierin auch Gefährdungen der Persönlichkeit verborgen liegen. Ein so dargestelltes „Identitätsmanagement“ bedarf eines Menschen, der ein ausreichendes Maß an Stabilität bei aller Flexibilität besitzen muss, darin sind sich Fachleute einig. „**Navigieren** ist die immer souveränere Orientierungsarbeit in faszinierend überschaubarer Weltvielfalt, im „net“, im „web“, in *den multikulturellen, interkulturellen und transkulturellen Kontexten* (Petzold 1998a, 26f)“ (ebda., S. 423). Beim Navigieren geht es nicht um das Tun, sondern um das Wissen, wie man es tun soll. Navigieren setzt das Einnehmen einer Meta-Perspektive voraus und Fähigkeit zur Exzentrizität.

Hier wären wir wieder bei unserem Ausgangspunkt, den virtuellen Welten und dem durch sie geprägten Alltag von Jugendlichen angelangt. Die spannende Frage ist nun, ob und wie sich die neuen Herausforderungen und Möglichkeiten des Cyberspace, des Internet, auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen auswirken. Welche identitätsstiftenden Merkmale und Bedeutungen können auf der Grundlage des hier vorgestellten Integrativen Identitätskonzeptes festgestellt werden.

IV. Möglichkeiten der Neuen Medien bei der Entwicklung von Identität in der Adoleszenz – Praxisbeispiele –

Identitätsarbeit als lebenslanger Prozess findet im Zusammenspiel und an der Schnittstelle von Gesellschaft und Individuum statt. Die neuen Kommunikations- und Informationsmöglichkeiten bestimmen und durchdringen den Alltag von Jugendlichen und sind dementsprechend identitätsrelevant. Jugendliche werden heute als aktive Konstrukteure ihrer eigenen Identität und Biografie gesehen. Wo der Mensch derart gefordert wird und im Mittelpunkt steht, braucht er eine gute psychische Grundausstattung und psychologisches Rüst- und Handwerkszeug. Welche Unterstützungsmöglichkeiten, Chancen und Risiken die Neuen Medien in diesem Prozess bieten, soll an Hand von Beispielen nun aufgezeigt und erläutert werden.

1. Spielen, Phantasie- und Kreativitätsentfaltung durch das Internet

Schon seit jeher wird dem Spiel eine wichtige Rolle in der Identitätsentwicklung von Menschen zugeschrieben. In der Medientheorie wurde dieser Aspekt bisher zu wenig berücksichtigt. „MUDs verwischen Grenzen zwischen Selbst und Spiel, Selbst und Rolle, Selbst und Simulation. Ein Spieler sagt: „Du bist, was du zu sein vorgibst ... du bist, was du spielst.“ Doch man wird nicht nur zu dem, den man spielt, man spielt auch den, der man ist, sein will oder nicht sein will. Die Spieler beschreiben ihr wahres Selbst gelegentlich als Kompositum aus ihren Figuren, und sie bezeichnen ihre Personae als Instrumente, um an ihrem RL-Leben zu arbeiten“ (Turkle 1999, S. 310). Diese Identitätsarbeit scheint jedoch bereits eine stabile Persönlichkeit vorauszusetzen.

Gordon (Student, 23 Jahre), eine Person, die Turkle (1999) in ihren Untersuchungen beschreibt, erlebte sich selbst in der Grundschule als Außenseiter und später als unattraktiv: „fünfundneunzig Kilo mit Brille“ (S. 306). Erste neue Erfahrungen bezüglich seiner Beziehungen zu anderen Menschen und der Sichtweise von sich selbst machte er mit einer Reisegruppe in der High School. Da niemand von seinen Vorerfahrungen wusste und niemand ihn kannte, empfand er die Reise als

Neubeginn. Ähnliche Chancen schienen sich ihm in den MUD's zu eröffnen: er konnte jeder Zeit eine neue Figur erfinden und wieder neu beginnen, er fühlte sich jedes Mal „wie neu geboren“.

Jede neu erfundene Figur (er hat mehrere Personen gleichzeitig erfunden, die in unterschiedlichen MUD's spielen) hat Merkmale, die er bei sich selbst gerne entwickeln wollte. Eine Figur „ist wie ich, nur überschwänglicher, blumiger und romantischer...“. ...eine andere ist älter, still, .., eine weitere ist weiblich (ebda.). Dieses Vorgehen eröffnet ihm neue Spiel- und Erfahrungsräume zum Experimentieren mit neuen und anderen Persönlichkeitsanteilen, die oft in der Realität so nicht machbar sind. So bieten sich ihm Möglichkeiten zum Ausagieren wie zum Durcharbeiten und Integrieren dieser Anteile. Wenn eine Figur ihren psychologischen Nutzen für ihn erfüllt hat, gibt er sie auf. Das Entwickeln jeder Figur ist eine eigene Kreation. Dadurch, dass im Spiel das eigene Selbst immer mit beteiligt ist, wirken diese Erfahrungen auch bis in die Realität. Dies kann er für sich nutzbar machen. Sein reales Selbst beginnt, Teile seiner Figuren zu übernehmen. Gordon bekommt ein Bewusstsein dafür, dass sein Selbst sich immer weiter entwickelt. Er wird sicher im Umgang mit den unterschiedlichen Selbsten, kann kontrolliert damit umgehen (vgl. ebda.).

Für **Morgan** bietet das MUD mit seiner Anonymität eine Art Experimentierfeld, um starke Gefühle wie Wut und Ärger loszulassen, Dampf abzulassen, was er sich im realen Leben (noch) nicht traut. Regelmäßig vor Prüfungen reagiert er sich im MUD ab, sucht Streit, brüllt rum, zerdeppert Sachen (a.a.O., S. 304).

Im Sinne emanzipatorischer transversaler Identitätsarbeit (Müller/Petzold 1998) bieten MUD's diesen beiden Personen die Möglichkeit, Persönlichkeitsanteile spielerisch zu entfalten, auszuspielen, neue Aspekte des Selbst kennen zu lernen, sich etwas zu trauen, was sie sich im realen Leben noch nicht trauen würden. In der <Unwirklichkeit> des Spiels, so der Psychoanalytiker Erik H. Erikson, kann sich der Mensch preisgeben und enthüllen (Erikson 1979, vgl. Turkle 1999, S. 297). So ist das Spiel ein Laboratorium für die Identitätskonstruktion. Die Fähigkeit, gleichzeitig mit mehreren „Selbsten“ in unterschiedlichen virtuellen Welten zu navigieren (Müller/Petzold 1998) ermöglicht es Gordon, eine exzentrische Position einzunehmen und sich selbst-reflexiv zu betrachten. Seine Sicherheit im kontrollierten Umgang damit stärkt seine Kompetenzgefühle und somit sein Selbstwertgefühl. Darüber hinaus kann er die Fähigkeit entwickeln, sich auch in der postmodernen Welt mit ihren unterschiedlichen „pluriformen“ Anforderungen besser zurecht zu finden.

Nicht immer jedoch tragen Erfahrungen in MUD's zur Bereicherung und Entfaltung der Persönlichkeit bei. So hatte **Stewart** (23, Student), ebenfalls eine Person, die Turkle beschreibt (1999, S. 311ff), bereits schwerwiegende Lebensprobleme (Isolation, Krankheit, Depressionen, schwierige Kindheit) als er seine Erfahrungen im MUD begann. Er lebte zurückgezogen, und ein Grund, warum er MUD's besuchte, war der, mit Menschen zu reden. Bis zu vierzig Stunden in der Woche verbrachte er damit, sich ein Leben zu konstruieren, das interessanter, vielfältiger und erfahrungsreicher als sein reales Leben war. Stewart entwickelt im Spiel eine außerordentliche Phantasie, das MUD dient ihm als Medium für Phantasieprojektionen. Darüber hinaus erweitern die MUD's seinen Alltag und seinen Wissenshorizont, seine Personae im MUD verkörpern sein ideales Selbst, das er im Leben nicht erreicht. In der Figur des „Achilles“ schafft er eine gesellige Figur, die sich zärtlich, galant und phantasievoll darstellte. Mit „Winterlight“ erlebt er eine virtuelle Romanze, die in eine gigantische Hochzeitsfeier mündet. Während Stewart dieses Fest alleine vor seinem Computer erlebt, reist eine Gruppe Mitspieler nach Deutschland, um die Hochzeit in einem rauschenden Fest mit Champagner und festlicher Kleidung zu feiern. Zum ersten Mal in seinem Leben gibt Stewart eine Party, und er ist stolz auf sich. Trotz Anerkennung und Erfolgen im Sinne von Fremd- und Selbstattributionen hat das Spiel im MUD letztendlich bei Stewart nach seiner eigenen Bewertung (valuati-on) und Einschätzung (appraisal) sogar zu einer Beeinträchtigung der Selbstachtung geführt (S. 316). Aufgrund seiner vielfältigen Probleme (zu vermuten wäre ein negativ geprägtes Selbstkonzept und seine durch Krankheit beschädigte leibliche Säule der Identität) ist er nicht in der Lage, seine virtuellen Erfolge als Erfolge in sein reales Leben zu integrieren und als bereichernde Persönlichkeitserfahrungen sich einzuverleiben. Das ist letztlich für ihn mit einer großen Enttäuschung und Entwertung verbunden. Seine Probleme im MUD sind letztlich die gleichen, die er auch in der Wirklichkeit hat. Aufgrund seiner Persönlichkeitsstruktur kann Stewart seine Probleme nicht durcharbeiten, sondern hat sie ausagiert (vgl. S. 323).

Das Spielen im Internet fördert durch die Reduzierung auf die Schriftsprache (man sieht die andere Person nicht, weiß nicht wie sie aussieht, spricht, sich kleidet, usw.) Projektionen, Übertragungen und Idealisierungen. Wichtig ist, dies zu erkennen und für die eigene Person zu verarbeiten. Die Wirkungen und Auswirkungen sind individuell, „das Leben im Cyberspace bietet, wie das Leben überhaupt, nicht allen gleiche Chancen. ... Wenn man über ein gesundes Selbst verfügt, das sich

durch Beziehungen weiterentwickeln kann, dann können MUDs sehr hilfreich sein. Andernfalls drohen einem ernste Schwierigkeiten“ konstatiert Turkle (a.a.O., S. 331) in einem Fazit.

2. Eriksons psychosoziales Moratorium

In Weiterführung des obigen Spielgedankens behält das psychosoziale Moratorium Eriksons für mich weiterhin seine Bedeutung. Jugendliche brauchen heute weiterhin einen von der Gesellschaft zugebilligten Freiraum zum Experimentieren und Gestalten ihrer eigenen Identität. Und dies um so mehr in unserer heutigen pluralen und schnelllebigen Gesellschaft, die den Jugendlichen eine größere Verantwortung für sich selbst und die eigene Identität zuweist. Die Verantwortung ist größer, denn auch das Scheitern wird der eigenen Person zugeschrieben. Je größer die Vielfalt wird, um so mehr Optionen es gibt, um so mehr müssen Jugendliche lernen und erfahren, dass sie sicher **navigieren** können, sicherer auswählen und entscheiden können, was ihren Wünschen und Konstruktionen am Meisten entspricht.

Turkle (1999) verlegt das psychosoziale Moratorium ins Internet und erweitert es auf die Erwachsenen. Ihrer Meinung nach ermöglicht das Internet auch dem Erwachsenen, wieder Spielerfahrungen zu machen, die normalerweise nur Kindern und Jugendlichen zugebilligt werden. In dem Sinne eröffnet sich auch ihm wieder ein Moratorium, in dem er in eine andere Wirklichkeit treten und „Urlaub“ machen kann vom Alltag und er sich neue Umgangsweisen mit sich selbst erschließen kann (vgl. a.a.O., S. 330). Das ursprüngliche Adoleszenz- Moratorium sei kein Durchgangsstadium mehr, sondern ein Erfahrungsmodus (ebda.).

Dem zweiten Gedanken von Turkle, dass es sich (amerikanische) Jugendliche auf Grund der Arbeitsmarktlage nicht mehr leisten können, ihre Zeit in der realen Welt mit Identitätsexperimenten zu vergeuden, kann ich teilweise folgen. Jugendliche sind, wie die vorletzte Shell-Studie zeigt (Jugend 2000), weiterhin auf Beruf und Familie als Zukunftsperspektive und Existenz sicherndes Moment ausgerichtet. In Anbetracht der schlechten Arbeitsmarktlage sind jedoch viele Jugendliche, v.a. solche mit niedrigerem Bildungsniveau, heute weiterhin gezwungen, verlängerte Schulzeiten hinzunehmen oder in unterschiedlichen Jobs Erfahrungen zu sammeln, bis sie einen Einstieg ins Erwerbsleben finden. Diese Zeit kann schon für Identitätserfahrungen, wenn auch vielleicht nicht für waghalsige Identitätsexperimente, genutzt werden.

3. Netzwerke, soziale Beziehungen und Kommunikation

Im und durch das Internet entstehen soziale Netzwerke, können Zugehörigkeiten und soziale Anerkennung erlebt und gelebt werden, egal ob es sich um anonyme oder identifizierbare Personen handelt. Beziehungen zu knüpfen, Personen wieder zu treffen sind Wünsche, die schnell zum entscheidenden Faktor der Teilnahme am Chat oder MUD werden (vgl. Turkle 1999, S. 293). Sie liefern den Jugendlichen Welten für soziale Interaktionen, in denen sie sich selbst oder das, was sie von sich zeigen wollen, darstellen können. Vorherrschend ist zunächst einmal die Anonymität, die die eigentliche Person schützen soll, ihr aber auch vielfältige Möglichkeiten offerieren kann (s.a. Kap. II). Darüber können Nähe und Distanz geregelt werden. Turkle schreibt hierzu: „Beziehungen während der Adoleszenz beruhen in der Regel auf dem gegenseitigen Einverständnis, dass sich die gefühlsmäßige Bindung in bestimmten Grenzen bewegt. Für solche Beziehungen ist der virtuelle Raum gut geeignet. Seine natürlichen Beschränkungen sorgen dafür, dass Beziehungen nicht zu eng werden.“ (1999, S. 334)⁹

In der Anonymität des Chat z.B. kann **Konrad**, ein 23-jähriger Informatikstudent, selbst entscheiden, ob er einfach nur plaudern oder tiefgehende persönliche Gespräche führen möchte, ob er über sich die Wahrheit erzählt oder nicht. So erlangt er Kontrolle über das eigene Handeln, findet eher zu sich selbst (vgl. Schmidt 2000, S. 20).

Oft fällt es auch leichter, sich dem anderen zu öffnen, einleitende Small-Talks der Kontaktabahnung erübrigen sich, man kommt schneller zu Sache. Die

⁹ Ich beziehe mich im Folgenden größtenteils auf Ergebnisse einer Diskussionsrunde zwischen Experten der Uni Frankfurt/M. und Intensivnutzern von Chat-Angeboten sowie auf Untersuchungen von Turkle und Ergebnisse der Shell-Studie „Jugend 2000“.

Anonymität erhöht die Authentizität (ebda., S. 20). Man muss sich seiner Direktheit oder seiner Anliegen wegen nicht schämen: „Wer chattet, muss nicht rot werden“ (ebda.) ist eine treffende Aussage, die einen Zuwachs an Handlungsautonomie und Handlungsfähigkeit erklärt. Neben den Interaktionen mit Spielcharakter betonen die Teilnehmer des Expertenforums die Anonymität des Chats „als eine andere, entlastetere Form der Beziehungsherstellung“, die dann entweder zu einem unkomplizierten Abbruch der Kommunikation oder zu einer womöglich realen Fortsetzung und evtl. zu Freundschaft führt. In diesem Fall findet eine Veralltäglicung der Kommunikation im Netz und Transformation der Virtualität in die Realität statt.

Eine weitere Form der Veralltäglicung finden Schmidt u.a. in Chats, die schon länger existieren, die sich nach und nach als Gemeinschaft verstehen und sich selbst Regeln im Umgang miteinander geben. Hier sei die Regelmäßigkeit der Teilnahme bereits „bekannter“ Personen, verbindliche Umgangsformen und Regeln untereinander ein ausschlaggebendes Moment. Findet sich dann in Chats eine Gemeinschaft von identifizierbaren Personen, trägt dies noch mehr zur Hinwendung auch im normalen Alltag beobachtbaren Verhaltens bei. Geborgenheit und Verpflichtung, Nähe und Intimität ersetzen dann die ausgekosteten Freiheiten der Anonymität (ebda., S. 18). Nach den Erfahrungen der o.g. Autoren ist im Chat spürbar, welche Atmosphäre vorherrscht und damit auch, wie gut sich die Mitglieder kennen. „Unter Umständen handelt es sich sogar um eingeschworene Gemeinschaften, deren Mitglieder seit Jahres eng befreundet sind, auch über den Chat hinaus“ (ebda., S. 18). In diesem Sinne ist „der Computer ist eine Art Experimentierlabor für den Aufbau engerer zwischenmenschlicher Beziehungen im wirklichen Leben“ (Turkle 1999, S. 328).

Natürlich birgt die Reduzierung auf das Medium Computer und die Schriftsprache auch viele Möglichkeiten der bewussten und unbewussten Täuschungen und Enttäuschungen. Diese „Risiken“ birgt auch die normale Realität. Viel interessanter scheint mir die Erfahrung zu sein, womöglich einer multikulturellen und weltweiten (www) Gemeinschaft anzugehören, womöglich in unterschiedlichen Sprachen zu kommunizieren, über den Tellerrand der eigenen Kultur zu blicken und sich nebenbei noch viele technische Fertigkeiten im Umgang mit Computer und Internet anzueignen. Ich sehe hier das Internet sowohl als Erweiterung und Ergänzung als auch als Ersatz von sozialen Netzwerken und damit verbundenen Zugehörigkeiten an. Man denke nur, welche positiven Möglichkeiten und Freiheiten Kranke, an die häusliche Umgebung gefesselte Menschen oder alte Menschen mit diesem Medium erlangen können.

Computervermittelte Netzwerke und soziale Beziehungen sind auch als wichtige persönliche Ressourcen anzusehen, in denen Jugendliche Hilfe, Unterstützung und Orientierung finden können. Im Sinne eines „Kontextwechsels“ (Fend) können Jugendliche durch das Internet an Orte gehen, wo sie Gleichgesinnte treffen, sich über Probleme austauschen und Hilfe bekommen können und in ihrer eigenen Entwicklung voran schreiten. Die Netzbeziehungen können somit wichtige Copingfunktionen erfüllen.

Zu oft geäußerten Verunsicherungen bezüglich der Teilhabe an virtuellen Welten zählt die Vermutung, dass reale soziale Beziehungen und damit das Vorhandensein sozialer Kompetenzen sich umgekehrt proportional zur Netznutzung verhielten. Die Shell-Studie (2000) macht hierzu Aussagen. Ergebnis ist, dass die „Heavy User“ im Vergleich zu den „Technikabstinenten“ weitaus mehr in soziale Strukturen eingebunden sind und ihre sozialen Kompetenzen über dem Durchschnitt liegen. Schaut man sich die Jugendlichen an, die hinter den Begriffen „Heavy User“ und „Technikabstinenten“ verborgen sind, eröffnen sich wesentliche Unterschiede in Bildungsstand, auch der Eltern, Geschlecht und Nationalität. „Die Technikabstinenten sind vergleichsweise schlecht gebildet, nur jeder Vierte hat ein (Fach)Abitur oder strebt es noch an, nur einen Hauptschul- oder gar keinen Abschluss haben 59% der Väter. Der Ausländeranteil ist überdurchschnittlich hoch (nur 85% Deutsche), ...“ (a.a.O., S. 214) In der Gruppe der Heavy User dominieren männliche Jugendliche. Es spiegeln sich hier in Ansätzen auch generelle Aussagen der PISA-Studie und der neuesten Shell-Studie (Jugend 2002) in Bezug auf die Zusammenhänge von Herkunft, Bildung und sozialen Chancen wider. Bildung als Ressource für die Integration Jugendlicher in die Gesellschaft erscheint wieder als ein wesentlicher Faktor.

4. Werte, Normen, Ideale, Weltanschauungen und Bildung

Jugendliche suchen auch heute noch Hilfe und Orientierung, aber nicht unbedingt in den tradierten Institutionen. Familien und Schule werden in ihren Werteorientierungen brüchig. Yvonne Fritzsche (Jugend 2000, S. 95) schreibt dazu in der Shell-Studie 2000: „Jeder Jugendliche wird zum flexiblen Konstrukteur seiner eigenen Entwicklung mit einem persönlichen Wertekosmos, er muss und kann sich seine Identität und seine Wertorientierungen aus Versatzstücken selbst und eigenverantwortlich zusammenbasteln, sozusagen ein eigenes biografisches und ethisches „Gesamtkunstwerk“ schaffen und inszenieren, ein Kunstwerk, dessen Inhalt er selbst ist.“ Weiter schreibt sie, dass diese Aufgabe bei den Jugendlichen kaum Ohnmachts- oder Überforderungserfahrungen nach sich zieht und sieht das Wegfallen von Planungssicherheit und verbindlichen Werten als Problem von Erwachsenen an (vgl. ebda.).

Die neueste Shell-Studie (Jugend 2002) bestätigt, dass sich die positive Grundstimmung und die positive persönliche Perspektive der Jugendlichen in Bezug auf ihre Zukunft gefestigt hat. Werte wie Bildung, Leistung, Sicherheit, Macht und Leistungsanstrengungen sind im Laufe der 90er Jahre wieder wichtiger geworden, um die eigenen Ziele zu realisieren. Dabei gehen Jugendliche pragmatisch vor und überprüfen ihre soziale Umwelt auf Chancen und Risiken (vgl. Jugend 2002, S. 17ff).

Als Konstrukteure ihrer eigenen Entwicklung oder als Identitätsbastler benötigen Jugendliche Instanzen, die die Heterogenität und Vielfältigkeit postmodernen Lebens widerspiegeln, die sie auf postmodernes Leben und Arbeiten vorbereiten. Medien können hier positiv wie auch negativ wegweisend sein. Potentiell ist es möglich, sich im Netz „daneben“ zu benehmen, ohne Sanktionen wie im realen Leben zu befürchten (Schmidt 2000, S. 18). Andererseits hat sich auch im Netz eine gewisse „Netiquette“ etabliert, wo versucht wird, Regeln für die Kommunikation zu installieren. Ein Operator kann Sanktionen oder Rügen bei Verstoß gegen diese Regeln verhängen. Dies kann bis zum Ausschluss aus der virtuellen Gemeinschaft führen. Auch wenn die betroffene Person als anonymer Netz-Teilnehmer geschützt ist, kann eine solche Sanktion den realen Menschen treffen und verunsichern.

In manchen Chats wird ein hohes Maß an Partizipation und Selbstbestimmung dadurch erreicht, dass die Chat-Gemeinschaft sich selbst in ko-kreativer Auseinandersetzung Regeln gibt, diskutiert und aushandelt. Diese ist als eine neue Qualität in der Wert- und Normentwicklung anzusehen, wo der Mensch als handelndes aktives Subjekt seinen Einfluss geltend machen und mitgestalten kann, anstatt tradierte Werte und Normen einfach nur zu übernehmen. Nach Schmidt (ebda.) werden Netzregeln dann verlässlich, wenn im Chat tatsächlich Beziehungen und Zugehörigkeiten gesucht werden.

In Bezug auf die Funktion der Medien bei der Entwicklung und Bewertung sozialer Werte wie Mitmenschlichkeit, Einfühlungsvermögen, Toleranz sowie Hilfsbereitschaft schreibt Fritzsche (2000, S. 100): „Zudem verstärken sich die Chancen zur Selbstreflexion und zur Relativierung des eigenen Standpunktes durch das hohe Gewicht der Medien als einer Sozialisationsinstanz in der Moderne, weil die Fülle an medial transportierten Fremderfahrungen und die vielfältigen Einblicke in die Binnenstruktur fremder Rollen das Individuum lehren könnte, Handlungshintergründe von Interaktionspartnern anders zu verstehen und womöglich weniger selbstbezogen zu interpretieren.“ Hier besteht die Möglichkeit, eine größere Exzentrizität zu erlangen, die bei der Erarbeitung einer transversalen Identität von Bedeutung ist (vgl. Müller/Petzold, S. 423).

Werte sind bewusst gewählt und differenzieren stark bezüglich des Bildungsniveaus der Jugendlichen (vgl. Shell-Studie 2000, S. 15). Bildung als Wert und als Ressource ist wieder in aller Munde. Nicht nur der Besitz der Technik oder die Möglichkeit der Verfügbarkeit darüber, sondern auch der kompetente Umgang damit schafft Gelegenheiten für Bildung.¹⁰ Aus einer Flut von Informationen entsteht Wissen, wenn der Mensch sich diese Informationen in einem eigenen Prozess der Gestaltung und auf der Grundlage seiner Erfahrungen selbst erarbeitet und einverleibt hat. Dies setzt einen lernbereiten Menschen voraus. Chats und MUD's öffnen Lernräume und bieten Gelegenheiten,

¹⁰ In der Art der Nutzung der Technik und Neuen Medien unter Jugendlichen ist festzustellen, dass Jugendliche aus weniger gebildeten Elternhäusern Technik eher verwenden, um sich darzustellen und die eigene Wirkung zu unterstreichen (vgl. Tully 2002, S. 15). Sie wird zum Prestigeobjekt, das etwas über den Besitzer aussagt.

eigene Erfahrungen zu machen. Im Umgang mit den Neuen Medien eignen sich Jugendliche neue Daseinstechniken (Thomae) an, wie Orientierungen immer wieder neu gewonnen werden können (vgl. Müller/Petzold 1999, S. 424). Diese Daseinstechniken sind Bewältigungsstrategien des post-modernen Lebens. Sie sind Bildungsinhalte, die als grundlegende Kompetenzen und Performanzen heute in der Schule erfahrbar gemacht werden müssten. An die Stelle der Vermittlung von allerlei Informationen (ich meine hier nicht Allgemeinbildung oder Alltagswissen), das oft in kürzester Zeit museumsreif wird, müssten mehr erfahrungsbezogene Aneignungskonzepte treten. Medienkompetenz als Bildungsziel ist Teil der Persönlichkeitsentwicklung und als Ressource der Persönlichkeit anzusehen (vgl. Schachtner 2001, S. 4ff).¹¹

5. Arbeit/Freizeit/Leistung

Jugendliche orientieren sich immer noch an der Arbeit als Existenzgrundlage des Lebens. Ideal und Realität fallen laut Shell-Studie 2000 auseinander „und Jugendliche praktizieren so etwas wie eine pragmatische Akzeptanz von Behelfs- und Zwischenlösungen. ... Beruf ist nicht mehr die vorgegebene Ordnung, in die man sich einfügt oder integriert, sondern ein selbst gewähltes Lebenskonzept, für das man sich persönlich einsetzen muss“ (Shell 2000, S. 15). Meine Erfahrung ist, dass Jugendliche sich ihre Berufsbiografie mehr und mehr selbst erarbeiten und konstruieren, indem sie in unterschiedlichen Berufsbereichen Erfahrungen sammeln und sich dann in einer Art Patchwork ihr Berufs- und Arbeitsprofil zusammenstellen. Eine lebenslange Karriereplanung wird eher von mittelfristigen Projekten abgelöst (vgl. Keupp 1999, S. 126). Damit blieben Jugendliche nach Keupp offen für unvorhergesehene Ereignisse. Sie tragen eine große Verantwortung für sich selbst in einer Zeit, in der sie bezogen auf ihre Identitätsentwicklung noch vielen Verunsicherungen ausgesetzt sind. Es verändern sich die bisher gültigen Relationen von Arbeit (im Sinne von Erwerbsarbeit), Freizeit und Leistung. In der Moderne war die Freizeit über die Arbeit definiert und die Leistung an die Arbeit gebunden. Darüber bekam man Anerkennung, konnte sich produktiv selbst-verwirklichen, gehörte einer außerfamiliären Gemeinschaft an und konnte über den Verdienst die Existenz sichern und am gesellschaftlichen Leben teilhaben.

Jugendliche „arbeiten“ oft stundenlang, alleine, vernetzt mit anderen, produktiv mit dem Computer und eignen sich die Technik an. „In der bundesdeutschen Wohnbevölkerung nutzt in der Altersgruppe der 15-24-jährigen inzwischen jeder Vierte das Internet. Deutschland stellt einen der größten europäischen Online-Märkte dar. 1999 nutzten ca. 11,2 Millionen Bundesbürger insgesamt das Internet (ARD/ZDF-Online-Studie 1999)“ (Shell-Studie 2000, S. 202). Jedoch darf nicht übersehen werden, dass 44% der Jugendlichen aus der Repräsentativuntersuchung der Shell-Studie über keinen eigenen Computer verfügen, „jeder Vierte hat einen Computer, den jemand anders mitbenutzt und 30% haben einen Computer ganz für sich allein zur Verfügung“ (ebda., S. 221).¹² In der Handhabung der Technik sind sie den Erwachsenen meist weitaus überlegen. Dies schafft Anerkennung und kann vorherrschende Hierarchien, auch in der Schule, verflachen und zu einem Teamwork zwischen Erwachsenen und Jugendlichen führen, wie es unter Jugendlichen bereits üblich ist. Nicht zuletzt bringt dies ein Mehr an Wertschätzung und Akzeptanz. „Gerade Technik und neue Medien (Nutzung von Handy und Internet) sind zumeist Bestandteil eines besonders reichhaltigen und engagierten Soziallebens und Grundlage für aktive Freizeitgestaltung“ (ebda., S. 16). Natürlich wird auch viel „freie“ Zeit am Computer „gearbeitet“, was gängige Definitionen dieser beiden Bereiche umkehrt.

6. Materielle Basis

Auch in Bezug auf Teilhabe an Konsum und der Nutzung von Gebrauchs- und Verbrauchsgütern ist der Spielraum für selbstbestimmte Verhaltensweisen groß bei gleichzeitiger immer größer werden-

¹¹ Vertiefende Aussagen zum Begriff der Medienkompetenz finden sich bei Dieter Baacke (1997): Medienpädagogik, Tübingen, und in: medien praktisch, 1996, Heft 2, S. 4-10: Medienkompetenz als Netzwerk“ ebenfalls von Baacke.

¹² Diese Aussagen beziehen sich in der Regel auf männliche deutsche Jugendliche. Genauere Aussagen bezüglich der Computernutzung von Mädchen oder Unterscheidungen nach Nationalität und Bildungsstand können in der Shell Studie 2000 nachgelesen werden.

den und fehlenden Möglichkeiten der eigenen materiellen Existenzabsicherung (vgl. Hurrelmann 1995, S. 287). Jugendliche befinden sich in der Adoleszenz in einer gesellschaftlichen Situation, wo ihnen als Gruppe von der Gesellschaft recht früh große Entfaltungsmöglichkeiten und Spielräume eingeräumt werden, die sie jedoch auf Grund fehlender materieller Ressourcen oft nicht nutzen können. Sie befinden sich in dem Dilemma, dass ihnen die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, am Konsum-, Freizeitbereich potentiell möglich wäre und auch zugestanden wird, diese jedoch real abhängig ist von familiären und/oder eigenen sozialen und materiellen Möglichkeiten und Bildungsstand (vgl. ebda.).

Nun könnte man argumentieren, dass die Jugendlichen sich ja noch im Übergang, in der beruflichen Orientierungsphase und am Beginn ihrer Arbeitsidentität befinden, aber die aktuelle gesellschaftliche Situation mit hoher Jugendarbeitslosigkeit und ungleichen Chancen in Abhängigkeit von Bildungsstand u.a. spricht für sich.

Trotzdem hat die Shell-Studie (Jugend 2000) hervor gehoben, dass Jugendliche insgesamt ihre Berufs- und Lebensaussichten nicht mehr so pessimistisch sehen wie in vergangenen Shell-Studien. Die Grundstimmung ist eine gewachsene Zuversicht in die Zukunft, die nicht mehr wie früher vielleicht sorgenfrei ist, sondern mit persönlichen Anstrengungen verbunden ist (vgl. Jugend 2000, S. 13). Bei vielen Jugendlichen ist eine größere Anstrengungsbereitschaft vorhanden, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen, sich ihr eigenes Leben zurecht zu basteln (vgl.a. Shell-Studie, Jugend 2002).

7. Leiblichkeit

Entgegen vieler Vermutungen, dass der Leib als „Säule der Identität“ in der netzvermittelten Kommunikation seine Bedeutung verlieren könnte, dass mit dem Körper auch die Sinne und Emotionen verschwinden könnten, nimmt der Leib in seiner Bedeutung wieder zu. Wir sprechen in der Integrativen Theorie vom *Leib*, der ich bin (*corps phénoménal*) und dem *Körper*, den ich *habe* (*corps objectif*) (vgl. Petzold 1988, S. 32).

7.1 Der reale Leib im Chat – die emotionalen Funktionen des Leib-Selbst

Auch virtuelle Kontexte bieten eine Grundlage für das Entstehen, Erleben und Äußern von Gefühlen. Durch das Nicht-Vorhandensein des Körpers sind Gefühle nicht sichtbar oder können direkt geäußert werden, sie bedürfen der schriftlichen Konstruktion. Dadurch können wir in Distanz zu uns selbst treten. Die Eigenwahrnehmung kann geschärft werden, Gefühlswahrnehmungen können auf ihren „Wahrheitsgehalt“ hin überprüft werden, es kann eher eine emotionale Differenzierung stattfinden.

Internet- oder Chat-Nutzern widerstrebt oft dieses ausführliche Schreiben. Der kurze, knappe Stil auch in Form von Emoticons, der sich im Chat oft zeigt, führt jedoch schnell zu Missverständnissen, „wenn das freundliche Gesicht fehlt, mit dessen Hilfe das Gesagte besser einzuschätzen ist“ (Sieckmann 2001, S. 3). Erfahrungen der Autorin mit Internet-Seminaren fasst sie so zusammen: „Um Emotionen in Schriftform überhaupt sichtbar zu machen, müssen sie geschrieben werden. So müssen statt eines verärgerten Schnaufens in einer Präsenzveranstaltung 2-3 Sätze geschrieben werden, die den Zustand der Teilnehmerin oder des Teilnehmers beschreiben und erklären. Wie einfach lassen sich doch Augenbrauen hochziehen, die das Anzweifeln eines Argumentes anzeigen sollen, aber wie sorgfältig müssen die Worte gewählt sein, um diese Empfindung auszudrücken! ... Wer emotional ist (oder sein will), muss meiner Meinung nach auch kommunikativ sein“ (ebda., S. 7).

Bei **Ava**, einer 30jährigen Studentin, hat ihre Teilnahme an einem MUD zu einer Erfahrung von Heilung beigetragen. Sie hatte durch einen Autounfall ein Bein verloren. Im MUD erschafft sie eine einbeinige Figur, die eine Prothese trägt. Beschreibungen der Behinderung gehen in ihre Netz-Kommunikation mit ein. Sie findet Freunde, die sie als Figur so akzeptieren. Ihre Figur verliebt sich, sie tauscht sich mit ihrem Liebhaber offen über die sinnlichen und emotionalen Aspekte ihrer virtuellen Behinderung aus, sie und ihr virtueller Partner finden Spaß am virtuellen Sex. Sie lernt, sich in ihrem virtuellen Körper wohl zu fühlen. Ihre Erfahrungen mit ihrem neuen versehrten Körper kann sie in ihr reales Leben integrieren. „Nach dem Unfall hatte ich zuerst Sex im MUD, bevor ich in der Wirklichkeit wieder mit jemandem schlief. ... Ich habe mich wieder als ganzer Mensch gefühlt.“ (Turkle 1999, S. 428)

Auch wenn der Körper in der netzvermittelten Kommunikation nicht präsent ist, so ist er sehr wohl in seinen Seins-Funktionen als Leib präsenter denn je. Denn nur, was der Leib selbst spürt, wahrnimmt, kann exakt beschrieben und dem Kommunikationspartner mitgeteilt werden. Und das, was der Andere mir mitteilt, kann im bewussten Leib als Resonanz nachgespürt werden, hinterlässt Spuren in meinem Leib. Hierdurch wird auch die Fähigkeit zu Empathie, Exzentrizität und gegenseitigem Verstehen gefordert und gefördert.

Während der Körper in seinen sichtbaren Funktionen in der netzbasierten Kommunikation keine Rolle spielt, nimmt er in seiner Inszenierbarkeit im realen Leben (in Werbung und Konsumindustrie) und in seiner Schriftbasierten Darstellbarkeit in Chats und MUD's eine große Rolle ein. Jugendliche, die sich nicht sonderlich attraktiv oder hübsch finden können ihr Äußeres verändern und ausschmücken und damit experimentieren. Sie können ihren Traum-Leib entwerfen.

Zwischen **Amy und Michael**, die mehrere Tausend Kilometer voneinander entfernt wohnten und sich im Chat kennenlernten, hatte sich eine intensive emotionale Beziehung entwickelt. Als Amy dann zu einem Besuch nach Deutschland kommt, ist sie in Wirklichkeit nicht schlank und blond, wie sie sich Michael im Internet beschrieben hatte, sondern übergewichtig. Michael ist geschockt. Hätte sie Michael ihr wahres Aussehen und nicht ihr Traum-Aussehen geschildert, wäre das Treffen womöglich nie zustande gekommen, da ihr Aussehen nicht mit seinen Idealvorstellungen übereinstimmte. Die beiden werden dann doch ein Paar, da Michael in diesem Punkt in der Lage ist, sich mit seinen Idealen und Prinzipien auseinander zu setzen (vgl. Schachtner 2000, S. 305ff).

7.2 Die freie Wahl der Geschlechterrolle

Den Adoleszenten stellen sich u.a. Entwicklungsaufgaben wie „den eigenen Körper bewohnen“, „Umgang mit Sexualität lernen“ (Fend 2001), die eigene Geschlechtsrolle finden und entwickeln. Das Internet kann als unverbindliches Experimentierfeld dafür dienen. Rollenverhalten kann eingeübt, die Konstruktion der eigenen Geschlechterrolle als auch die des anderen Geschlechtes kann reflektiert werden. Darüber hinaus haben die Menschen im Internet die Möglichkeit zu bestimmen, ob sie als Mann oder Frau auftreten, sogar, ob sie als realer Mann eine Frau spielen, die gerne ein Mann wäre oder umgekehrt. Turkle nennt dies „virtuellen Transvestismus“ (1999, S.343), der, auf das Äußere bezogen, im Netz leichter zu bewerkstelligen ist als im realen Leben. Nicht so einfach ist ihrer Meinung nach, diese Rolle über längere Zeit im Netz glaubhaft aufrecht zu erhalten. Der Sprachgebrauch, das Verstehen und Interpretieren von Informationen und Situationen, Erwartungen, das Verhaltens- und Handlungsrepertoire als Frau oder Mann, all dies muss in der Reflexion der fiktiven Rolle vorweg gedacht und gefühlt werden.

Z.B. spielt **Garrett**, ein achtundzwanzigjähriger Computerprogrammierer, ein Jahr lang eine weibliche Figur in einem MUD. Er will „mehr über die Erfahrungswelten von Frauen wissen“, er will „wissen, welche Gefühle dieser Unterschied auslöst“ (ebda., S. 351). Mit seiner Persona will er für ihn typisch weibliche Eigenschaften wie Hilfsbereitschaft und Kooperation statt des gewohnten Konkurrenzdenkens leben. Als „Frau“ hat er dabei weniger Hemmungen. Seine Beweggründe sind biografischer Natur, von Kindheit an wird er auf Konkurrenz hin erzogen. Seine Erfahrung im MUD ist, dass wenn er in seinen Spielen das Wort „männlich“ durch das Wort „weiblich“ ersetzt, die Spielpartner ganz anders mit ihm umgehen. Sie nehmen ihn anders wahr und ihm selbst ist es möglich, auch andere Dinge tun bzw. sagen. Zeigt er als weibliche Figur Hilfsbereitschaft, wird das als freundlich und angenehm interpretiert. Will er hingegen als männliche Figur helfen, werden ihm gleich sexuelle Absichten unterstellt (vgl. a.a.O., S. 354f). Diese Erfahrung hat bei Garrett dazu geführt, diese „weibliche“ Seite mehr in sein reales Leben zu integrieren. Als seine Figur ihren Zweck erfüllt hat, kreiert er eine neue Figur, die diese Eigenschaften bereits verinnerlicht hat. Viele MUD-Teilnehmer glauben nun, hier versuche eine Frau einen Mann darzustellen.

In der netzvermittelten Kommunikation geht auf den ersten Blick die Bedeutung des sichtbaren Körpers mit seinen nonverbalen Anteilen und Möglichkeiten zurück. Mimik, Gestik, Haltung, Stimme, Kleidung, Aussehen, Schönheitsideale oder körperliche Inszenierungen usw. spielen keine Rolle bei der Auswahl, mit wem ich kommunizieren möchte oder nicht. Wie Jugendliche im MUD ihre Persona erschaffen und ausstatten, welches Geschlecht sie ihnen geben, was sie sie fühlen und handeln lassen, wie intim sie mit anderen werden, wie sie sich im Chat den Anderen beschreiben, bleibt ihnen selbst überlassen. In der Netz-Kommunikation ist der Körper ist appräsent, nicht sichtbar und damit die Person nicht identifizierbar, in seiner Eigenwahrnehmung und Resonanzfähigkeit jedoch ist er als Leib sehr wohl präsent und spürbar.

V. Konsequenzen für die pädagogische, beraterische und therapeutische Arbeit mit Jugendlichen

Das handlungsleitende Paradigma der Entwicklungspsychologie Fendts bietet meiner Meinung nach die Grundlage für allgemeine als auch differenzierte individuumszentrierte Forschungsinteressen und –aussagen. Hier wird als Menschenbild der interaktionsfähige, selbst-reflexive und eigentätige Mensch deutlich. Es scheint nur logisch, in diesem Zusammenhang auf verfügbare personale und soziale Ressourcen und Stütz- und Verarbeitungsstrategien zu schauen. Weiter geht hier die Theorie der Integrativen Therapie. Der Mensch im Kontext seines Lebensumfeldes (Mikro-, Meso-, Makroebene-, Petzold, 1993, Bd. 2) und seines Kontinuums (Petzold 1993) wird als derart einzigartiges Wesen in seinen Ko-respondenzprozessen¹³ in den Blick genommen, seine Lebensentscheidungen werden immer wieder in einen eigenen Sinnzusammenhang gestellt. Das bedeutet, dass Veränderungen des Kontextes schon theorieimmanent mitgedacht werden und die Möglichkeit besteht, an den neuen gesellschaftlichen Veränderungen und Anforderungen die Beständigkeit und Gültigkeit des Theoriegebäudes zu überprüfen und zu erweitern. Der Begriff des Kontinuums (Petzold) und der Konstruktion von Sinn in einem gemeinsamen Erkenntnisprozess wird von mir hier besonders hervor gehoben, weil alle vergangenen Erfahrungen in der Gegenwart enthalten sind und wirksam werden und die Zukunftsentwürfe, d.h. die Weiterentwicklung beeinflussen. Meines Erachtens wird der prozesshafte und immer wieder Sinn suchende Charakter der Entwicklung im Lebenslauf dadurch besonders deutlich. Fend hebt diesen Aspekt nicht besonders hervor (vgl. Fend, S. 213 und 222). Für die Arbeit mit Jugendlichen bedeutet diese Sichtweise eine gute Ausgangsbasis für Theorie geleitetes pädagogisches und therapeutisches Handeln.

Auf der einen Seite fühlt sich der Mensch nicht mehr zugehörig, traditionelle Instanzen und soziale Netzwerke werden brüchig, auf der anderen Seite entstehen neue Netzwerke und neue Zugehörungsmöglichkeiten und Einbindung durch die Teilhabe am Internet und virtuellen Gemeinschaften, deren Möglichkeiten in der oben zitierten Forschung vernachlässigt werden. Immerhin nutzt in der bundesdeutschen Wohnbevölkerung von den 15-24-jährigen jeder Vierte das Internet (vgl. Jugend 2000, Bd. 1, S. 202), d.h., das Internet ist Teil des Alltags von Jugendlichen.

Das handlungsleitende Paradigma erfordert für zukünftige Entwicklungsprozesse ein größeres Maß an individueller moralischer Verantwortungsfähigkeit, Einsichtsfähigkeit und Eigenaktivität, die dem Subjekt zugestanden, aber auch als gesellschaftliche Anforderung von ihm gefordert wird (vgl. a.a.O., S. 209). Nicht mehr Traditionen und vorgegebene Strukturen sind handlungsleitend für die Orientierung, sondern der Mensch „bastelt“ sich seine Identität aus Diesem und Jenem. Dass die Medien und der Zugang zu Medien hier eine große Rolle spielt, wird in diesen Ausführungen deutlich. Das Ganze kann aber meiner Meinung nach nur gelingen, wenn der Jugendliche schon über eine gewisse Grundausstattung an persönlichen und sozialen Kompetenzen verfügt. Sich eigener Ressourcen bewusst zu sein, über bestimmte Coping-Strategien zu verfügen bzw. zu wissen, wo man sich Hilfe holen kann, das scheinen wichtige „Schlüsselqualifikationen“ für den neuen Erziehungs- und Bildungsprozess zu sein. Eigenständigkeit, Eigenaktivität und Verantwortung sind größer denn je und verweisen die Jugendlichen auf sich selbst. Wird damit nicht die Gesellschaft aus ihrer Verantwortung entlassen? Das sind meines Erachtens wichtige Aspekte, die in der therapeutischen Aufarbeitung relevant werden können. Andererseits belegt die Shell-Studie 2000 vorhandene Fähigkeiten von Jugendlichen: „das Gros der Jugendlichen (bastelt sich) bedarfsgerecht ein neues eigenes Orientierungsschema (...), das sich beispielsweise um die Sicherung eigener Lebensbereiche rankt (vgl. Kapitel „Zukunftsorientierungen ...““ (Jugend 2000, Bd. 1, S. 95). Jugendliche seien mit der Aufgabe sich eine eigene Biographie zu basteln weder überfordert noch stünden sie ihr ohnmächtig gegenüber (ebda.). Das würde bedeuten, dass wir Erwachsenen nicht unsere Veränderungs- und Verlustängste auf Jugendliche übertragen, sondern eher in der Rolle der interessierten und aufmerksamen Begleiter aufmerksam beobachten, wie Jugendliche ihren Weg suchen und ihnen Hilfe und Unterstützung da anbieten, wo sie sie brauchen. Weiterhin gilt es mit einem mehrperspektivischen Blick, der sowohl individuelle als auch gesellschaftliche, wirtschaftliche und kulturelle Aspekte einschließt, Möglichkeiten und Verantwortlichkeiten an die richtige Stelle zu rücken und in der Realität zu verankern.

¹³ Siehe hierzu ausführlicher: „Das Ko-respondenzmodell als Grundlage der Integrativen Therapie und Agogik“ in: Petzold, Hilarion G. (1993, Band 1, S. 19-91).

Veränderungen im Kontext, z.B. neue technologische Errungenschaften, von denen hier die Rede ist, werden in Bezug zum Kontinuum des jeweiligen Subjektes in Ko-respondenzprozessen und ko-konstruktiver Auseinandersetzung immer wieder neu integriert werden müssen. Kann das nicht mehr geleistet werden und sind die Ressourcen- und Copingsysteme nicht mehr ausreichend, reagiert der Mensch als Verarbeitungsprozess mit Krankheit. Es stellt sich die Frage, wie viel Veränderung, Auflösung der Mensch verkraften, verarbeiten und kompensieren kann, ob nicht das System krank(machend) ist, oder ob der Mensch von seiner psychischen Ausstattung her diesen Problemen nicht mehr in konstruktiver Weise gewachsen ist. Krankheit wäre in diesem Sinne also eine „gesunde“, jedoch nicht immer förderliche Reaktion des eigen-aktiven Menschen. Oder brauchen wir neue Theorien (hilft hier eine neue Identitätstheorie, s. Keupp 2000), die untersuchen, ob multiple Teil-Identitäten als Antwort des postmodernen Menschen auf gesellschaftliche Veränderungen angesehen werden können, um die Anpassungsleistung des Menschen besser zu beschreiben und zu erklären?

Es wird deutlich, Identität ist kein Zustand, den man irgendwann einmal erreicht hat und der sich dann nicht mehr verändert und Identität ist auch kein Korsett, das einmal angelegt ein sicheres, aber auch einengendes Gehäuse bildet, sondern Identitätsentwicklung ist ein Prozess, der erst mit dem Tode endet. Die Integrative Therapie benutzt den Begriff „life-span-developpmental-approach“, um diesen Prozess des lebenslangen Lernens zu verdeutlichen. Begriffe wie dialogisches Prinzip, Intersubjektivität, Ko-respondenzprozesse (sowohl in der Theoriebildung als auch in der pädagogischen und therapeutischen Arbeit und als Lebensprinzip), Entwicklung in Kontext und Kontinuum bieten im pädagogischen und therapeutischen Alltag eine gute Handlungsbasis.

Die Nutzung der Neuen Medien ist individuell. Sie ist abhängig von der Grundausstattung der bereits entwickelten Persönlichkeit, der Stabilität der Netzwerke, der Tragfähigkeit der Identitätssäulen, den persönlichen und sozialen Ressourcen einschließlich Bildung und Erfolg sowie der Verfügbarkeit potentieller Ressourcen, den vorherrschenden protektiven Faktoren und den Copingfähigkeiten. Im Konstruktionsprozess seiner Identität wählt der einzelne Jugendliche aus einer Vielfalt von Optionen aus, legt eigene Bedeutungen in sein Handeln und erschließt Sinn, bestimmt, was er braucht. Das wäre der Idealfall.

Am Beispiel des Amoklaufs von Erfurt wird deutlich, dass eine extensive Nutzung des Computers und von Computerspielen nicht alleine für das Ge- oder Misslingen der Persönlichkeitsentwicklung verantwortlich gemacht werden können. Mehrdimensionale Bedingungsfaktoren, die den Menschen in seiner Entwicklung fördern oder hemmen, Ketten von gesund- oder krankmachenden Lebenssituationen oder Lebensereignissen, unkontrollierbare und/oder anhaltende Stresserfahrungen können zum Gelingen von Identitäten oder bis zur Vernichtung von Menschen oder der eigenen Person führen.

In der pädagogischen, beraterischen und therapeutischen Arbeit haben wir es mit Jugendlichen zu tun, die an der einen oder anderen Stelle ihres Weges Unterstützung oder Hilfe benötigen, damit sie ihren eigenen Weg finden und gehen können wie am Beispiel von Stewart deutlich wurde. Während die anderen Personen aus den Beispielen die positiven und sogar heilenden Wirkungen ihrer virtuellen Erfahrungen in ihr reales Leben integrieren konnten, hätte Stewart dies möglicherweise mit professioneller Hilfe bewerkstelligen können. Seine virtuellen Figuren mit ihren Wünschen, Phantasien und Handlungen hätten als projektives Material verstanden und in einem gemeinsamen Auslegungs- und Erkenntnisprozess seinem Bewusstsein und dem Verstehen der eigenen Person zugänglich gemacht werden können. Müller/Petzold (1998) sprechen hier von einem „neuen, projektiven Ansatz, den wir **„virtuell-interaktive Exploration“** nennen“... „An Stelle **„kreativer Medien“** nutzt man hier die Möglichkeiten **„virtueller Medien“** ...“ (S. 420).

Verstehen der eigenen Biografie und Konstruktion von Sinn in globalen und pluriformen, schnelllebigen Lebenswelten stellen immer größere Anforderungen an die Identitätskonstruktionen von Individuen. SozialpädagogInnen, PädagogInnen und TherapeutInnen benötigen „Lebensfeld- und Lebensstilwissen“ (Metzmacher/Zaepfel) ihrer KlientInnen, müssen sich mit den Einflussmöglichkeiten der Neuen Medien auseinandersetzen, eigene Erfahrungen damit gemacht haben. Dies unterstützt das soziale Sinnverstehen, das nach Metzmacher/Zaepfel (1998) neben dem tiefenhermeneutischen Sinnverstehen zu einem besseren Verständnis postmoderner Lebensentwürfe beiträgt. So können z.B. virtuelle Erfahrungen, Selbst-Gestaltungen in Homepages von KlientInnen in den Be-

ratungs- oder Therapieprozess einbezogen, zum Gegenstand der realen Betrachtungen gemacht und in ihren aufgezeigten Entwicklungspotentialen genutzt werden. Neue Ressourcen für die Entfaltung von Kompetenz und Selbstwert könnten ko-respondierend erschlossen werden. Der Computer im Therapieraum könnte ein Medium im Sinne eines „Intermediärobjektes“ (Müller/Petzold 1998) sein, um mit Jugendlichen in Kontakt zu treten und in Beziehung zu bleiben.

Literaturliste

1. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (1998) : Zehnter Kinder- und Jugendbericht, Bonn
2. Debray, Régis (2001): Der Tod des Bildes erfordert eine neue Mediologie. Interview von C. v. Barloewen mit Régis Debray. In: Frankfurter Rundschau vom 17. Juli 2001, Nr. 163 S/R/D, S. 19
3. Deutsche Shell (Hrsg.) (2000): Jugend 2000, Band 1 und 2, Opladen
4. Deutsche Shell (Hrsg.) (2002): Jugend 2002. Zwischen pragmatischem Idealismus und robustem Materialismus, Frankfurt am Main
5. Eder, Sabine u.a. (Hrsg.) (1999): Bleiben Sie dran! Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. In: GMK-Schriften zur Medienpädagogik 27, AJZ Druck und Verlag Bielefeld
6. Eisenberg, Götz (2002): Die niedergerissenen Grenzen im Inneren des Menschen. Über den Zusammenhang von Amok als kulturellem Muster und den Lebensbedingungen in globalisierten Gesellschaften. In: <http://www.fr.-aktuell.de/fr/103/t103018.htm> 3.5.02 (abgerufen am 5.5.02)
7. Eisenberg, Götz (2002): Die menschlichen „Ungeheuer“ entspringen unserer Normalität. Nach dem Amoklauf von Erfurt/Götz Eisenberg unternimmt den Versuch, die dortigen Ereignisse zu verstehen.
In: <http://www.fr.de/fr/160/t160002.htm> 11.5.02 (abgerufen am 12.5.02)
8. Elschenbroich, Donata (2001): Weltwissen der Siebenjährigen. Wie Kinder die Welt entdecken können. München
9. Erikson, Erik H. (1973): Identität und Lebenszyklus, Frankfurt, 1. Auflage
10. Fend, Helmut (2001): Entwicklungspsychologie des Jugendalters, Opladen
11. Fink, Gabriele/Kammerl, Rudolf (2001), Rudolf: Virtuelle Identitäten. Ein Ausdruck zeitgemäßer Identitätsarbeit. In: Medien Praktisch 1/01, S. 10ff
12. Gergen, Kenneth J (1996): Das übersättigte Selbst. Identitätsprobleme im heutigen Leben, Heidelberg
13. Hemmer, Ursula (1985): Zur Situation von arbeitslosen Jugendlichen am Beispiel von Jugendlichen in berufsvorbereitenden Maßnahmen. Unveröffentlichte Diplomarbeit zur Erlangung des Diploms in Erziehungswissenschaften an der Universität Frankfurt am Main
14. Hondrich, Karl Otto (2001): Mensch und Medien. Vom Charme der Sinne. In: GMK (Hrsg.): Themen. Rundbrief Nr. 44. Mensch & Medien, Bielefeld, S. 48ff
15. Hurrelmann, Klaus (1995): Lebensphase Jugend, Weinheim, München
16. Keupp, Heiner (2000): Identitäten in Bewegung – und die illusionäre Hoffnung auf den Körper. In: Motorik, Zeitschrift für Motopädagogik und Mototherapie, Hofmann Schorndorf, 3, 23. Jahrgang September 2000, S. 113-122
17. Keupp, Heiner u.a. (1999): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, Reinbek bei Hamburg
18. Keupp, Heiner (1996): Wer erzählt mir, wer ich bin. Identitätsofferten auf dem Markt der Narrationen, in: Psychologie und Gesellschaftskritik 4, S. 39-64
19. Müller, L./Petzold, Hilarion G. (1998): Projektive und semiprojektive Verfahren, „kreative und virtuelle Medien“ für die Diagnostik von Störungen von sozialen Netzwerken und Komorbidität in der Integrativen Therapie mit Kindern und Jugendlichen. In: Integrative Therapie, 24. Jahrgang, Heft 3-4/1998, S. 396ff
20. Müller, L./Petzold, Hilarion G. (1999): Identitätsstiftende Wirkungen von Volksmusik – Konzepte moderner Identitäts- und Lifestyle-Psychologie für die Musiktherapie am Beispiel des Schweizer Volksliedes. In: Integrative Therapie, 25. Jahrgang, Heft 2-3/1999, S. 187ff
21. Petzold, Hilarion G. (1988): Integrative Bewegungs- und Leibtherapie. Ein ganzheitlicher Weh leibbezogener Psychotherapie, Bd. I/1, Bd. I/2, Paderborn
22. Petzold; H. (1993): Integrative Therapie, Modelle, Theorien und Methoden für eine schulübergreifende Psychotherapie. Schriften zu Theorie, Methodik und Praxis Bd. II/1, II/2, II/3, Paderborn

23. Petzold, Hilarion G. (1998): Integrative Supervision, Meta-Consulting & Organisationsentwicklung, Paderborn
24. Sandbothe, Mike (1999): Virtuelle Temporalitäten, Zeit- und identitätsphilosophische Aspekte des Internet, in: Willems, Herbert (Hrsg.) (1999): Identität und Moderne, S. 363ff
25. Schachtner, Christina (2001): Lernziel Identität, Medienkompetenz als Identitätskompetenz. In: Medien Praktisch, 1/01, S. 4ff
26. Schachtner, Christina (2000): Netfeelings. Das Emotionale in der computergestützten Kommunikation. In: Sandbothe, Marotzki (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Kulturwissenschaftliche Grundprobleme in virtuellen Welten, Köln
27. Schachtner, Christina (2002): „Ich bin verbunden, also existiere ich.“ Identität und Kommunikation in virtuellen Räumen. In: GMK (Hrsg.): Nexum, Heft 6, Febr. 2002, S.8-11
28. Schmidt, Axel u.a. (2000): Chatten. Spiel ohne Grenzen- Spiel mit Grenzen? In: Medien Praktisch 3/00, S. 17ff
29. Seewald, Jürgen (2000): Durch Bewegung zur Identität? Motologische Sichten auf das Identitätsproblem. In: Motorik, Schorndorf 23 (2000) Heft 3, S. 94ff
30. Siekmann, Ina: Emotionalität in Internet-Seminaren <http://www.medienpaed.com/00-2/siekmann1.pdf> 29.3.2001 (abgerufen am 28.5.2001)
31. Tully, Claus J (2002): Jugendgeneration @ oder: Die Fortschrittsagenten. Über die Schwierigkeiten, sich in einer Multioptionsgesellschaft zu orientieren. In: Frankfurter Rundschau vom 18. Mai 2002, Nr. 114 S/R/D, S. 15
32. Turkle, Sherry (1999): Leben im Netz. Identitäten in Zeiten des Internet, TB, Hamburg
33. Zaepfel, Helmut/Metzmacher, Bruno (1996): Postmoderne Identitätsbildung, ein Leben mit risikanten Freiheiten oder: Psychotherapie und die Macht der Verheißung. In: Integrative Therapie, 22. Jahrgang, Heft 4/1996, S. 451ff
34. Zaepfel, Helmut/Metzmacher, Bruno (1998).: Kinder- und Jugendlichentherapie in komplexen Lebenswelten. Das Konzept des Sozialen Sinnverstehens. In: Integrative Therapie, 24. Jahrgang, Heft 3-4/1998, S. 314ff