

Abschlussbericht der Studie

Jugendliche und Neue Medien

**Eine qualitative Analyse der Nutzung Neuer Medien für jugendliche
Identitätsbildung unter besonderer Berücksichtigung des Chat**

Dr. Sabina Misoch

Gefördert von der Fritz-Thyssen-Stiftung

Inhaltsverzeichnis

1.	ZUSAMMENFASSUNG	4
2.	STAND DER FORSCHUNG	6
2.1	Medien & Jugend	6
2.2	Chat	6
2.3	Identitätsarbeit/-bildung	7
3.	HYPOTHESEN: IDENTITÄTEN IM CHAT	8
3.1	Authentische Selbstdarstellung	8
3.2	Experimentelle Selbstdarstellung	9
4.	VORGEHEN, METHODIK	10
4.1	Sampling	10
4.2	Fragestellungen	11
4.3	Qualitative Interviews	11
4.4	Feldzugang, Datenaufzeichnung und -auswertung	12
5.	SOZIALSTATISTIK DER BEFRAGTEN	14
6.	NICKS	16
7.	SELBSTDARSTELLUNG IM CHAT	20
7.1	Selbstdarstellung online wie offline	21
7.2	Selbstdarstellung online anders als offline	23
8.	ANONYMITÄT - KÖRPERLOSIGKEIT	26

9.	UNTERSCHIEDE ONLINE – OFFLINE	28
9.1	Offenheit im Chat	28
9.2	Flow-Erlebnis im Chat	30
10.	MOTIVATION	31
10.1	Freunde, Beziehung, Kontakt	31
10.2	Langeweile	34
10.3	Entspannung	34
10.4	Anerkennung, Akzeptanz	35
10.5	Chat als Suche der Kommunikation mit Älteren	36
11.	VERÄNDERUNG DURCH CHAT-KOMMUNIKATION?	36
12.	RESÜMEE	37
13.	LITERATUR	42

1. Zusammenfassung

Medien nehmen im Lebensalltag von Jugendlichen einen zentralen Stellenwert ein. Setzt man sich in sog. postmodernen d.h. nachindustriellen Gesellschaften mit Fragen nach der Identität auseinander, so kann man den Bereich der Medien nicht ausklammern. In Mediengesellschaften – wenn man diese Gesellschaften, die auf Informations- und Kommunikationsmedien basieren, als solche bezeichnen möchte – muss die Relevanz und die Auswirkungen von Medien und Medienkommunikationen bei der Analyse gesellschaftlicher und sozialer Phänomene immer mit einbezogen werden. Dies gilt umso mehr für Analysen, die sich mit den Themenbereichen Identität und Jugend auseinandersetzen, die untrennbar mit dem Bereich der Medien verwoben zu sein scheinen. Betrachtet man aktuelle Daten zur Medienrezeption, so wird deutlich, dass man heute nicht mehr von Kindheit oder Jugend sprechen kann ohne deren mediale Einbettung zu thematisieren (Baacke u.a. 1990a, 1990b, 1990c).

Dies gilt umso mehr, wenn man sich mit den sogenannten neuen d.h. digitalen Medien auseinandersetzt. Das Internet stellt ein für Jugendliche besonders attraktives Medium dar, da es „neben den herkömmlichen Funktionen von Medien, nämlich Unterhaltung, Information und parasoziale Interaktion, zwei zentrale Merkmale aufweist [...] eine direkte Kommunikation mit Gleichgesinnten und die Herstellung von Öffentlichkeit [...]“ ermöglicht (Eimeren 2003, 67). Daraus lässt sich erklären, dass Jugendliche zu den zeitintensivsten Internetnutzern gehören und es wird davon ausgegangen, dass bis zu 90% der Jugendlichen mehr oder regelmäßig das Internet nutzen (ARD/ZDF Online-Studie 2005, 3). Vor allem Chats sind bei Jugendlichen sehr beliebt: so haben 64% der Jugendlichen bereits mindestens ein Mal einen Chat-Raum aufgesucht; 25% chatten regelmäßig (mehrmals) die Woche, 18% mindestens einmal die Woche und 21% ein paar Mal pro Monat (ARD/ZDF Online-Studie 2005, 44).

Um dieser Relevanz Neuer Medien für Jugendliche und der des Online-Chats im Besonderen Rechnung zu tragen, wurde in vorliegender Studie untersucht, wie von Adoleszenten Chat-Kommunikationen im Rahmen ihrer individuellen Identitätsarbeit genutzt werden.

Unter *Identitätsarbeit* werden in diesem Zusammenhang alle Prozesse verstanden, die der Entwicklung eines eigenen „Zielsystems der Person“ (Fend 2000, 406) dienen und die mit der Herausbildung der Identität verbunden sind. Identitätsarbeit ist zentrales Thema der Adoleszenz, da diese Lebensphase auf Grund der biologischen, kognitiven, psychischen und sozialen Veränderungen die Kindheit abschließt (Hurrelmann u.a. 1989), sich dadurch eine zunehmende Loslösung von den Eltern und deren Werte- und Normensystem vollzieht und in gleichem Maße wie diese Verselbständigung stattfindet die Herausbildung eines eigenen Wertesystems und einer eigenen Identitätsbestimmung vorangetrieben wird (Pauls 1990; Fend 1991; Erikson 2000 u.a.). So ist Ziel der Adoleszenz die Herausbildung einer eigenen Identität, um die in Auseinandersetzung mit eigenen Wünschen, gesellschaftlichen Anforderungen und Normen gerungen wird (Krappmann fasst diesen der Identitätsbildung inhärenten dialektischen Prozess mit dem Begriff der „balancierenden Identität“; ders. 2000, 70ff.). Am Ende dieses Prozesses – der im eigentlichen Sinne nie endet, Identitätsarbeit ist ein lebenslang sich vollziehender Prozess, vor allem in hochtransitiven Gesellschaften – steht eine vorläufige Identitätsbildung d.h. eine innere Identifizierung mit dieser erarbeiteten Struktur, welche dann als Basis (Hurrelmann u.a. 1989, 13) für den weiteren Lebenslauf fungiert.

Es wird davon ausgegangen, dass im Rahmen der Identitätsarbeit verschiedene *experimentelle Selbstentwürfe / Identitäten* ausgelebt werden; ein Verhaltensmodus, der von Erikson als „freies Rollenexperimentieren“ bezeichnet wird (Erikson 2000, 137): Es wird dem Jugendlichen hierbei von gesellschaftlicher Seite zugestanden, einmal erarbeitete Identitäten zu revidieren, da die Adoleszenz bewusst als Phase der Identitätserprobungen angesehen wird (dies erfasst Erikson mit dem Begriff des „psychosozialen Moratoriums“). So können durch das Experimentieren mit Rollen und Identitäten bisherige Identitätsgrenzen verschoben und ggf. neue Eigenschaften in die ursprüngliche Identität integriert werden so dass eine Weiterentwicklung der Identität vorangetrieben wird.

Es lassen sich demnach folgende zentrale Arbeitshypothesen aufstellen:

- H1: Jugendliche Identitätsarbeit verlängert sich in postmodernen Gesellschaften in virtuelle Räume hinein und kann deswegen u.a. in Online-Chats nachgewiesen werden.

- H2: Da sich der Theorie nach jugendliche Identitätsarbeit mittels experimenteller Selbstentwürfe artikuliert und davon ausgegangen wird, dass sie Prozesse der Identitätsarbeit in den virtuellen Raum hinein verlängern, wird davon ausgegangen, dass sich experimentelle Selbstentwürfe im VR (Online-Chat) nachweisen lassen.

Ziel der vorliegenden Studie war es, ausgehend von diesem theoretischen Annahmen zu untersuchen, ob Jugendliche wirklich Räume des Internet d.h. Chat-Räume zum Ausleben von Identitätsexperimenten nutzen. Ziel der Studie ist es, die von den Jugendlichen in diesem Kontext dargestellten Identitäten zu untersuchen um anhand der empirischen (qualitativen) Daten aufzuzeigen, welche Funktion die Chat-Kommunikation für die Adoleszenten erfüllt.

2. Stand der Forschung

2.1 Medien & Jugend

Forschungsarbeiten zum Themenfeld Medien und Jugend setzen sich hauptsächlich mit dem Aspekt des Lernens bzw. mit (multimedialem) Medieneinsatz in der Schule auseinander (Bertelsmann-Stiftung 1996; Bormann 1997; Fritz 1997; Aufenanger 1999; Tulodziecki 1999; u.a.) oder mit der allgemeinen Mediensozialisation Jugendlicher bzw. deren Medienkompetenz (Baacke u.a. 1990; Rein 1996; Roters u.a. 1999; Schell u.a. 1999; Feierabend/Klinger 2000) auseinander. Studien, die sich aus qualitativer Perspektive dezidiert mit dem Internet und dessen Nutzung durch Jugendliche auseinandersetzen sind rar und fokussieren hauptsächlich andere Kommunikationsformen und -kanäle, wie z.B. die Online-Computerspiele (Fritz/Fehr 1999; Schindler 1999) oder die MUDs (Turkle 1995). Zum Chat ist eine aktuelle qualitative Studie erschienen, die sich mit den Motiven und Gratifikationen in Bezug auf Jugendliche auseinandersetzt (Kammerl 2006).

2.2 Chat

Zu den Chat-Räumen liegt inzwischen eine Vielzahl von Studien vor, wobei die Mehrheit sich aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive mit den Besonderheiten der Sprache in Chats auseinandersetzt, da das spezifisch Neue der computervermittelten Kommunikation exemplarisch an der Chat-

Kommunikation aufgezeigt werden kann (Meise-Kuhn 1998; Runkehl/Schlobinski/ Siever 1998; Geers 1999; Thimm 2000; Schlobinski 2000, 2001; Beißwenger 2001; Kilian 2001; Storrer 2001; Androutsopoulos/Ziegler 2003 u.a.). Auch Studien zu unterschiedlichen Kommunikationsstilen im Chat und deren Funktion (Herring 1999), zur Bedeutung des Chats innerhalb therapeutischer Settings (Döring 2000), zur Analyse der verwendeten Nicknames (Bechar-Israeli 1996 u.a.) oder zur Nutzung dieses Kommunikationsdienstes innerhalb lernpraktischer Kontexte (Mause 1997) liegen vor. Eine Studie untersucht im Rahmen der Analyse der Interaktionsprozesse in Chats die dargestellten Identitäten (Gebhardt 2001).

2.3 Identitätsarbeit/-bildung

Studien zur Identitätsarbeit Jugendlicher beschränken sich bisher auf den offline-Bereich (Blasi 1988; Krappmann 1992; Fend 2000 u.v.a.). Zu Beginn stehen hier die klassischen Studien von Mead (1934) und Erikson (1959), die sich in sozialpsychologischer (Mead) und psychoanalytischer Sicht (Erikson) mit dem Phänomen der Identitätsbildung unter den Prämissen der Moderne auseinandersetzen (zusammenfassend hierzu siehe Kroger 1996). Weiterentwickelt wurden diese Modelle u.a. von Marcia (empirische Prüfung) und von Blasi, die konstatieren, dass die Herausbildung eines eigenen Selbst zu den zentralen Entwicklungsaufgaben der Adoleszenzphase gehört.

Aktuelle Studien zum Thema Identitätsarbeit – die sich nicht in erster Linie mit adoleszenter Identitätsarbeit auseinandersetzen – betonen hauptsächlich das Problem der Identitätsfindung unter den Prämissen der hochtransformativen Gegenwart (Helsper 1983, 1991; Gross 1985; Lifton 1993; Turkle 1995; Keupp 1998, 1999; Willems/Hahn 1999) und postulieren basale Veränderungen der Identitätsstruktur auf Grund der umfassenden Transformationserfahrungen, Fragmentierungen und Diskontinuitäten oder gar die Unmöglichkeit von Identität in der Postmoderne (Gergen 1990, 1991). Trotz der Tatsache, dass Identität eine lebenslange Aufgabe darstellt, herrscht Konsens darüber, dass sich die Frage nach dem eigenen Selbst verstärkt in der Adoleszenz stellt.

Auf das Phänomen der Identitätsbildung anhand medialer Bilder gehen Fritz und Fehr (1999) ein, die sich mit der Rolle von Computerspielen im Rahmen der Identitätsarbeit auseinandersetzen. Mit der allgemeinen Problematik von Identitätsarbeit Jugendlicher unter den Prämissen der Gegenwart setzt sich Pörnbacher (1999) auseinander, leider ohne den Einbezug Neuer Medien; Ferchhoff (1997) beschäftigt sich mit den Medienumgebungen Jugendlicher

und deren Auswirkung auf Identitäten; Chandler/Roberts-Young (2000) analysieren jugendliche Selbstkonstruktionen mittels privater Websites.

3. Hypothesen: Identitäten im Chat

Diese Studie hatte zum Ziel, die Identitätsarbeit Jugendlicher mittels Chat-Kommunikation zu ermitteln. Da Identitäten immer veräußert werden müssen, um sozial wirksam zu werden (Stone 1962; Arkin 1980; Mummendey 1995; Goffman 2001; Misoch 2004a) finden auch Prozesse der Identitätsarbeit in Identitätsdarstellungen ihren Niederschlag. Leithypothese ist hierbei, dass jugendliche Identitätsarbeit d.h. die aktive Identitätssuche vom Ausleben experimenteller Selbstentwürfe begleitet wird (Erikson 1959/2000; Hurrelmann 1994; Turkle 1995) und dass Jugendliche im 21. Jahrhundert die Räume des Internet zum Ausleben dieser Identitätsexperimente nutzen.

Es wird thesenhaft davon ausgegangen, dass verschiedene Formen der Identitätsvermittlung in Chats zu finden sind. Es werden hierzu folgende Selbstdarstellungen unterschieden:

3.1 Authentische Selbstdarstellung

In diesem Fall wird die Identität so dargestellt, wie sie der Betreffende selbst wahrnimmt d.h. die Selbstdarstellung im Chat entspricht der gelebten Identität im „real life“ bzw. dem Realselbst nach Rogers (1991). Im Kontext jugendlicher Identitätsarbeit würde dieser Verhaltensmodus bedeuten, dass die Identitätsvermittlung im Chat für eine Bestätigung oder Stabilisierung des aktuellen Identitätsentwurfes bzw. Selbstbildes genutzt wird und nicht für das Experimentieren mit anderen, neuen Selbstentwürfen.

Die Chat-Kommunikation hätte bei diesem Selbstdarstellungsmodus nicht die Funktion als Raum für experimentelle Identitätsentwürfe zu fungieren bzw. als virtueller Moratoriumsraum (Turkle 1995) sondern würde die Funktion eines Selbstvergewisserungs- bzw. Selbststabilisierungsraumes erfüllen (Misoch 2004a, 206).

Bei der Darstellung des authentischen Selbst, das der im realweltlichen Kontext gelebten Identität entspricht, kann das Medium Chat gegebenenfalls eine Spiegelfunktion erfüllen.

3.2 Experimentelle Selbstdarstellung

Bei experimenteller Darstellung wird die Identität im Chat anders dargestellt, als sie der Betreffende selbst erlebt und definiert und/oder von anderen wahrgenommen und bestimmt wird. Die Selbstdarstellung in der Chat-Kommunikation erfüllt hier keine Spiegelfunktion, sondern wäre Ausdruck aktiver Identitätsarbeit.

Der experimentelle Verhaltensmodus seinerseits kann verschiedene Funktionen für Prozesse der Identitätsarbeit erfüllen und es werden im Kontext der adoleszenten Identitätsarbeit vier Formen der Experimentalität als leitmotivische Hypothesen für die Durchführung der empirischen Datenerhebung angenommen:

A) Ideales Selbst/Wunschselbst:

In diesem Fall wird in experimenteller Weise ein Selbst präsentiert, welches nicht der aktuellen realen Identität entspricht, sondern dem entspricht, wie die/der Darstellende gerne wäre und/oder gerne wahrgenommen werden würde („ideal self“ Higgins 1987; Fend 2000, 415): Dieser Modus kann z.B. Besserdarstellungen, die soziale Vorteile mit sich bringen (Goffman 2001, 35ff.) oder das Darstellen individuell erwünschter Eigenschaften (Rogers 1989; Pervin 2000) und Merkmale beinhalten.

B) Potentielles Selbst:

Hierbei wird ein Selbst dargestellt, das nicht dem momentanen Selbst entspricht, aber evtl. in Zukunft möglich wäre (Markus/Nurius 1986; Cross/Markus 1991) und ggf. im „real life“ umgesetzt werden soll (Renner 2003). Dieser Verhaltensmodus kann z.B. das Ausleben sonst verborgener aber zur Identität gehörende Identitätsanteile umfassen und wäre in diesem Fall gekennzeichnet durch eine vermehrte Offenheit im virtuellen Chat-Raum im Gegensatz zum „real life“.

C) Provokantes (negatives) Selbst:

Ausgehend von der Beobachtung, dass sich Jugendliche im Rahmen ihrer Identitätsarbeit u.a. des Mittels der Provokation (negative identity) bedienen (Steinberg 1993, 272f.); Erikson 2000, 163ff.; Fend 2000, 406) wird das Experimentieren in diesem Fall für das bewusste Darstellen einer nicht normkonformen provokanten Identität genutzt.

D) Identitätssimulation:

Dieser vierte Modus des experimentellen Darstellens in Chats ist das Darstellen einer vollkommen unwahren Identität (Goffman 2001, 54ff). Es werden keine potentiellen, idealen oder provokanten Selbste ausgelebt (Turkle 1999), sondern es erfolgt die Darstellung einer völlig anderen Identität, deren Inszenierung – wenn man diesen Modus im Kontext der Identitätsarbeit deutet – z. B. der individuellen Identitätsabsicherung dienen kann. So können Identitätssimulationen welche die Geschlechtlichkeit betreffen durch das Ausprobieren verschiedener Geschlechtsidentitäten (Dekker u.a. 1998) zu einer sicheren Positionierung der wahren Geschlechtlichkeit führen (Turkle 1995, 344ff.). Das Inszenieren einer völlig anderen Identität kann auch das nicht im Dienste der Identitätsarbeit stehende Erkunden des fiktiven Andersseins bedeuten (Iser 1993) oder das Ausleben persönlichkeitsfremder Rollenspiele (Renner 2003, 269). Es kann auch spielerischen Charakter haben und somit als ludische Identität beschrieben werden (Vogelgesang 2000, 240).

4. Vorgehen, Methodik

Um zu ermitteln, ob und welcherart Chat-Räume von Jugendlichen für Prozesse der Identitätsarbeit genutzt werden, wurden qualitative Interviews mit jugendlichen Chattern durchgeführt. Da im Chat die Selbstdarstellung bereits ganz elementar mit der Wahl des Nickname beginnt wurde dieser in die Analyse mit einbezogen.

4.1 Sampling

Die Lebensspanne Jugend erstreckt sich vom 12. bis hin zum 25. Lebensjahr (Schäfers 2001).¹ In der engeren Altersspanne von 12 - ca. 18/19 Jahren stehen für die meisten Jugendlichen die Schulbildung und somit die Sekundärsozialisatoren dieser Institution im Vordergrund. Diese Vorgaben verändern sich nach der Schulausbildung grundlegend: Lehre, Erwerbstätigkeit oder -losigkeit, Bundeswehr, Praktikum, Studium usw. können sich hier als prägend erweisen d.h. es kommt zu einer hohen Diversifikation der Lebenszusammenhänge, die ihrerseits Auswirkungen auf individuelle Identitätsarbeit haben.

¹ Innerhalb dieser Zeitspanne können drei Phasen der Adoleszenz unterschieden werden: die 12 - 18jährigen als die Jugendlichen im engeren Sinn; die 19 - 21jährigen als die jugendlichen Heranwachsenden und die 21 - 25jährigen für die sich in der Literatur der Begriff der

Auf Grund dieser Tatsache werden im Projekt nur jene Jugendliche befragt, die zwischen 14 und 20 Jahren alt waren und die der Definition nach als Jugendliche im engeren Sinn bzw. als Adoleszente der pubertären Phase bezeichnet werden können (Schäfers 2001, 18).

4.2 Fragestellungen

Die zu untersuchenden Fragestellungen des Forschungsvorhabens lauten:

- Wie wird die Identität im Chat dargestellt?
- Welche Nicknames werden verwendet?
- Was wird mit diesen assoziiert?
- Wird die Identität analog zu der im realweltlichen Kontext dargestellten präsentiert oder weicht diese davon ab?
- Werden in verschiedenen Chat-Räumen verschiedene Identitäten ausgelebt?
- Wenn ja, wie viele und wie lassen sich die einzelnen beschreiben?
- Wenn ja, in welchen Punkten weicht sie davon ab?
- Können diese als Idealbilder, als provokante Selbstentwürfe, als potentielle Identitäten oder als vollständige Simulationen beschrieben werden?
- Und welche Motive können hierfür, sofern diese bewusst sind und damit kognitiv zugänglich sind, benannt werden?

4.3 Qualitative Interviews

Da unter Identitätsarbeit das Experimentieren mit verschiedenen Selbstentwürfen definiert wird, liegt der Fokus der Studie auf der Analyse der im Rahmen von Chat-Kommunikationen ausgelebten Identitäten. Es soll anhand von Interviews ermittelt werden, wie sich die Probanden im Chat bzw. in den Chats darstellen und ob diese Selbstentwürfe von der im realweltlichen Kontext gezeigten Identität abweichen.

Ein qualitatives Vorgehen wurde als dem Untersuchungsgegenstands angemessen betrachtet, da die Selbstentwürfe aus subjektiver Perspektive analysiert werden sollen. Für die Analyse subjektiver Ansichten ist ein qualitativer Ansatz geeignet, da dieser das Antwortverhalten nicht durch

Postadoleszenten herausgebildet hat, wobei die Definition eines Endpunktes der Jugendphase durch Verlängerung der Bildungs- und Ausbildungsphasen immer schwieriger wird und dadurch eine „gestreckte Pubertät“ (Bernfeld 1914/15) entsteht.

vorgegebene Kategorien eingrenzt und eine Offenheit des Forschungsprozesses garantiert. Durch diese Offenheit können die subjektiven Sichtweisen der Probanden deutlicher zum Ausdruck kommen als in standardisierten Fragebögen. Die Datenerhebung soll mittels mündlicher Einzelinterviews in direkten Face-to-face-Situationen erfolgen. Dieses Setting wird gewählt, da sich Einzelinterviews zur Erfassung individueller Erfahrungen und Meinungen im Gegensatz zu Gruppensituationen als geeignet erwiesen haben (Flick 2000, 144); des Weiteren ist das Antwortverhalten bei verbalen Befragungen im Vergleich zu schriftlichen offener und spontaner, da es den Probanden die Möglichkeit der Narration eröffnet.

Da nicht alle Menschen offen und frei erzählen können (Fuchs 1984), wird hierbei nicht rein narrativ sondern mittels Leitfadensteuerung vorgegangen. Ein Leitfadeninterview erlaubt eine bessere thematische Steuerung und enthält Fragen mit Aufforderungscharakter, die dem Probanden einen Einstieg in das Thema erleichtern sollen (Merton/Kandall 1979; Flick 2000). Da bestimmte Fragestellungen analysiert werden sollen, werden diese vom Interviewer konkret angesprochen, der Leitfaden soll jedoch genügend Spielraum lassen, um den Interviewprozess spontan zu gestalten und evtl. durch generative Fragen Neues zu entdecken (Flick 2000, 69). Die Gefahr der „Leitfadenbürokratie“ (Hopf 1978, 101) wird somit vermieden, da der Interviewer den Gesprächsverlauf im Rahmen der vorgegebenen Themenstellung steuern kann und die Kommunikation somit lebendig und prozessual bleibt und nicht „bürokratisch“ erstarrt.

4.4 Feldzugang, Datenaufzeichnung und -auswertung

Zielgruppe der Untersuchung sind Jugendliche, die Chats nutzen. Der Zugang zu dieser Gruppe erfolgte über eine Jugendfreizeiteinrichtung. Die Jugendlichen wurden dort im Sept. 2005 kontaktiert und es wurden im Zeitraum von Sept. bis Okt. 2005 insgesamt 10 Interviews durchgeführt. Diese wurden in einem Raum der Jugendeinrichtung durchgeführt, die sowohl eine (relativ) ungestörte Interviewsituation ermöglichte sowie andererseits durch die Gewohntheit der Umgebung eine vertraute Atmosphäre schaffen sollte. Die Jugendlichen waren zum Befragungszeitpunkt jeweils zwischen 14 und 20 Jahren alt und wurden im Interview nach ihrem Verhalten in Chat-Räumen und ihrer dort präsentierten Identitätsdarstellung befragt. Die auswerterelevanten Passagen sind demnach alle Interviewausschnitte, die sich – direkt oder indirekt – auf die Identität der Jugendlichen

sowie deren Darstellung im Online-Chat beziehen; diese Passagen werden entsprechend im Text zitiert. Die Erhebung der Daten erfolgte durch freiwillige Interviewteilnahme, wobei im vorliegenden Fall die Gesamtheit aller chataktiven Jugendlichen der Freizeiteinrichtung zu einem Interview gewonnen werden konnten, so dass sich dadurch der durch die Freiwilligkeit entstehende potentielle Verzerrungseffekt entsprechend verringerte.

Die Daten werden mittels eines von der Universität Potsdam bereitgestellten digitalen Aufnahmegerätes aufgezeichnet. Die digitalen Audio-Daten werden transkribiert und mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Die Interviews wurden in einem face-to-face-Setting gemäß den Befragungsrichtlinien des Arbeitskreises für Markt- und Sozialforschungsinstitute e.V. (ADM) durchgeführt. Es wurde eine schriftliche Einverständniserklärung der Befragten vor dem Interview eingeholt und das Interview wurde anonym durchgeführt.

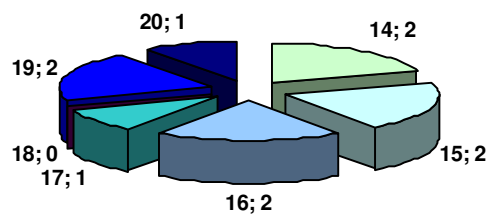
Durch die Interviews wurde versucht, einen Zugang zu den in Online-Chats vermittelten Selbstdarstellungen der Jugendlichen zu erlangen. Da die Fragstellung aber nicht nur darauf abzielte zu erfassen, wie sich die Jugendlichen darstellen, sondern auch dahingehend angelegt war, zu eruieren welche Motive von den Jugendlichen für die jeweilige Präsentation benannt werden können, handelt es sich um eine sozialpsychologisch ausgerichtete Untersuchung. Durch die Interviews sollten die Probanden angeregt werden, selbst Erklärungsmuster für die stattfindenden Selbstdarstellungen zu benennen. Ziel der Analyse war es demnach neben der Eruierung des Modus' der Selbstdarstellung die kognitiv-emotionalen Motive für bestimmte Formen der Selbstpräsentation in Online-Chats herauszuarbeiten.

Grenzen dieses Vorgehens: Es ist jedoch offensichtlich, dass das qualitative Vorgehen nicht geeignet ist, um abschließend generalisierende Aussagen treffen zu können, was auch nicht Forschungsgegenstand der vorliegenden Studie ist. Ziel ist es vielmehr, anhand der Interviews einen ersten Einblick in die Identitätsvermittlungen Jugendlicher im Chat zu gewinnen, um daraus Hypothesen ableiten zu können. Deren Relevanz innerhalb der Grundgesamtheit (aller chataktiven Jugendlichen) zu ermitteln, wäre Aufgabe zukünftiger Studien, die die ermittelten Typisierungen dieser Untersuchung einer quantitativen Analyse unterziehen.

5. Sozialstatistik der Befragten

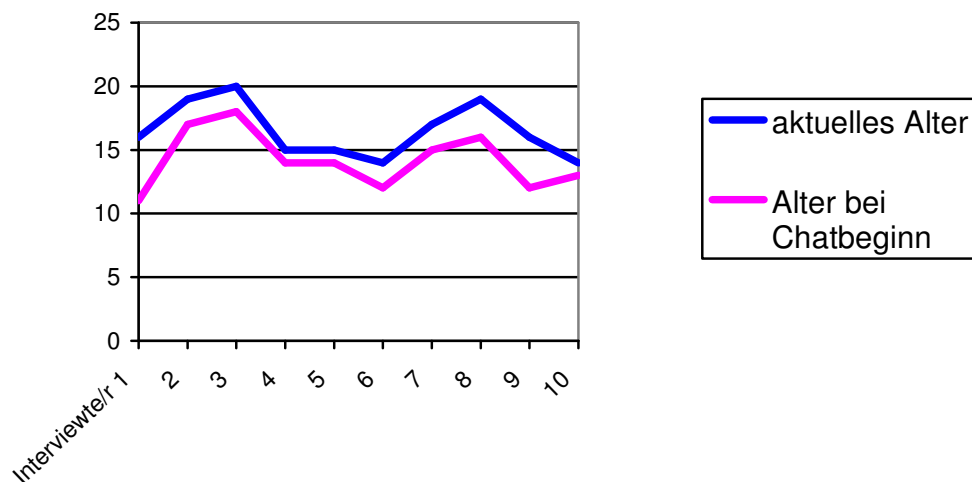
Die Stichprobe mit einer Gesamtzahl von $N = 10$ setzte sich aus einer jeweils gleichen Anzahl weiblicher (5) und männlicher Interviewpartner (5) zusammen. Die Altersspanne reichte von 14 Jahren bis hin zu 20 Jahren, wobei der Altersdurchschnitt 16,5 Jahre betrug, so dass der Fokus der Studie Jugendliche der pubertären Phase darstellen.

Abb. 1: Alterszusammensetzung der Stichprobe



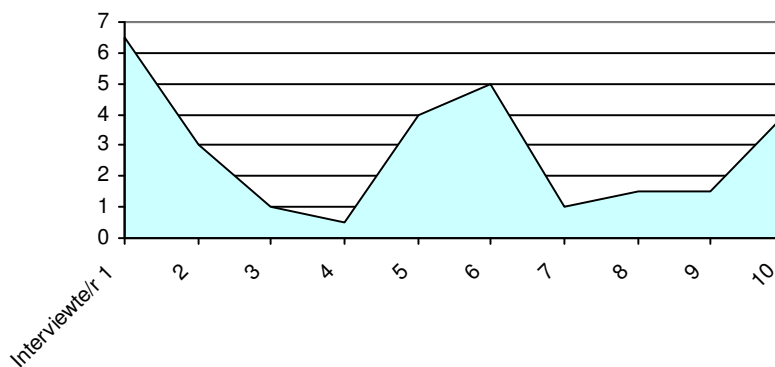
Hinsichtlich der Chataktivität zeigten sich große Unterschiede: so sind einige der Befragten relativ lange chataktiv (ca. 5 Jahre), die meisten chatteten jedoch seit ca. 2 Jahren und haben im Durchschnitt in einem Alter von ca. 14,2 Jahren mit dem Chatten begonnen.

Abb. 2: Alter bei Beginn der Chataktivität und aktuelles Alter



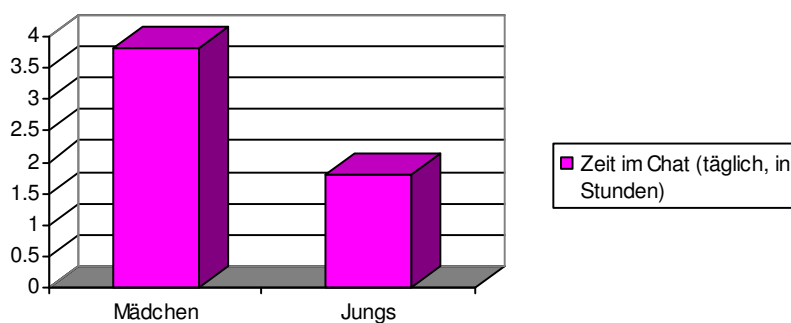
Die Zeit, die von den Jugendlichen individuell für Chat-Kommunikationen aufgewendet wird schwankt wiederum sehr stark, so reichen die Angaben von ca. 30 min. täglichem Chatten bis hin zu 6 - 7 Stunden täglicher Kommunikation via Chat.

Abb. 3: Zeitaufwand für Chat in Stunden (täglich)



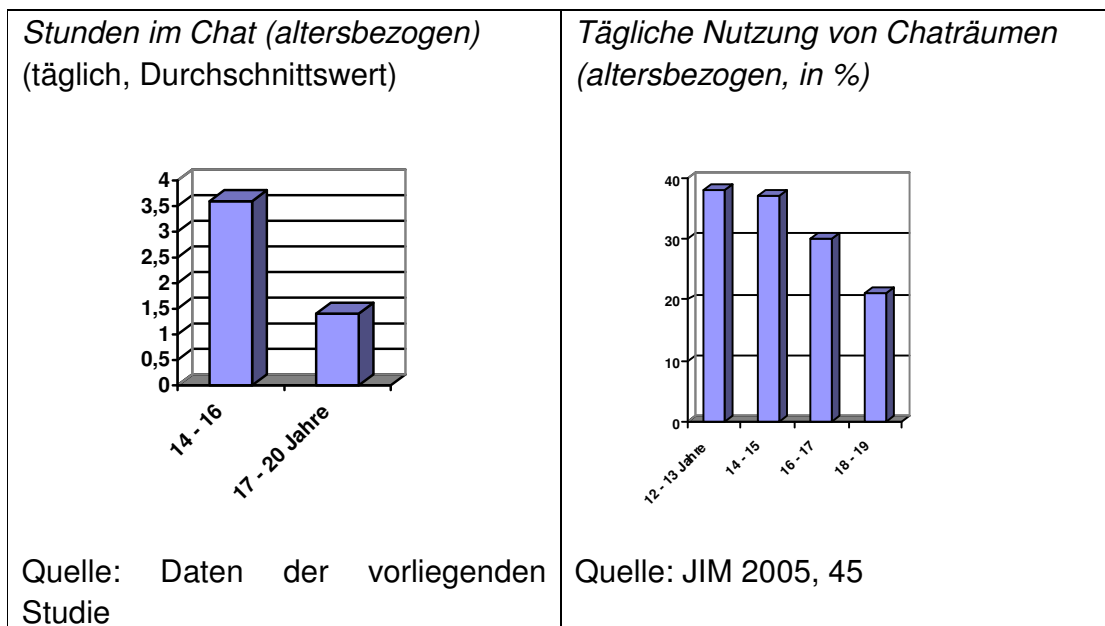
Betrachtet man die tägliche Chataktivität geschlechtsspezifisch, so wird deutlich, dass Mädchen deutlich mehr Zeit im Chat verbringen als die männlichen Befragten: verbringen die Mädchen der Stichprobe durchschnittlich 3,8 Stunden im Chat so sind dies bei den Jungen lediglich 1,8 Stunden.

Abb. 4: Chataktivität im Geschlechtervergleich



Die altersbezogene Auswertung der Chataktivität zeigt, dass tendentiell jüngere Jugendliche mehr Zeit im Chat verbringen als ältere Jugendliche: so verbringen die Jugendlichen der Stichprobe zwischen 14 – 16 Jahren durchschnittlich 3,6 Stunden im Chat, die Befragten zwischen 17 – 20 Jahren hingegen nur 1,4 Stunden. Diese Tendenz wird durch die Ergebnisse großer, repräsentativer Umfragen bestätigt (u.a. JIM 2005).

Abb. 5: Chatnutzung erfolgt altersbezogen



6. Nicks

Der Nick ist die Chatidentität, „mein Synonym, womit ich mich ... versuche zu identifizieren ...“ (3/9.19).

Will man in Chaträumen kommunizieren, so muss man sich zuerst einen Namen zulegen, den sog. Nick oder Nickname. "A nickname is an Eke-name, derived from the old English verb 'ecan', meaning 'to add to or augment', thus an eke-name was a name given to a person over and above his legal or Baptismal name" (Morgan et al. 1979, 16). Der Nickname/Spitzname kann eine Abkürzung oder Ableitung des Taufnamens oder Nachnamens sein (z.B. Chris; Schmitti), andere Spitznamen leiten sich hingegen vom Äußeren der

Personen ab (z.B. Blondie; Wuschel) oder von hervorstechenden Eigenschaften ab (z.B. Depri). Diese Spitznamen werden, ebenso wie die Taufnamen, von anderen vergeben und nicht selbst gewählt.

Der eigene Name ist ein zentraler Teil unserer Identität. Wenn sich vieles ändert im Laufe des Lebens, so bleibt der Name, zumindest der Vorname, ein Leben lang konstant. Dieser hat juristischen Gehalt, da offizielle Dokumente und Identitätsnachweise (Ausweis) mit diesen Namen versehen sind und zur eindeutigen Identifizierung einer Person bzw. der Dokumente dienen. Aus psychologischer Perspektive lässt sich sagen, dass sich Individuen ganz zentral über ihren Eigennamen identifizieren. Piaget verweist darauf, dass Studien zeigen, dass Kinder zuerst lernen, sich selbst mit Namen zu bezeichnen bevor sie lernen, „ich“ zu sagen (Piaget 1975).

Bei den Spitznamen im Internet handelt es sich um selbst gewählter Namen die keine juristischen Konsequenzen haben. Die Annahme eines Nicknames ist Voraussetzung für die Chatteilnahme, mittels dessen man dann online im Chat agiert und durch den man von den anderen identifiziert wird. „Um einen virtuellen Raum zu betreten, muss sich das Individuum bemerkbar machen bzw. es muss sich – z.B. im Rahmen von Chats – zuerst einen Namen geben. Erst durch diese Selbstbenennung wird es für andere sichtbar. Es agiert nicht als Körper im Raum, sondern als Name (Nickname), der sich textuell an Kommunikationen beteiligen [...] kann“ (Misoch 2004a, 131).

Strauss (1969) konnte zeigen, dass selbst gewählte Namen einen engeren Bezug zur eigenen Identität besitzen als die durch andere vorgenommenen Benennungen (so wie dies normalerweise bei Personennamen der Fall ist). Nicknames sind Selbstbenennungen, die als Identitätsverweise gelesen werden können oder die neue Identitäten kreieren: „In short, names become an integral part of the self, the way people perceive themselves, and the way they are perceived by others. This is especially the case when people change their names or adopt a nickname“ (Bechar-Irsreali 1996, 6).

Betrachtet man die Nicknames der befragten Jugendlichen – die aus Anonymitätsgründen hier nicht genannt werden können –, so wird deutlich, dass die selbst gewählten Namen häufig einen Bezug zum realen Taufnamen haben oder Namen sind, mit denen die Jugendlichen positive Eigenschaften verbinden. Werden Abwandlungen des Namens als Nick genommen, so wird dadurch ein Teil des RL in den Chat geholt. Eine/r

Interviewte/r sagt aus, dass ein Nick mit Bezug zum realen Namen sinnvoller sei als ein Phantasienamen, denn

„...das hat nicht irgendwie einen Anhaltspunkt oder so ... man kann sich nicht wirklich was dabei denken ... find ich ...“ (10/3.13).

Andere hingegen schätzen es sehr, sich bei der Wahl des Nick auf andere Personen (aus Film, Musik usw.) zu beziehen und somit einen symbolischen Zusammenhang mit diesen herzustellen. So sagte eine/r Interviewte/r über ihren/seinen Nick aus:

„Die Person [auf die sich der Nick bezieht] ist cool ... so wie sie denkt und wie sie ... halt ähh ... das Leben ... meistert, also is' eigentlich voll ... äh ... steckt eigentlich total in der Klemme, aber macht trotzdem das Beste draus ... und das find ich einfach total faszinierend, wie die das hinkriegt ... also so'n bissl was wie 'n Ideal ...“ (1/3.45).

Die freie Wahl eines Namens im Chat birgt die Chance, sich neu zu benennen und sich somit im Virtuellen neu zu erfinden oder zumindest durch eine Neubenennung eine Nähe zu Personen/Figuren mit positiven Assoziationen herzustellen und sich aus dem Alltag herauszuhaben. Des Weiteren gilt zu bedenken, dass in einem körperlosen Raum der Nick „oft der erste Anziehungspunkt für ein Gespräch“ ist (Husmann 1998, 29) und mehr Gewicht hat als im RL, da der Einzelne vorerst nur durch seinen Nick für die anderen sichtbar ist.

Betrachtet man die von den befragten Jugendlichen gewählten Nicknames vor dem Hintergrund einer Umfrage zu Nickname-Kategorien von IRC-Nutzern (Internet Relay Chat), so zeigt sich, dass Jugendliche tendenziell öfter Namen aus dem Bereich Fantasy, Film oder Märchen verwenden als Erwachsene und des Weiteren häufiger Nicks verwenden, die sich auf den realen Namen beziehen (zumal wenn sie mehrere Nicks pro Chat verwenden ist häufig einer davon sehr eng mit dem realen Namen verknüpft). Diese Daten dürfen jedoch nicht überbewertet werden, da die Quantifizierung bei einer qualitativ angelegten Studie nur unter Vorbehalt vorzunehmen ist.

Dieser Vergleich kann eine Tendenz aufzeigen, deren Gehalt an einer umfassenderen Stichprobe geprüft werden müsste.

Abb. 6: Typologien von Nicks/Nicknamen

Types of Nicks			Nicknames der vorliegenden Interviewstudie		
Category		N	Kategorien	N	Prozent
Percent					
People using their real name	18	7.8%	Realer Name bzw. Spitzname	3	20%
Self related	103+1	45.0%	Stars, Fantasy, Musik		
Names related to medium, technology and their nature	33+6	16.9%		5	34%
Names of flora, fauna, objects	36	15.6%	Eigenschaften	1	6,7%
Play on words and sounds	20+6	11.3%	Objekte (Marken, Kleidung)	3	20%
Names related to figures in literature films, fairytales and famous people	13+1	6.1%	Computerspiel, Computerwelt	3	20%
Names related to sex and provocation	8+1	3.9%			
Total	231+15	106.6%*	Total		15
					150%*
* Totals add up to more than 100% because of multiple coding.			* Mehr als 100% wegen mehreren Nicks		
Quelle: Bechar-Isreali 1996, 14/15.					

Es zeigte sich des Weiteren, dass der Nickname nicht nur auf den Bereich des Online-Chat beschränkt ist, sondern sich auch in den Bereich des RL hinein verlängert. Es gibt im Rahmen verschiedener Chats von diesen initiierte und organisierte Chattertreffen, die meistens regelmäßig an

bestimmten Orten stattfinden. Nehmen nun Chatter an diesem Treffen teil, so können sie sich dort entweder mit ihrem Nick präsentieren oder ihren realen (Tauf-)Namen verwenden:

„... wenn man den eigenen Namen z.B. nicht mag, wie ich, dann lässt man sich XXXX [Nickname] rufen ...“ (5/20.55).

So verlängert sich die Chatidentität bei Chattroffen ins reale Leben hinein und kann dadurch mehr sein als lediglich eine temporäre Chatidentität – sie kann dermaßen zu einem integralen Bestandteil des Lebens werden.

7. Selbstdarstellung im Chat

Betrachtet man Prozesse der Kommunikation im Internet, so wird deutlich, dass diese durch Körperlosigkeit und Vermittlung aller Zeichen gekennzeichnet sind. Dieser Umstand führt dazu, dass alles, was für die anderen sichtbar werden soll, im Virtuellen dezidiert verschriftlicht werden muss. „Sender und Empfänger können demnach nie direkt miteinander kommunizieren. Dieser Umstand der vollständig vermittelten Zeichenübertragung führt auf der Interaktionsebene dazu, dass keine unbewusst gegebenen Zeichen übermittelt werden können; es wird kein Stottern, kein Erröten oder anderes Ungewolltes und Unbeabsichtigtes übertragen“ („cues given off“ nach Goffman), sondern nur die bewusst gesendeten Zeichen („cues given“) werden an die Kommunikationspartner übertragen (Misoch 2004a, 117/118).

Dies führt zu einer Darstellungsnotwendigkeit, die sowohl die Freiheitsgrade des Individuums erweitert als auch die Unsicherheit in der Kommunikation vermehrt: Zum einen entsteht seitens der Darstellenden ein *Hinzugewinn an Kontrolle*, da z.B. Körperzeichen nicht unmittelbar übertragen werden und dezidiert im Zuge der Kommunikationen verschriftlicht werden müssen; gleichzeitig kommt es für den Rezipienten zu einem *Verlust an Kontrolle* über den Darstellungsinhalt und dessen Wahrheitsgehalt. Fungieren im face-to-face-Setting der Körper und die von diesem bewusst und unbewusst gesendeten Zeichen als eventuelle Authentizitätsgaranten, so entfallen diese bei computervermittelter Kommunikation. Dadurch entsteht für die Darsteller die Möglichkeit, sich selbst kontrolliert, konstruiert und elaboriert darzustellen

sowie ggf. eine völlig andere Identität auszuleben. Für die Rezipienten bleibt bei ausschließlich computervermittelter Kommunikation unklar, ob die dargestellten Identitäten der Realität entsprechen oder nicht. Dieser Zuwachs an Freiheitsgraden kann als *Simulationspotential* bezeichnet werden (siehe hierzu u.a. Misoch 2004a, 2006a) und ist allen Darstellungsprozessen im Virtuellen inhärent.

Im der vorliegenden Studie wurde analysiert, wie Jugendliche mit diesem Simulationspotential individuell umgehen: zum einen, wie sie sich selbst im Chat darstellen und zum anderen, welchen Wahrheitsgehalt sie den Darstellungen der anderen zuschreiben und für wie glaubwürdig sie Kommunikation im Chat vor dem Hintergrund des Simulationspotentials halten.

Es zeigte sich bei der Datenauswertung, dass die meisten interviewten Jugendlichen angeben, sich im Chat genauso wie im RL darzustellen, wohingegen das Entwerfen einer neuen Identität relativ selten und nicht über einen langen Zeitraum hinweg realisiert zu werden scheint. Zudem werden oftmals keine vollständigen neuen Identitäten entworfen, sondern lediglich das Alter oder andere Eigenschaften der eigenen Identität verändert, so dass das aller computervermittelte Kommunikation inhärente Simulationspotential von Jugendliche im Bereich des Chat nur äußerst bedingt genutzt wird.

7.1 Selbstdarstellung online wie offline

*„... ick sag mal so ... ick stell mich
im Chat dar, so wie ick bin ...“
(9/11.03)*

Die Mehrheit (n = 9) der in dieser Studie interviewten Jugendlichen gaben an, im Chat zu versuchen ihre Offline-Identität zu reproduzieren und sich möglichst wahrheitsgetreu den Kommunikanden gegenüber darzustellen.

*„Ich möchte durch den Chat ... nicht meine Persönlichkeit ändern
... weil ich möchte ja trotzdem noch ich bleiben ...“ (6/10.01).*

„... ich stell mich eigentlich ganz normal dar ... ja, ich bin der und der ... ähm, bin so alt, komme hierher, mache das und das [...] ich erzähl' so von mir, wie ich wirklich bin ...“ (8/20.00).

Begründet wird dieses Verhalten zum einen dadurch, dass sie online genauso wirken wollen wie offline und dass das Darstellen einer anderen Identität keinen Sinn mache, da die meisten Jugendlichen die online-Kontakte ins RL transferieren möchten. Vor diesem Hintergrund ist nachvollziehbar, dass die Möglichkeiten für eine Identitätssimulation äußerst gering sind und diese spätestens beim ersten Offline-Treffen auffliegen würde:

„Man hat zwar die Möglichkeit, sich zu verstellen, aber ich halte davon nicht viel. Wenn man z.B. irgendein Mädchen irgendwie im Internet kennen lernt ... und man ist sich sympathisch ... man unterhält sich gut und man sagt irgendwie „ja, komm, lass uns mal treffen!“ ... und man hat der Person 'ne Vorstellung gegeben, wie man aussehen könnte, es ist aber nicht so, dann hat man im Endeffekt 'ne Arschkarte gezogen. Ich ... man stellt sich dann irgendjemanden vor ... und irgendwie und so „ho, ja, hört sich ja irgendwie gut an!“ und im Endeffekt siehste aus wie'n Kartoffelsack! (lacht)... da kann man dann auch nicht sagen, ach weißte, ich war gerade bei 'ner Gesichts OP (lacht)...“ (3/12.22)

Neben dem Aspekt des potentiell erwünschten Transfers der Online-Bekanntschäften in den Bereich des „real life“ wird als Grund für eine weitgehend authentische Selbstdarstellung die eigene Erfahrung mit Identitätssimulation angegeben:

„Das hat auch schon mal jemand mit mir gemacht, also sich 'nen zweiten Nick zugelegt ... der kannte mich schon vorher und der wollte was von mir ... und hat sich 'nen Zweitnick an.... genommen und hat sich denn quasi so verhalten wie ... wie ich's gerne immer hätte ... und damit hat er's denn versucht ... und als wir uns dann getroffen haben und der denn auf einmal vor mir stand, da dachte ich mir so, XXXX [Nickname des Betreffenden], ... ah ja! Deswegen mach ich so was ooch nich', weil ich so was doof finde“ (1/5.45)

Hier zeigt sich, dass computervermittelte Kommunikation verunsichernd wirken kann, da sich die Teilnehmer bei ausschließlichem Online-Kontakt nicht sicher sein können, wer der andere „wirklich“ ist und ob die-/derjenige wirklich den Selbstbeschreibungen entspricht. Deswegen geben einige der Interviewten an, dass sie inzwischen nur noch mit Bekannten chatten, d.h. mit Personen, die sie bereits aus dem RL kennen oder Chattern, die sie inzwischen auf Chattroffen kennen gelernt haben.

7.2 Selbstdarstellung online anders als offline

*„...ich mein'... äh ... als ich mir den Nick neu zulegt hab' ... is' natürlich, des ... des was eigentlich fast jeder macht, ... erst Mal jemand den man kennt, anschreiben und so'n bisschen verarschen (lacht) ...“
(1/5.15)*

Durch die Vermittlung der Kommunikation im Chat wird angenommen, dass „die Möglichkeit gegeben ist, verschiedene Identitäten anzunehmen und diese spielerisch auszuprobieren, ohne dass das in diesem Rahmen vollführte Handeln Konsequenzen hat. In der vorliegenden Studie gab lediglich eine/r der Interviewten an, zumindest zeitweise eine andere, nicht mit der realen Identität übereinstimmende Identität im Chat ausgelebt zu haben. Einige der Interviewten gaben an, zu Beginn ihrer Chataktivität ihre Nicknames und die damit neu gewonnene Anonymität genutzt zu haben, um andere zu necken, doch handelt es sich bei diesem Verhaltensmodus nicht um das Erstellen einer virtuellen Identität. Eine virtuelle Identität muss über einen längeren Zeitraum hinweg existieren und eigene Eigenschaften und Attribute aufweisen, die diese von der realen Identität des Darstellenden unterscheiden.

„... 'ne Zeit lang war mein Zweitnick jemand anders ... 'ne Schwester von mir die es gar nicht gibt ...[...] Na ich hab' halt älter ... zwei Jahre älter gemacht ... andere Hobbies, andern Namen ... und tja ... so in der Art geredet wie ich halt, weil Schwestern reden ja meistens ziemlich gleich ... und dann bin ich halt mit zwei Nicks zugleich online gegangen. Dann hab' ich halt mich mit der einen

als mich ausgegeben und mit der anderen als meine Schwester. Weil ich hab' mich auch so mit beiden Nicks ... so gegen'ander unterhalten. Also ich hab' als XXXX [der eine Nick] was geschrieben und XXXX [der andere Nick] hat auch geantwortet. Ja, und da steigt auch nicht so schnell einer dahinter, dass ich dieselbe bin! Das ist dann ... ganz lustig (lachen) ...“ (5/4.14)

Bei Nachfragen, was das Motiv für das Erstellen dieser anderen Identität sei, stellte sich heraus, dass das virtuelle Selbst der Interviewten individuell erwünschte Eigenschaften und Merkmale (Reid 1994; MacRae 1996) aufweist:

„Ich war immer blond und blauäugig mit meinem zweiten Nick ... weil ich blonde Frauen mit blauen Augen total toll finde (lachen) ... ja. [...] Und das ist halt auch so meine ... Vorstellung von 'ner Frau ... hm ... und deswegen habe ich 'se halt entworfen ... als XXXX halt ausgestellt, die es aber wirklich gar nicht gab ...“ (5/7.40).

Damit entspricht das Aussehen des Zweitnicks der Interviewten dem geradezu klassischen Stereotyp des weiblichen Schönheitsideals (blonde Haare, blaue Augen). Es handelt sich hierbei weder um das Ausleben verborgener Selbstaspekte, das Erstellen potentieller Selbstentwürfe oder provokante Identitäten sondern um das Präsentieren eines Wunschselbst im Rahmen der computervermittelte Kommunikation. Hier ist es möglich, ein anderes Aussehen und andere Eigenschaften anzunehmen und somit sich einem Selbst anzunähern, welches man gerne wäre. Im vorliegenden Fall hat die Interviewte die Identitätssimulation nach ca. einem Monat aufgegeben, weil sie durch ein Versehen sich selbst demaskiert hatte, weil sie einem anderen Chatteilnehmer mit dem falschen Nick geantwortet hatte:

„Dann hatte man zwei Fenster unten [für jeden Nick eines]... und dann nimmt man das falsche zum Antworten mit einem Freund ... und dann kommt's raus ... dass du halt jemand bist, der du gar nicht eigentlich bist“ (5/5.09)

Die Interviewte sagt aus, dass sie, auch wenn ihre zweite Identität damals nicht aufgefliegen wäre, dieses Identitätsspiel nicht länger betrieben hätte, da es sich zum einen als sehr anstrengend erwies, mit zwei verschiedenen Identitäten im gleichen Chat zu agieren.

„... 'n Monat, dann war das ... zu schwer irgendwie ...“ (5/5.04).

„Das wär' irgendwann zu anstrengend geworden ...“ (5/9.35).

Des Weiteren zeigte sich, dass es kaum auf längere Sicht durchzuhalten war, bei der erfolgten Selbstbeschreibung als „klischeehaftes Weiblichkeitsideal“ sich dem Treffen mit den Chatpartnern zu entziehen:

„... weil wenn man sich immer so beschreibt, so blau, blond ... blond, blauäugige Augen halt ... dann will man auch gesehen werden ... da stellt man sich immer was ganz Hübsches drunter vor ... und ich konnt' halt nicht immer sagen: nee ... ich muss reiten ... nee mein Freund .. kann ich ja nicht immer alles vorschieben ... und das war mir dann auch zu blöd... irgendwann müsste ich ja einen freien Tag für andere Leute haben ... deswegen hab' ich auch dann, unter anderem auch deswegen den [zweiten Nick] aufgegeben ... (5/9.38)

Interessanterweise hatte die gleiche Interviewte auch zu Beginn ihrer Chataktivität einen männlichen Nick angemeldet:

„... aber das war dann irgendwie doof ... das hab' ich dann gleich sein lassen nach einer Woche (lachen) ...dann hab ich den Nick sperren lassen, damit ich nicht mehr auf die Idee komme, mit ihm online zu gehen ... Das war irgendwie komisch ... man hat sich im Prinzip selber verarscht ... wie man von Kerlen verarscht wird, hab' ich dann die Weiber verarscht ... voll komisch irgendwie ... war irgendwie ... hab' ich danach 'n ganz schlechtes Gewissen gehabt ... ich hab' mich im Prinzip selber verarscht ... hmm ... und das fand ich dann selbst irgendwann nicht mehr so toll ... dann hab' ich's halt sein gelassen.“ (5/24.05)

Das Agieren mit einem Pseudonym des anderen Geschlechts kann die Funktion erfüllen, durch die spielerische Exploration zu erfahren, wie es wäre, dem anderen Geschlecht anzugehören bzw. wie es ist, mit dem anderen Geschlecht in einer sozialen (Chat-)Situation agieren. Eine Untersuchung zum Chatverhalten (Baraz 1996) kam zu dem Ergebnis, dass ca. 30% der

Chatter bereits Gender-Switching (das Agieren im Netz mittels des anderen als des eigenen Geschlechts) ausprobiert hätten, wobei deutlich wurde, was auch die Ergebnisse des vorliegenden Interviews zeigen, dass es sich dabei eher um ein Phänomen der Newbies (der Netzneulinge) handelt bzw. um ein Verhaltensmodus, der ausprobiert wird, wenn man neu im Chat ist. Als Motive für das Gender-Switching wurden von der Probandin in vorliegender Studie Neugierde sowie ein Schutz vor Belästigung im Chat angegeben (ausführlich zum Genderswitching/-swapping und dessen möglicher Funktion siehe u.a. Dekker et al. 1998).

Es ist schwierig, das Erstellen und Zeigen einer virtuellen Identität empirisch zu prüfen, da „eine falsche Individualität vorzutäuschen [...] im allgemeinen für unentschuldigbar“ gehalten wird (Goffman 2001, 56). Deswegen wird davon ausgegangen, dass dieser Verhaltensmodus ggf. häufiger vorzufinden ist, als es die Daten dieser Stichprobe und anderer Studien (Fix 2001; Kammerl 2006) suggerieren. Aber auch wenn davon auszugehen ist, dass es hier eine „Dunkelziffer“ gibt, so bleibt festzuhalten, dass dieser Verhaltensmodus überschätzt zu werden scheint, wenn Autoren davon ausgehen, dass „die Annahme einer Pseudonymität [...] interessant und mit Faszination besetzt“ sei (Husmann 1998, 58). Diese Faszination scheint nur bei einem geringen Teil der Onliner vorzuliegen, jedenfalls bzgl. der Identitätsdarstellung im Chat. So wird von den Befragten im Gegenteil hervorgehoben, dass es wichtig sei, auch im Chat „man selbst“ zu sein und nicht anders zu sein als offline (siehe auch Kammerl 2006).

8. Anonymität - Körperlosigkeit

Es wird deutlich, dass das Simulationspotential zu einer Verunsicherung der Kommunikation beiträgt. Deswegen wird von einigen der Interviewten angegeben, dass sie sich hauptsächlich mit Bekannten im Chat unterhalten, mit Personen, die sie bereits aus dem RL kennen und bei denen sie auf Grund dessen wissen, um wen es sich handelt. Vor allem weibliche Interviewte haben angegeben, dass sie durch Unbekannte bereits Erfahrungen der Belästigung gemacht haben und deswegen das Chatten mit nicht bekannten Personen inzwischen vermeiden:

„Ich hab' festgestellt, die Unbekannten, die mich anlatern ... die wolln dann immer irgendwie mit mir schlafen ... oder Cybersex ...

*oder weiss ich nicht ... oder so... Da hab' ich keine Lust drauf.
Deshalb red' ich auch gar nicht mit denen ...“ (5/12.20).*

Die Jugendlichen sind sich des Simulationspotentials der computervermittelten Kommunikation (im Chat) deutlich bewusst und in vielen Interviews kam zum Ausdruck, dass dieses Nichtwissen um den Wahrheitsgehalt des Dargestellten als unangenehm und verunsichernd empfunden wird:

„... frag ich mich och ... wenn sich jemand irgendwie beschreibt oder so ... ist der nun wirklich so oder nicht ...“ (7/9.28).

„... man kennt die nich' mal ... weiß nich', was ... was die so von einem wollen ...“ (10/4.04).

Vertrauen stellt ein zentrales Moment von Kommunikation dar, zumal wenn die Absicht besteht, sensiblere Inhalte zu kommunizieren, so dass das ausschließliche Chatten mit Bekannten, wie dies von einigen der Interviewten angegeben wird, eine Schutzfunktion erfüllt:

„Ich sag mal so, die Neuen, ... wenn die mich anreden, da reagier' ich gar nicht mehr drauf ... weil ich red' eigentlich nur noch mit Leuten die ich da kenne ... wo ich weiß, wer die Personen sind ...“ (2/9.17).

„...da weeß ick ooch, wer das is' und dann weeß ick ooch, dass ich dem 'n bisschen mehr erzählen kann als andere Leute, die ich da gerade kennen lerne ... weil da habe ick 'n bisschen mehr Vertrauen als zu die Leute, die ick noch nich' kenne ...“ (9/4.34).

Nur von eine/r Interviewter/n wurde die potentielle Anonymität der Kommunikation im Chat als deziderter Reiz benannt und war Grund, für diese/n Probandin/en, überhaupt mit dem Chatten anzufangen:

„... dann hab ich da geguckt [in den Channel], und fand das halt voll interessant, mit anderen Leuten zu kommunizieren ... aber nicht zu wissen, wer dahinter steckt.“ (5/0.54)

Dass der Chat wie alle Räumen im Internet ein körperloser Raum ist, kann auch als positiver Aspekt des Chattens sein. So meinte ein/e Interviewte/r, dass das Kennlernen ohne die Dominanz des Sehens und Gesehenwerdens durchaus zum Vorteil sein könne, da man dadurch die anderen besser kennenlerne und sich eben nicht durch Äußeres leiten ließe, was im RL sonst oft der Fall sei:

*„... die lernt man eben ooch kennen ... man muss 'n Mensch nich'
nach seinem Äußeren beurteilen, bin ick der Meinung“ (9/26.50)*

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass bei den für die Studie interviewten Jugendlichen die Anonymität im Chat weniger als Reiz sondern als Sorge empfunden wird. Deswegen chatten viele von ihnen (inzwischen) nur noch mit Personen, die sie aus dem RL bereits vor ihrer Chataktivität gekannt haben oder die sich auf Chattertreffen kennengelernt haben. Gerade bei Mädchen/Frauen kommt es im Chat relativ häufig zur Belästigung durch Unbekannte, so dass einige ausschließlich mit bekannten Personen chatten. Auch wenn die Körperlosigkeit eine Chance sein kann, um sich kommunikativ anders zu begegnen, wird dieser Aspekt nur von einer/m Interviewten (n = 1) dezidiert als Positives im Chat benannt.

9. Unterschiede online – offline

Wenn auch die meisten der befragten Jugendlichen angaben, dass sich bei einem Vergleich online-offline hinsichtlich ihrer Identität oder der Darstellung dieser kaum Unterschiede bestehen, so zeigte sich, dass es Bereiche gibt, in denen sich das Verhalten im Chat deutlich von dem offline unterscheiden lässt.

9.1 Offenheit im Chat

An erster Stelle (bezogen auf die Nennungshäufigkeit) wäre hier der Bereich der Offenheit zu nennen, denn 7 der befragten Jugendlichen gaben im Interview dezidiert an, dass sie online offener sein können oder dass sich manches im Chat leichter sagen bzw. schreiben lässt als in einem face-to-face-Kontakt:

„... im Chat bin ich offener ... weil ich bin nicht so 'n direkter Mensch ... ich kann nicht jetzt jemand ins Gesicht sagen ... das er ... das er mir irgendwie nicht passt in irgendeiner Form ... im Chat fällt mir das alles leichter, weil ich steh' ja dem Menschen nicht gegenüber und muss seine Gestik und Mimik nicht erkennen ... das ist dann halt so ... als ob ich mit dem Monitor reden würde ... der kann sich nicht bewegen, der muss mir zuhören und dann ist XXXX [unverständliches Wort] ... aber wenn ich jemand gegenübersteh', dann kann ich das nicht ... weil ... ich könnt' anfangen zu weinen ... oder er könnte mich auslachen ... weiß nicht, is' voll komisch ...“ (5/13.20).

„... wenn man 'ne Situation hat, die einem unangenehm ist oder so, dann schreibt man das lieber per Tastatur ... als des ins Gesicht zu sagen ... wie gesagt ... und vor dem dann heulend zusammenzubrechen... dann is' mir das so lieber als dette“ (9/13.00).

Vor allem für Situationen, die Scham und Peinlichkeit mit sich bringen können und soziale Ängste hervorrufen, wird der Chat als geeignet empfunden. So berichtete eine Interviewte, dass sie sich neu verliebt hätte und dies demjenigen nicht hätte ins Gesicht sagen können, es aber im Chat mitteilen konnte:

„Ich hab' mich nämlich wieder verliebt und im offenen [im RL] hätt' ich ... also ... das hätt' ich nicht geschafft und im Chat hab' ich ihm halt gesagt, dass ich mich in ihn verguckt hab' ... und das hätt' ich so nicht über's Herz bekommen ... hätt' ich gar nicht geschafft. Wär' ich gestorben, so peinlich wär' mir das gewesen! (lacht) Und im Chat ja, da ... siehst du halt nicht sein ... sein Gesicht und wie er sich bewegt ... da ist das alles viel einfacher ...“ (5/14.15)

Neben dem Aspekt, manches leichter online ausdrücken zu können wird auch erwähnt, dass die Hemmschwelle geringer sei, und dass Kommunikation im Bereich des Virtuellen oftmals schneller eine Intimität oder Vertrautheit entstehe als dies im RL der Fall sei:

„Wenn man Leute im Chat ... länger kennt oder so, dann ist es einfacher irgendwie mit denen irgendwie ... zu reden über irgendwelche Sachen ... während das im ... richtigen Leben nicht bei allen so klappt [...]. Im Chat, wenn man Leute lange kennt, fällt das einem nicht so schwer ... da ist irgendwie die Hemmschwelle ein bisschen geringer, das ist mir schon aufgefallen, gerade so Leute, die ich schon über zwei Jahre kenne oder so, ... hm ... die erzählen mir von sich auch vieles so ... von ihrem Leben und was sie so machen und so ... ich erzähl äh ihnen ... meine Lebensgeschichten auch ...“ (8/13.03).

Zwei der Interviewten erwähnten, dass man durch Chat-Kommunikation Menschen anders kennenlernen könne. So birge diese Kommunikationsform die Chance, Personen, die man bereits aus dem RL kennt, durch den Chat und die darin anders verlaufende Kommunikation ggf. besser kennenzulernen oder diese zumindest in einem anderen Licht wahrzunehmen:

„Ick bin eigentlich sehr froh dass ich... äh äh ... zum Chatten gekommen bin ... weil dadurch hab' ich viele Freunde kennengelernt, die mir echt wichtig sind [...]. Diese Leute gingen dann in meine Klasse, von denen ... mit denen ich eigentlich in der Klasse ... nichts zusammen mache ... aber dann dafür in Chat ... und dadurch hat man sie dann immer besser kennengelernt ...“ (1/22.51)

9.2 Flow-Erlebnis im Chat

Bei Chat-Kommunikationen kann ein Gefühl entstehen, dass als Flow bezeichnet wird. Der Begriff Flow bezeichnet ein „Aufgehen“ in einer Tätigkeit, das dazu führt, dass andere Faktoren wie Zeit und Raum ausgeblendet werden, wobei es sich um einen temporären Zustand handelt. Flow-Erlebnisse können bei allen Tätigkeiten auftreten, die eine Person konzentrativ fordern aber nicht überfordern und die das Interesse stark binden, wie z.B. Sport, Musizieren oder Tätigkeiten am Computer (Csikszentmihalyi 1995, 2000).

In vorliegender Studie wurde von einer/m Interviewten dieses Gefühl in Bezug auf ihre Chataktivität genannt:

„Also wenn ich chatte bin ich auch nicht ansprechbar ... ist ... wie 'ne Wand um mich ... und da kann neben mir 'ne Bombe einschlagen, ich merk' gar nichts! Weil ich da so konzentriert auf das Gespräch bin, dass ich da voll versteiner' ... schreib! schreib! [...]. Da ist alles um mich rum vergessen und nur noch der Monitor mit den Buchstaben (lacht) ...“ (5/18.01)

10. Motivation

Auf die Frage, warum Jugendliche Chatten, lassen sich viele Antworten finden. In den Interviews kristallisierte sich heraus, dass die Suche nach neuen Freunden, das Kontakthalten mit Bekannten, Langeweile, die Suche nach Entspannung und Erholung, das Besprechen von Problemen und die im Chat erfahrene Anerkennung und Akzeptanz als Motive beschrieben werden können, die Jugendliche dazu motivieren, via Chat zu kommunizieren.

10.1 Freunde, Beziehung, Kontakt

„Es ist einfacher Leute [im Chat] kennenzulernen ... als im real ...“ (6/18.10).

An erster und zentralster Stelle kann das Chatten eine Möglichkeit bieten, um neue Freunde kennenzulernen und neue Bekannte zu finden. So erzählen 7 der Interviewten dezidiert von Beziehungen oder Freunden, die sie durch den Chat neu gefunden hätten und die ihnen sehr wichtig seien:

„... dass ich jetzt Leute kennengelernt habe, wo ich jetzt irgendwie sage, ok, die ... ähm ...mit denen kann man morgen schon mal abends was Trinken gehen ... dann hab ich auch ein paar Freunde kennengelernt, ... mit denen ich einfach mal so rumspinne ... also ich sag mal, ich hab locker irgendwie 40 Leute kennengelernt wo ich sagen kann irgendwie, die sind echt gut drauf, so.“ (3/18.07)

„Weil ich da auch jeden Tag neue Leute kennenlerne ... und ... naja ... das sind die Leute praktisch aus aller Welt [...]. Das ist eigentlich, glaub ich, das was mich so reizt, in Chat zu gehen ... dass ich da Leute als aller Welt kennen lernen kann ...“ (6/15.53).

„... ick hab viele kennengelernt ... mit denen ick mich ooch so ... teilweise schon getroffen habe ... weil es gibt ja viele Leute aus dem Chat ... die wohnen ja ooch in meiner Umgebung ... und mit die ich mich ooch privat treffe ... wat trinken gehen oder so ... oder mal ins Kino oder sonstwat ... da is' det eigentlich ... ganz dufte ...“ (9/10.05).

Ein/e Interviewte/r erzählt, wie sich ein neuer Kontakt entwickelt hat:

„Also ich hab vor Kurzen, jetzt die Tage, jemanden kennengelernt irgendwie ... der hat irgendwie gefragt, im Chat direkt, irgendwie ob jemand XXXX [unverständliches Wort] kennt, das ist frz. Hip-Hop, und da habe ich ihm gesagt, ja kenn' ich, und dann hat er mich gefragt, ob ich ihm ein paar Alben nennen kann, und dann hab' ich dann so mal auf seine HP [Homepage] geguckt, ob er ein paar gute Sachen kennt, die ich noch nicht kenne, und dann hab ich ein paar Bilder gesehen, die mir gut gefallen haben, da hab ich gefragt, ob er mir die irgendwie ... mal rübermailen kann, und hab ihm im Endeffekt dafür ... irgendwie ... äh .. weil ich die HP echt ... sehr gut fand, 'nen Knuddel gegeben ... und so ist man dann weiter ins Gespräch gekommen ...“ (3/3.45).

Neben dem Aspekt, neue Menschen durch den Chat kennenzulernen, wird dieses Netzmedium von vielen Jugendlichen verwendet, um bereits bestehende Kontakte zu pflegen:

„Es gibt halt Leute, die ... ich kenne ... also die ich seit der Grundschule kenne ... und jetzt z.B. die sind umgezogen ... und die kann ich nur noch durch den Chat erreichen ... äh ... weil ich kann nicht so viel von zu Hause Telefonieren so ... z.B. auf Handy und so ...“ (1/13.24).

„... weil ich hab 'ne Freundin, mit der war ich auf der Grundschule und die ist dann nach Rostock gezogen ... und wir chatten heute noch ... das is' auch schön ...“ (10/13.01).

Da im vorliegenden Fall das Chatten hauptsächlich in der Jugendfreizeit-einrichtung stattfindet, und deswegen keine individuellen Providergebühren anfallen, ist das Chatten mit Freunden für die Jugendlichen der vorliegenden Studie eine gute Möglichkeit, ohne Kostenaufwand eine private Freundschaftsbeziehung zu erhalten und weiter zu pflegen. Dies gilt für Personen, die in geographisch voneinander entfernten Orten leben genauso wie für Freunde am gleichen Ort, denn auch hier kann der Chat das (kostenintensivere) Telefon ersetzen, wenn z.B. Probleme im Chat besprochen werden:

„Wenn ich irgendwie Stress hab, z.B. mit ihm [Freund der Interviewten] ... dann geh' ich auch online ... und such' dann auch ... äh äh ... aus'm Chat 'ne richtig gute Freundin von mir ... und such' die dann und schreib ihr dann auch mein Problem und so, weil ich jemanden brauche, der mir zuhört ... das ist dann meistens immer sie ... [...]. Ich würd' sie auch anrufen, wenn ich's denn könnte [von den Kosten her gesehen].“ (1/19.40)

Es zeigte sich des Weiteren, dass es möglich ist, Personen, die man bereits aus dem RL kennt, durch das Chatten im Netz anders kennenzulernen:

„... diese Leute gingen dann in meine Klasse, von denen ... mit denen ich eigentlich in der Klasse ... nichts zusammen mache ... aber dann dafür in Chat ... und dadurch hat man sie dann immer besser kennengelernt [...]. Die sind z.B. auch so, dass sie in der Klasse ... also so wenn man denen gegenübersteht sind die so „ähö, ähmm, ...“ und sie sind besser als wir alle ... sobald sie dann im Chat waren, da waren se total freundlich und wees ick nich' ... da waren se eher so [...] dass se auch zugehört haben ...“ (1/22.51).

Auch ein intimerer oder vertraulicherer Austausch mit einem bereits aus dem RL bekannten Personen kann durch die Chatkommunikation ermöglicht werden: hier kann man sich völlig ungestört unterhalten und muss nicht befürchten, wie dies im RL der Fall ist, durch andere gestört oder abgelenkt zu werden. Des Weiteren kann ein Austausch im privaten Chat geschützter

und intimer sein als ein face-to-face-Treffen, da der Privatchat nicht von anderen mitgehört werden kann:

„Vielleicht gibt's ja 'ne Person, die mir was erzählen will, aber nicht was jetzt ... so jetzt ... hier im Club ... so erzählen will ... oder ... wenn ich jetzt hier sozusagen auf der Couch sitze ... mit der Person ... mit anderen Menschen drumrum, dann würd' ich auch nicht ... jemand anderes was erzählen ... was die anderen nichts angeht ...“ (4/7.13).

10.2 Langeweile

Von der Hälfte der Befragten wurde angegeben, dass das Chatten ein angenehmer Zeitvertreib sei und eine gute Möglichkeit wäre, aufkommender Langeweile zu entkommen. Auf die Frage, was ihnen denn ohne Chat fehlen würde, gab es mehrere Antworten, die dies zum Ausdruck brachten:

„... ich bräuchte irgendwas zum Langweilevertreiben [wenn es keinen Chat gäbe]...“ (10/23.00)

„... also ... Chat ... is' unterhaltsam ...“ (9/24.36).

„Wenn mir langweilig ist, geh' ich online ...“ (2/25.04).

10.3 Entspannung

Wie repräsentative Umfragen zeigten, kann das Agieren im Internet u.a. die Funktion der Entspannung erfüllen, wobei dies auch für den Bereich des Chattens zu gelten scheint. So äußerten drei Befragte im Interview, dass ihnen das Chatten dabei helfe, vom (Schul-)Alltag abzuschalten, Stress abzubauen oder einfach zur Ruhe zu kommen:

„... da [im Chat] kommt man so runter ... wenn man irgendwie im Stress ist oder so ... kommt man irgendwie wieder runter ...“ (4/27.05).

„Chatten ist so 'ne Beschäftigung, die mich halt irgendwie erleichtert so ... is' immer Abschalten ... vom ... vom Schultag ...“ (5/16.00).

Dabei ist der Vermittlungscharakter der Situation tendenziell von Vorteil, da man selbst bestimmen kann, in wie weit man in die laufende Kommunikation einsteigen möchte:

„Ok, es ist manchmal ganz angenehm, wenn man nach Hause kommt oder so, dann schreibt man erst mal so 'n bisschen [...] es ist mal so ganz angenehm ... zu Schreiben und einfach nur Ruhe zu haben und nur zu Lesen, was da steht.“ (8/17.51)

10.4 Anerkennung, Akzeptanz

Ein weiterer Aspekt, der beim Chatten zum tragen kommt, ist die Möglichkeit, dort soziale Anerkennung zu erlangen. Dieses Motiv ist kein den Jugendlichen bewusstes Motiv und keine/r der Befragten erwähnte diesen Aspekt in der Befragung. Es zeigte sich bei der Datenauswertung jedoch, dass viele Antwortpassagen sich auf dieses Motiv beziehen lassen und dass die durch den Chat transportierten Prozesse der sozialen Akzeptanz und Anerkennung von Bedeutung zu sein scheinen und für manche Jugendliche ein Motiv des Chattens (unter anderen Motiven) darstellen:

„Da geht man einfach rein ... und wird eigentliche von den meisten gleich akzeptiert ...“ (6/1725).

„... und irgendwie freut es einen, wenn man in den Channel reinkommt so mit 100 Leuten ... und erst einmal schreibt die Hälfte davon „Hi XXXX [Nickname]“, „Hi XXXX, wie geht's denn so?“ usw.“ (8/1842).

Ein anderer Interviewter verbalisierte die Funktion der Gratifikationen, die man bei manchen Chats anderen Chattern als Zeichen der Zuneigung zukommen lassen kann, so z.B. das Versenden von Rosen oder anderer Symbole:

„Das macht einfach Spaß, wenn man ... z.B. Rosen geschenkt bekommt oder Knuddels geschenkt bekommt ...“ (7/14.28).

Interessanterweise zeigte sich dieses Phänomen bzw. dessen direkte oder indirekte Verbalisierung in den Interviews lediglich bei männlichen Chattern.

10.5 Chat als Suche der Kommunikation mit Älteren

Von zwei der Jugendlichen wurde im Interview erwähnt, dass sie den Chat dezidiert dazu nutzen, um sich mit Älteren zu unterhalten, die sie sonst im RL nicht kennen lernen würden. Sie erhoffen sich von dieser Kommunikation andere Erfahrungswerte zu bekommen:

„... geben dir auch Erfahrungspunkte weiter und sagen, ich habe diese Situation so und so erlebt ... und wenn ... äh ... man mal so was erleben sollte, dann kann man sich sagen, eh weißte, der XXXX [Nickname], der ist ganz ruhig geblieben, ist einfach bloß weitergegangen ...“ (3/21.30).

Des Weiteren wird die (potentielle) Reife älterer Chatter gesucht, um Probleme zu besprechen und sich Rat zu holen:

„... man kann sich mit einigen Leuten unterhalten, die ... öh ... schon, denk ich mal, etwas reifer sind ... reifer im Denken sind ... die dir ooch manchmal helfen können bei Problemen“ (9/24.36).

11. Veränderung durch Chat-Kommunikation?

Es zeigte sich bei der Interviewdurchführung, dass zwei der Befragten dezidiert angeben, dass sie glauben, sich in der Zeit des Chattens durch diese Art der Online-Kommunikation verändert zu haben.

Einer/r der Interviewten gab an, dass sie/er durch das Chatten offener geworden sei:

„... ich bin vielleicht ... im Chat... ein bisschen offener geworden ...“ (2/23.00).

Des Weiteren könne das Chatten u.a. auch dazu beitragen, dass die Teilnehmer hilfsbereiter werden und anderen mehr Verständnis entgegenzubringen vermögen sowie dass sie mittels des textbasierten Kommunizierens im Chat lernen, besser mit Sprache umzugehen bzw. Konflikte verbal zu klären:

„... ich glaub dass ich mehr Verständnis hab in manchen Sachen“ (3/17.02)

„... ich hab öfters irgendwie tiefgründige Gespräche ... mit Freunden ... und ähm ... ich und meinen Freunden ist es schon aufgefallen, dass ... ich mich so in den letzten Jahren so ... 'n bisschen stabilisiert hab' ... das ich mich nicht mehr so aufgeregt habe ... ich war mal so ... wenn mich jemand dumm angeguckt hat, dann irgendwie bin ich hingegangen und habe versucht, ihm auf die Fresse zu hauen, und ... ähm .. ich bin dadurch [durch das Chatten] irgendwie ... wenn ich irgendwie Ärger hab, versuche ich das jetzt irgendwie mit Worten zu klären oder so ... und ähm ... dadurch bin ich ruhiger geworden ... und ich würd sagen, mich bringt so leicht nichts mehr aus der Ruhe ... kann einfach sagen, wie ich bin ... einfach n bisschen gelassener leben“ (3/17.20).

Dieser Fall zeigt, dass das Kommunizieren im Chat auch einen therapeutischen Effekt haben kann, indem dadurch ein besseres Gefühlsmanagement erreicht werden kann und – lerntheoretisch betrachtet – das verbale Lösen von Konflikten im Chat einen Beitrag zur Verbesserung der Konfliktlösungsstrategien im RL leisten kann. (Wobei natürlich hier zu bedenken ist, dass diese Evaluation auf der Selbsteinschätzung der Probanden beruht.)

12. Resümee

Im Chat „ist es wie im Realen. Die Leute lästern über einen wie ... geht nicht mehr, aber es gibt auch wirklich welche, wo man denken könnte, das sind wirklich gute Freunde...“ (2/28.11).

Betrachtet man die in dieser Studie ermittelte Chat-Nutzung Jugendlicher vor dem Hintergrund der Identitätsbildung, so wird deutlich, dass dieser Raum nicht für Experimente mit dem eigenen Selbst im Zusammenhang der Identitätsbildung genutzt wird. Geht man davon aus, dass experimentelle Selbstentwürfe Teil der adoleszenten Identitätsarbeit darstellen, und dass sich diese Prozesse in postmodernen Gesellschaften in den virtuellen Raum hinein verlängern (Arbeitshypothesen), so scheint dies nicht für den Bereich des Chat zu gelten. Es zeigte sich mit großer Deutlichkeit, dass die

Identitätsdarstellungen der Befragten Jugendlichen im Chat mit authentischer Zielsetzung erfolgen.

Wie kann dieser Befund erklärt werden?

Dieses Ergebnis kann bedeuten, dass der spezielle Raum des Chat von Jugendlichen bewusst nicht für Identitätsexperimente genutzt wird, da dieser Raum für andere Kommunikationsmotive genutzt wird: im Vordergrund der Chat-Aktivität scheinen mit großer Deutlichkeit die Suche nach Kontakt zu stehen. Wenn der Kontakt mit anderen gesucht wird, und dieser – wie die meisten Jugendlichen in den Interviews abgaben – auch in den Bereich des RL transferiert werden soll. Dies kann des Weiteren bedeuten, dass ggf. andere Räume des Internet für adoleszente Identitätsexperimente genutzt werden – wie z.B. die MUDs, die durch ihre spielerische Ausrichtung und die Notwendigkeit der Avatar-Gestaltung geradezu ideale Räume für Identitätsexperimente im Dienste der Identitätsarbeit darstellen könnten.

Deutlich wurde in der Studien, dass zwar einige der Interviewten angeben, zu Beginn ihrer Chat-Aktivität *virtuelle und spielerische Identitäten* inszeniert zu haben, doch sind fast alle der Interviewten nach einiger Zeit dazu übergegangen, sich online so wie offline d.h. authentisch darzustellen (dieses Ergebnis deckt sich mit den Daten anderer Studien, z.B. Kammerl 2006). Dies zeigt, dass das Simulieren von Identitäten im Bereich des Chat von Jugendlichen insgesamt ein eher marginales Phänomen zu sein scheint, welches einem zeitlichen Effekt unterliegt. Das Ausprobieren von anderen Identitäten durch Netzneulinge kann im Zusammenhang der für den unerfahrenen Chatter als reizvoll empfundenen Körperlosigkeit und Anonymität des Internet interpretiert werden, die dann genutzt wird, um ludische Identitäten (Vogelgesang 2000) zu erstellen. Des Weiteren kann das Erstellen einer anderen Identität eine für den Netzneuling positive Kontrollerfahrung darstellen, da er im Virtuellen damit den von ihm erwünschten Eindruck beim Gegenüber evozieren kann (Kammerl 2006, 22). Dieser Reiz des Ludischen scheint jedoch relativ schnell nachzulassen und anderen Bedürfnissen, wie z.B. dem Bedürfnis nach sozialer Akzeptanz und Kontakt, zu weichen.

Erstellt ein Jugendlicher ein virtuelles Selbst über einen längeren Zeitraum hinweg, so könnte dies im Zusammenhang adoleszenter Identitätsarbeit interpretiert werden; dies müsste jedoch durch weitere Untersuchungen

geprüft werden. In vorliegender Studie erstellte eine Interviewte eine virtuelle Identität im Chat, wobei es sich dabei um die Erstellung eines Ideal- bzw. Wunschselbst handelte, d.h. es wurden keine experimentelle oder potentielle Selbstentwürfe ausgelebt, sondern eine Identität mit Attributen und Merkmalen erstellt, über die die Darstellende selbst gerne verfügen würde (Higgins 1987; Rogers 1989; Pervin 2000), über die aber auf Grund der körperlichen Gegebenheiten nicht verfügt werden kann. Dieses virtuelle Selbst kann auf die Unzufriedenheit mit dem eigenen Selbst zurückgeführt werden (Schatz 2003, 82ff.), wobei es sich hierbei um Gefühle handelt, die Teil des normalen Adoleszenzverlaufes sein können, wobei die Ablehnung oder Unzufriedenheit mit dem eigenen Selbst ein Übergangsphänomen darstellen.

Die meisten der interviewten Jugendlichen betonten jedoch, dass ihnen eine *authentische d.h. der Realität entsprechende Selbstvermittlung* im Chat sehr wichtig sei (n = 9). In anderen Studien zur adoleszenten Chatnutzung konnte dieses bestätigt werden (10,8%, Fix 2001; Schmidt 2000, 20; Kammerl 2006).

Als ausschlaggebend für die Tendenz Jugendlicher, sich im Chat authentisch zu vermitteln, können zwei Faktoren angesehen werden:

(1) Zum einen wurde in der Studie deutlich, dass sich die Jugendliche des Simulationspotentials aller computervermittelten Kommunikationsprozesse sehr bewusst sind. Es wurde des öfteren in den Interviews hervorgehoben, dass man sich bei den Darstellungen anderer nie sicher sein könne und man bei reinen Online-Bekanntschäften ja nie wirklich wisse, mit wem man es zu tun habe. Dies ist ein Grund dafür, dass die meisten der Interviewten ihre Chat-Bekanntschäften auch in realweltlichen Kontexten zu treffen versuchen (Chattertreffen o.ä.), um damit zumindest in Bezug auf manche Elemente des Dargestellten Gewissheit zu erlangen und das Simulationspotential und die Möglichkeit des Getäuschtwerdens entsprechend zu verringern. Da alle Chat-Kommunikanden dem Simulationspotential computervermittelter Kommunikation ausgeliefert sind, kann das eigene authentische Präsentieren im Chat als unbewusster Versuch einer Normierung und Rahmung dieses Kommunikationsraumes fungieren (ähnliches im Hinblick auf Selbstpräsentationen auf privaten Homepages vermutet; siehe Misoch 2004, 205f.).

(2) Des Weiteren muss die im Chat erfolgte Identitätsvermittlung in engem Zusammenhang mit dem Motiv der Mediennutzung interpretiert werden. Man kann davon ausgehen, dass Menschen durch Mediennutzung bestimmte Bedürfnisse befriedigen wollen, so wie dies der Uses-and-Gratifications-Approach modelliert (siehe hierzu u.a. Katz/Foulkes 1962; Blumler et al. 1974). Als ein zentrales Motiv für die Chat-Nutzung Jugendlicher erwies sich in dieser Studie die Suche nach sozialer/m Interaktion/Kontakt, wobei dieser mit der Intention der Transformation ins Realweltliche erfolgt. Betrachtet man die Selbstdarstellungen vor diesem Nutzungsmotiv, so wird deutlich, dass das Entwerfen einer virtuellen Identität als nicht praktikabel oder sinnvoll erscheint, wenn der im Chat entstandene Kontakt ins RL übertragen werden soll und das Motiv die Suche nach sozialem Kontakt darstellt (Fix 2001; Scherer 2002; JIM 2003; Kammerl 2006). Bereits Studien zur adoleszenten Internetnutzung konnten zeigen, dass die Suche nach Kontakt ein entscheidendes Motiv der allgemeinen Internetnutzung darstellt (u.a. Prommer/Vowe 1998; Frindte/Köhler 1999).

Chat-Räume im Internet werden von Jugendlichen hauptsächlich dafür genutzt, um in virtuellen Räumen neue Menschen kennenzulernen und diese dann ggf. im RL zu treffen. Betont wird dabei, dass es im Chat einfacher sei, neue Kontakte zu knüpfen, da dieser Raum als „Kontaktraum“ definiert wäre, in dem es ohne Scham und Peinlichkeit möglich sei, andere Menschen anzusprechen:

„... naja, wahrscheinlich weil's einfacher ist, die Leute anzusprechen ... Ich mein, da weiß ich nicht, ist der muskulös, könnte der mich hauen ... wenn ich jetzt hier rausgehen würde und irgendjemand Neues anquatschen würde ... weiß ich nicht ... so 'n Schrank, da steh ich auch da „hi“ .. also .. da weiß ich auch nicht, ob die wirklich interessiert sind mich kennenzulernen ... Aber im Chat ... ich mein in Chat geht man ja eigentlich rein um Leute kennenzulernen, da ist das irgendwie ... da sprech' ich jemand an und der chattet mit mir ... und wenn ich hier auf der Straße rumrenne „hallo, wer bist denn du?“, da krieg ich 'nen Vogel gezeigt ...“ (6/19.23).

Auch der Prozess des Kennenlernens scheint im Chat anderes als im realweltlichen Kontext zu verlaufen. So gaben einige der Interviewten an,

dass sie im Chat Menschen anders und besser kennengelernt hätten, die sie bereits aus dem RL kannten. Dies ist u.a. darauf zurückzuführen, dass computervermittelte Kommunikation einen enthemmenden Effekt haben kann. Dieser Effekt wurde im Rahmen des Social-Cues-Filtered-Out-Approach hauptsächlich für Kommunikation unter Bedingungen der Anonymität beschrieben (Kiesler et al. 1984), kann aber anscheinend auch für soziale Interaktionen der Nichtanonymität im virtuellen Raum gelten. So gaben in vorliegender Studie 7 der Befragten an, dass die online offener sein können als offline. Dieses Ergebnis ist kongruent zu den Daten anderer Studien, die zeigen konnten, dass Online-Kommunikation Phänomene der Selbstoffenbarung (self-disclosure) zu befördern vermag (siehe hierzu u.a. die Metaanalyse von Weisband/Kiesler 1996; Misoch 2004a), die ihrerseits zu einer rascheren Intimisierung des Kontakts führen als dies bei Face-to-Face-Kommunikationen der Fall ist (Walther 1995).

Betrachten wir die im Chat entstandenen Kontakte, so zeigt sich, dass das Kommunizieren mittels Chat zu einem Supplementäreffekt führt: Es treten neue Kontakte zu den bereits existierenden realen Freundschaften und Bekanntschaften der Jugendlichen hinzu. So gaben die interviewten Jugendlichen an, durch das Chatten im Laufe der Zeit zwischen 5 und 200 (!) neuen Personen kennengelernt zu haben. Einige dieser Kontakte bleiben im Virtuellen, andere werden ins Reale transferiert, wobei festzuhalten bleibt, dass dieser Transfer zentrales Motiv der adoleszenten Chatnutzung darstellt: so gaben in einer Studie 90% der Chatter an, ihre Chat-Bekanntschaften gerne im RL kennenlernen zu wollen (Fix 2001, 115) und auch in vorliegender Studie zeigte sich, dass fast alle der Interviewten an einem realen Treffen interessiert sind oder ein solches bereits realisiert haben. Dies deckt sich mit anderen Studien, die zu dem Schluss kamen, dass das Kommunizieren im Netz lediglich die Vorstufe eines Kennenlernens im realweltlichen Kontext darzustellen vermag: „CMC may just be a starting point for personal relationships to develop before it is translated into the real life or vice versa“ (Hian et al. 2004). Dieses Motiv steht im Einklang mit der Aussage der Interviewten, sich authentisch darzustellen. Denn wenn das Ziel der Interaktionen ist, die Entstehung von Freundschaftsbeziehungen zu unterstützen, so ist eine glaubwürdige Kommunikation Voraussetzung für diesen Prozess.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Chat von Jugendlichen nicht zum Erstellen experimenteller Identitätsentwürfe im Sinne adoleszenter Identitätsarbeit genutzt wird. Identitätssimulationen können in Anbetracht der vorliegenden Ergebnisse als kurzfristige und eher marginale Effekt innerhalb von Chat-Kommunikationen beschrieben werden (siehe hierzu auch Misoch 2004a, 203f.). Ziel des Chats ist eine authentische Kommunikation, die zur Genese neuer sozialer Beziehungen führen soll, welche dann ihrerseits z.T. ins RL transferiert werden sollen.

Soziale Kontakte und die Akzeptanz durch andere stellen wichtige Faktoren für die Identität eines Individuums und die Identitätsentwicklung gerade in der Adoleszenz dar. Werden Akzeptanz Erfahrungen mit einem Identitätsentwurf gemacht, so können diese zu dessen Stabilisierung und Konsolidierung beitragen, wohingegen ablehnende Erfahrungen dessen Modifikation befördern können. Da Identitäten immer im Spannungsfeld der Eigendefinition des Subjektes und deren sozialer Aushandlung stehen (Krappmann 2000), kann die Kommunikation via Chat dazu beitragen, dass Identitäten im virtuellen Raum mit anderen verhandelt werden. Damit liefern Chat-Kommunikationen einen Beitrag zu Prozessen adoleszenter Identitätsbildung, jedoch nicht, wie ursprünglich in der Hypothese dieser Studie vermutet, durch das Ermöglichen des Auslebens experimenteller Selbstentwürfe, sondern durch Prozesse der sozialen Interaktion mit anderen. Gerade selbst erstellte und selbst erarbeitete Identitäten, konstruierte Identitäten, so wie sie in postmodernen, nicht traditionellen Gesellschaften vorzufinden sind, bedürfen der Aushandlung, um sozial erfolgreich sein zu können (Keupp 1998, 1999). Hier könnte der Chat-Raum eine neue Form des sozialen Kapitals im Bourdieuschen Sinne darstellen, welcher den Individuen im Virtuellen Ressourcen zur Verfügung stellt (soziale Beziehungen, Bindungen usw.), die dann von diesen u.a. für identitätsbezogene Aushandlungsprozesse genutzt werden.

13. Literatur

Androutsopoulos, J. K./Ziegler, E. (2003): Sprachvariation und Internet: Regionalismen in einer Chat-Gemeinschaft; in: Androutsopoulos, J. K./Ziegler, E. (Hg.): "Standardfragen" - Soziolinguistische Perspektiven auf Sprachgeschichte, Sprachkontakt und Sprachvariation, S. 251-279.

Aleman, H. v. (1984): Der Forschungsprozess. Eine Einführung in die Praxis der empirischen Sozialforschung, 2. Aufl. Stuttgart

- Arkin, R.M. (1980): Self presentation; in: Wegner/Vallacher (ed.): The self in social psychology, Oxford, p. 158 - 182
- Aufenanger, S. (1999): Lernen mit neuen Medien - Was bringt es wirklich?; in: Medien praktisch, Heft 4
- Baacke, D./Sander, U./Vollbrecht, R. (1990a): Lebenswelten sind Medienwelten. Lebenswelten Jugendlicher, Bd. 1, Opladen
- Baacke, D./Sander, U./Vollbrecht, R. (1990b): Lebensgeschichten sind Mediengeschichten. Lebenswelten Jugendlicher, Bd. 2, Opladen
- Baacke, D./Sander, U./Vollbrecht, R. (Hg.) (1990c): Medienwelten Jugendlicher; in: Media Perspektiven, Heft 5
- Babiker, E. M./Fujihara, H./Boyle, C. D. (1991): A metric for hypertext usability; in: Communication of the ACM, 34, 95 - 104
- Bahl, A. (1997): Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet, München
- Baraz, Z. (1996): Chat-Kommunikation; verfügbar unter: <http://www.unet.univie.ac.at/~a9406029/untersuchung.htm>
- Bateson, G. (1972): A Theory of Play and Fantasy; in: Bateson, G. (ed.): Steps to an Ecology of Mind, New York
- Bechar-Israeli, H. (1996): From ‹Bonehaded› TO ‹cLoNehEAd›: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat; verfügbar über: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>
- Becker, B./Paetau, M. (Hg.) (1997): Virtualisierung des Sozialen, Frankfurt a. M.
- Beißwenger, M. (Hg.) (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld, Stuttgart

- Bernfeld, S. (1914/15): Über den Begriff der Jugend, Wien
- Bertelsmann-Stiftung/Heinz Nixdorf Stiftung (Hg.) (1996): Neue Medien in den Schulen. Projekte - Konzepte - Kompetenzen, Gütersloh
- Blasi, A. (1988): Identity and the development of the self; in: Lapsley/Power (eds.): Self, Ego and Identity. Integrative Approaches, pp 226 – 242, New York
- Bormann, A. (1997): Internet im Deutschunterricht. Ein Projekt der Herder-Schule in Rendsburg; in: Medien praktisch, Heft 2
- Bourdieu, P. (1983): Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital; in: ders. (1993): Die verborgenen Mechanismen der Macht, S.49-80.
- Bühl, A. (1997): Die virtuelle Gesellschaft, Opladen
- Bundesverband Deutscher Markt- und Sozialforscher (BVM): Richtlinien für die Befragung von Minderjährigen; URL: <http://www.bvm-net.de/user/dokumente/kodex-R05D.pdf>
- Cross, S./Markus, H. (1991): Possible Selves across the Life-Span; in: Human Development 34, p. 230 - 255
- Dekker, A. u.a. (1998): Eine empirische Untersuchung zum Phänomen des virtuellen Geschlechtertausches im Internet; URL <http://www.stud.uni-hamburg.de/users/antipage/Genderswapping.thm>
- Deutsche Shell (Hg.) (1999): Jugend 2000. 13. Shell Jugendstudie, Opladen
- Diekmann, A. (2002): Empirische Sozialforschung, Reinbek bei Hamburg
- Döring, N. (2001b): Selbstdarstellung mit dem Computer; in: Boehnke/Döring (Hg.): Neue Medien im Alltag: Die Vielfalt individueller Nutzungsweisen, Lengerich, S. 196 - 234
- Döring, N. (2000): Selbsthilfe, Beratung und Therapie im Internet; in: Batinic, B (Hg.): Internet für Psychologen, 2. Aufl. Göttingen, S. 509 - 548

- Döring, N. (1999): Sozialpsychologie des Internet, Göttingen
- Eimeren, Birgit v. (2003): Internetnutzung Jugendlicher; in: Media Perspektiven 2/2003, S. 67 - 75
- Erikson, E.H. (1959/2000) :Identity and the Life Cycle; dt. "Identität und Lebenszyklus", 18. Aufl. Frankfurt a. M. 2000
- Feierabend, S./Klinger, W. (2000): Jugend und Medien zur Jahrtausendwende; in: Fromm/Haase/Schlottke (Hg.): Inszenierte Wirklichkeiten - Lernen und Entwicklung in der Medienwelt, Baden-Baden, S. 11 – 33
- Fend, H. (2000): Entwicklungspsychologie des Jugendalters, Opladen
- Fend, H. (1991): Identitätsentwicklung in der Adoleszenz, Weinheim
- Fend, H. (1990): Vom Kind zum Jugendlichen, Bern u.a.
- Ferchhoff, W. (1997): Identitätsbildung im Umgang mit neuen Medien; in: Deutsche Jugend, Heft 1, S. 27 - 35
- Fix, T. (2001): Generation@ im Chat. Hintergrund und explorative Motivstudie zur jugendlichen Netzkommunikation, München
- Flender, J./Naumann, J. (2002): Empirisches Beispiel: Erfassung allgemeiner Lesefähigkeiten und Rezeption nicht-linearer Text: „PI-Lesen“ und Logfile-Analyse; in: Groeben, N./Hurrelmann, B. (Hg.): Lesekompetenz, Weinheim/München, S. 59 - 79
- Flick, U. (2000): Qualitative Forschung, 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg
- Frey, H.-P./Haußer, K. (Hg.) (1987): Identität. Entwicklungen psychologischer und soziologischer Forschung, Stuttgart
- Frindte, W./Köhler, T. (1999): Kommunikation im Internet, Bern
- Fritz, J./Fehr, W. (1999): Identität durch Spiel. Computerspiele als Lernanreize für die Persönlichkeitsentwicklung; in: medien praktisch, Heft 4, S. 30 - 32

Fritz, S. (1997): Navigation und Interaktivität. Multimedia in der Schule; in: medien praktisch, Heft 1

Fuchs, W. (1984): Biographische Forschung. Eine Einführung in Praxis und Methoden, Opladen

Gebhardt, J. (2001): Inszenierung und Verortung von Identität in der computer-vermittelten Kommunikation; in: Kommunikation@gesellschaft, Jg. 2, Beitrag 7

Geers, R. (1999): Der Faktor Sprache im unendlichen Daten(t)raum. Eine linguistische Betrachtung von Dialogen im Internet Relay Chat; in: Naumann, Bernd (Ed.): Dialogue Analysis and the Mass Media. Proceedings of the international conference in Erlangen, April 2-3, 1998. Tübingen, 83-100.

Gergen, K. J. (1990): Die Konstruktion des Selbst im Zeitalter der Postmoderne; in: Psychologische Rundschau 41, S. 191 - 199

Gergen, K. J. (1991): The Saturated Self. Dilemmas of Identity in Contemporary Life, New York

Goffman, E. (2000): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt a. M.

Goffman, E. (2001): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag, München

Gottschalch, W. (1991): Soziologie des Selbst. Einführung in die Sozialisationsforschung, 2. Aufl. Heidelberg

Gräf, L./Krajewski, M. (Hg.) (1997): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk, Frankfurt am Main/New York

Gross, P. u.a. (1985): Kleine Konstruktionen - Zur Theorie der Bastel-Mentalität, Manuskript Bamberg

Harré, R. (1983): The Singular Self, Thousand Oaks

Hauser, P. u.a. (2003): Authentizität. Erfassung und Validierung eines bisher kaum beachteten Konstrukts; URL http://www.psychologie.unizh.ch/perspsy/download/fosem_kongress_03/poster_1.pdf

Havighurst, R. J. (1972): Development tasks and education (7), New York

Helsper, W. (1983): Identität in der Nicht-Identität; Breyvogel, W. (Hg.): Autonomie und Widerstand, Essen, S. 85 - 97

Helsper, W. (Hg.) (1991): Jugend zwischen Moderne und Postmoderne, Opladen

Herring, S. (1999): Interactional Coherence in CMC; in: Journal of Computer-Mediated Communication, 4 (4)

Hevern, V. (2000): Alterity and Self-Presentation via the Web: Dialogical and Narrative Aspects of Identity Construction; URL <http://www.socsci.kun.nl/psy/congress2000/papers/hevern.htm>

Hian, L.B./Chuan, S.L./Trevor, T.M.K./Detenber, B. H. (2004): Getting to Know Yo: Exploring the Development of Relational Intimacy in Computer-mediated Communication; in: JCMC 9 (3), April 2004; verfügbar unter: <http://jcmc.indiana.edu/vol9/issue3/detenber.html>

Hopf, C. (1978): Die Pseudo-Exploration. Überlegungen zur Technik qualitativer Interviews in der Sozialforschung; in: Zeitschrift für Soziologie, 7, 97 - 115

Hurrelmann, K./Rosewitz, B./Wolf, H. K. (1989): Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung, Weinheim/München 2. Aufl.

Hurrelmann, K. (1994): Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. Weinheim und München, überarb. Aufl.

Husmann, H. (1998): Chatten im Internet Relay Chat (IRC), München

Iser, W. (1993): Das Fiktive und das Imaginäre, Frankfurt a. M.

Kammerl, R.: Funktionalität und Dysfunktionalität des Chattens für Beziehungen von 14- bis 16-jährigen Jugendlichen; verfügbar unter <http://www.medienpaed.com/06-1/kammerl2.pdf>

Katz, E./ Blumler, J . G./Gurevitch, M. (1974): Utilization of Mass Communication by the Individual, in: Blumler, J. G./Katz, E. (Hg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives on Gratification Research, Beverley Hills/London, p. 19-32

Katz, E./Foulkes, D. (1962): On the use of the mass media as ,escape': Clarification of a concept; in: Public Opinion Quarterly 3, p. 377-388

Keupp, H. u.a. (1999): Identitätskonstruktionen. das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne, Reinbek bei Hamburg

Keupp, H. (1998): Diskursarena Identität: Lernprozesse in der Identitätsforschung; in: Keupp/Höfer (Hg.): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung, 2. Aufl. Frankfurt a. M., S. 11 - 39

Keupp, H./Höfer, R. (1998): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung, 2. Aufl. Frankfurt a. M.

Keupp, H./Röhrle, B. (Hg.) (1987): Soziale Netzwerke,

Kiesler, S./Siegel, J./McGuire, T.W. (1984): Social psychological aspects of computer-mediated communication; in: American Psychologist, 39, p. 1123 - 1134

Kilian, J. (2001): T@stentöne. Geschriebene Umgangssprache in computervermittelter Kommunikation. Historisch-kritische Ergänzungen zu einem neuen Feld der linguistischen Forschung; in: Beißwenger, M. (Hg.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld, Stuttgart, S. 56-78

Köhler, T. (2003): Das Selbst im Netz. Die Konstruktion sozialer Identität in der computervermittelten Kommunikation, Opladen

Krappmann, L. (1992): Die Suche nach Identität und die Adoleszenzkrise; in: Biermann (Hg.): Handbuch der Kinderpsychotherapie, Band 5, S. 102 - 126, München

- Krappmann, L. (2000): Soziologische Dimensionen von Identität, 9. Aufl. Stuttgart
- Kroger, J. (1996): Identity in Adolescence, London / New York
- MacRae, S. (1996): Coming apart at the Seams. Sex, text and the Virtual Body; URL <http://dhalgren.english.washington.edu/-shannon>
- Markus, H./Nurius, P. (1986): Possible Selves; in: American Psychologist 41, p. 954 - 969
- Mause, D. (1997): Let's talk about it. Chatten im Fremdsprachenunterricht; in: Medien praktisch. Heft 3
- Mayring, P. (1999): Einführung in die qualitative Sozialforschung, 4. Aufl. München
- Mayring, P. (1995): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundfragen und Techniken, 5. Aufl. Weinheim
- Mead, G. H. (1934): Mind, Self and Society, 1934
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs) (2005): JIM 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12 - 19-Jähriger in Deutschland, Baden-Baden
- Meise-Kuhn, K. (1998): Zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Sprachliche und konversationelle Verfahren in der Computerkommunikation; in: Brock, Alexander & Hartung, Martin (Ed.): Neuere Entwicklungen in der Gesprächsforschung, Tübingen, 213-235.
- Merton, R. K./Kendall, P. L. (1979): The focussed interview (dt. in: Hopf, C./Weingarten, E. (Hg.): Qualitative Sozialforschung, S. 171 - 203
- Meulemann, H. (2002): Vom Jugendlichen zum Erwachsenen: Identitätsbildung und Identitätswahrung – Der Ansatz und einige Ergebnisse einer Längsschnittstudie vom 16. bis zum 43. Lebensjahr; in: Merkmans, H./Zinnecker, J. (Hg.): Jahrbuch Jugendforschung, 2, S. 109 - 126

- Miller, H. (1995): The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet; URL <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/goffman.htm>
- Miller, H./Mather, R. (1998): The Presentation of self in WWW Home Pages; URL <http://ess.ntu.ac.uk/miller/cyberpsych/millmath.htm>
- Misoch, S. (2004a): Identitäten im Internet. Selbstdarstellung auf Chats, Konstanz
- Misoch, S. (2004b): Selbstdarstellung Jugendlicher auf privaten Websites; in: merz 5/2004, S. 43 - 47
- Misoch, S. (2001): Jugend und Medien; in: Schäfers, B.: Jugendsoziologie, S. 151ff., 7. Aufl. Opladen
- Morgan, J./O'Neill, C./Harré, R. (1979): Nicknames, their origins and social consequences, London/Boston: Routledge & Kegan Paul and Henley.
- MPFS: Medienpädagogischer Forschungsdienst Südwest; URL <http://www.mpfs.de>
- Ottomeyer, K. (1987): Lebensdrama und Gesellschaft. Szenisch-materialistische Psychologie für soziale Arbeit und politische Kultur, Wien
- Pauls, M. (1990): Identitätsbildung und Selbst-bewußt-Werdung, St. Augustin
- Pervin, L. A. (2000): Persönlichkeitstheorien, 4. Auflage München
- Piaget, J. (1975). The child's conception of the world. Totowa, New Jersey : Littlefield, Adams & Co.
- Pörnbacher, U. (1999): Ambivalenzen der Moderne. Chancen und Risiken der Identitätsarbeit von Jugendlichen, Opladen
- Prommer, E./Vowe, G. (1998): Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel, Konstanz
- Reid, E. (1994): Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities, verfügbar unter: <http://www.aluluei.com/cult-form.htm>

- Rein, A. von (Hg.) (1996): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff, Bad Heilbrunn
- Rogers, C.R. (1989): Die klientenzentrierte Gesprächstherapie, Frankfurt am Main
- Rogers, C.R. (1991): Entwicklung der Persönlichkeit, Stuttgart
- Roters, G./Klinger, W./Gerhards, M. (Hg.) (1999): Mediensozialisation und Medienverantwortung, Baden-Baden
- Rössler, P. (Hg.) (1998): Online-Kommunikation, Opladen/Wiesbaden
- Runkehl, J. / Schlobinski, P. & Siever, T. (1998): Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen, Opladen/Wiesbaden.
- Schatz, T. (2003): Die individuelle Funktion des Chattens bei Jugendlichen; in: medien + erziehung, Jh. 47, 5, S. 76 - 86
- Schäfers, B. (2001): Jugendsoziologie, 7. Aufl. Opladen
- Scherer, H. (2002): Ich chatte – wer bin ich? In: Medien & Kommunikationswissenschaft, Jg. 50, 5, S. 337 - 358
- Schell, F./Stolzenberg, E./Theunert, H. (Hg.) (1999): Medienkompetenz, München
- Schindler, F. (1999): Computerspiele im Internet; in: Schell/Stolzenberg/Theunert (Hg.): Medienkompetenz, München
- Schlobinski, P. (2000): Chatten im Cyberspace; in: Eichhoff-Cyrus, Karin M. & Hoberg, Rudolf (Ed.): Die deutsche Sprache zur Jahrtausendwende. Sprachkultur oder Sprachverfall? Mannheim. Wiesbaden, S. 63-79
- Schlobinski, P. (2001): *knuddel - zurueckknuddel - dich ganzdollknuddel*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen; in: Zeitschrift für germanistische Linguistik 29.
- Schmidt, A. et al. (2000): Chatten. Spiel ohne Grenzen - Spiel mit Grenzen; in: Medien praktisch, Heft 3

Steinberg, L. (1993): Adolescence, 3rd edition New York

Storrer, A. (2001): Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche. Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation; in: Beißwenger, Michael (Ed.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld, Stuttgart, S. 3-24.

Straus, F. (1991): Alltägliche Identitätsarbeit. Ein strukturorientiertes Modell; Materialien (12) des Teilprojekts A6; Sonderforschungsprojekt 333, München

Straus, F./Höfer, R. (1998): Entwicklungslinien alltäglicher Identitätsarbeit; in: Keupp, H./Höfer, R. (Hg.): Identitätsarbeit heute, 2. Aufl. Frankfurt a. M., S. 270 - 307

Strauss, A.L. (1969). Mirrors and masks: the search for identity. London: M. Robertson.

Stone, G.P. (1962): Appearance of the self; in: Rose (ed.): Human behavior and social processes, Boston

Suler, J. (2000): Identity Management in Cyberspace; URL <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html>

Thimm, C. (Hg.) (2000): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz, Opladen

Tulodziecki, G. (1999): Multimediale Angebote - verbessern sie Lernen und Lehren? in: Medien praktisch, Heft 4

Turkle, S. (1995): Life on the Screen: Identity in the Age of Internet, New York (dt. 1998 erschienen)

Vogelgesang, W. (2000): "Ich bin, wen ich spiele"; in: Thimm, C. (Hg.): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz, Opladen

Walther, J. B. (1992a). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. Communication Research, 19(1), 52-90

Walther, J. B. (1992b). A longitudinal experiment on relational tone in computer-mediated and face to face interaction; in: J. F. Jr, Nunamaker & R. H. Jr, Sprague (Eds.), Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences, Vol. 4, pp. 220-231

Weisband, S. /Kiesler, S. (1996): Self Disclosure on Computer Forms: Meta-Analysis and Implications; verfügbar unter http://www.sigchi.org/chi96/proceedings/papers/Weisband/sw_txt.htm

Willems, H./Hahn, A. (Hg.) (1999): Identität und Moderne, Frankfurt a. M.

Winter, C./Thomas, T./Hepp, A.: (Hg.) (2003): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln