

Dieser Artikel ist ein pre-print, er kann sich leicht von der publizierten Version unterscheiden. Die Finalversion finden Sie unter:
Sabine Zauchner (2007). *gender.neuemedien.identität. Geschlechterrollen und postmoderne Identitäten*, 68 (4), 45 - 49

gender.neuemedien.identität

Sabine Zauchner

Donau-Universität Krems

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

sabine.zauchner@donau-uni.ac.at

Die kindliche und jugendliche Erlebenswelt ist geprägt durch Medien und es steht außer Zweifel, dass diese einen Einfluss auf die Identitätsentwicklung nehmen. Neue Medien bieten eine Vielzahl an Möglichkeiten der Identifikation und stehen als Erfahrungsraum und Orientierungsquelle zur Verfügung. Laut aktueller JIM-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2006) haben mindestens 92 % der Jugendlichen ein Handy zur Verfügung, ist in 98 % der Haushalte, in denen Jugendliche aufwachsen, ein Computer oder Laptop vorhanden, haben 90 % Erfahrung mit dem Internet gesammelt und auch der Fernseher bleibt für Jugendliche im Zeitalter von Computer und Internet ein bedeutsames Medium. Durch die Konvergenz der Medien wird das Mobiltelefon zum Mediacenter, personalisierte Information ist immer und überall verfügbar. Harry Potter besteht seine Abenteuer nicht nur in Büchern und Filmen, sondern mittlerweile bald zum fünften Mal auf der Playstation, während seine Fanwebsites auch bestens besucht sind. Über Blogs, MMORPGs (Massively Multiplayer Online Playing Games), oder Community Websites wie MySpace oder YouTube ist die (multi)mediale Präsentation von Identität/en in realen oder anonymen Darstellungsformen sehr einfach möglich, wie es auch unzählige Angebote der Kommunikation und Vernetzung mit Peers oder Gleichgesinnten gibt. Durch dieses vermehrte Angebot zum Experimentieren, zur Interaktion und Kommunikation und dazu, Beziehungen mit anderen aufzunehmen, hat es den Anschein, dass sich gerade im Kontext neuer Medien weit reichende Möglichkeiten für Prozesse der Identitätsentwicklung auf tun.

In seiner Bedeutung als Definition einer Person als einmalig und unverwechselbar durch die soziale Umwelt und das Individuum selbst, beschreibt der Psychoanalytiker Erik Erikson (Erikson, 1974a, b) Identität als lebenslange Entwicklung, sieht deren Ausformung jedoch als die zentrale Entwicklungsaufgabe des Jugendalters an. Interaktionen des Kindes mit seiner personalen (und gegenständlichen) Umwelt kommt dabei eine bedeutsame Rolle zu. Hier bezieht sich Erikson auf George Herbert Mead, der in seinem „Symbolischen Interaktionismus“ die Aneignung der eigenen Identität durch soziale Interaktion beschreibt: Der Mensch entwickelt seine Identität im Austausch mit anderen und damit in zwischenmenschlichen Beziehungen. Identität bezeichnet in dieser Konzeption sowohl eine übersituative personale Komponente als auch die kontinuierliche Anpassungsleistung zwischen eigenen Vorstellungen, Ansprüchen sowie Bedürfnissen und sozialen Ansprüchen und Erwartungen (George Herbert Mead, 1968). Ein wesentliches Bestimmungsmerkmal

dieser Konzeption/en von Identität ist die Vorstellung einer zeitlich kontinuierlichen und auf Kohärenz ausgerichteten Entwicklung.

Gerade die Vorstellung von Kontinuität und Kohärenz wird hingegen in der Geschlechterforschung bzw. nicht zuletzt in der postmodernen Identitätsdiskussion kritisch in Frage gestellt. Judith Butler (1991) bricht mit dem Kohärenzparadigma und schlägt vor, gerade Inkonsistenzen und Widersprüche in der Konzeption des Selbst nutzbar zu machen. Damit geht es um eine Akzeptanz von Brüchen und Divergenzen, es stehen nicht länger stabile Identitätskonstrukte im Zentrum sondern es geht um „Prozesse der Identifizierung und Herstellung von Zugehörigkeiten, die mehr oder weniger unausweichlich brüchig und heterogen sind.“ (Claudia Bregner, 2005 S. 48). Die Kritik richtet sich vor allem auch gegen eine Geschlechterordnung, die durch Unterscheidung und Einteilung sowie durch normative Vorgaben gekennzeichnet ist. Merkmale einer derartigen Geschlechterordnung - gegen die sich die feministische Kritik richtet - stellen Dichotomie, d.h. der Entwurf zweier Geschlechter als Gegensatzpaare, Exklusivität, d.h. dass weiblich nicht konnotiert sein kann, was bereits männlich besetzt ist, ein hierarchisches Macht- und Dominanzgefälle zwischen Männern und Frauen sowie die Vorstellung von Heterosexualität als normative Vorgabe dar (Jürgen Budde, 2003).

Die aktuelle Sichtweise ist vielmehr gekennzeichnet durch ein Verständnis von Geschlecht als sozial konstruiert. Ein geschlechtliches Positionieren und Verhalten ist ein zentraler Anspruch der Gesellschaft an Individuen. Geschlechtsbezogene Identifikationsprozesse, Mädchen oder Junge bzw. Mann oder Frau zu werden, beinhalten komplexe Aneignungsprozesse vorgegebener sozialer Identitätsangebote. Diese Prozesse werden nicht vollständig abgeschlossen, sondern permanent im eigenen Handeln hergestellt. Unter dem Begriff „doing gender“ wird das individuelle Handeln als Mann oder Frau, als Junge oder Mädchen verstanden, die Zuordnung zu einem Geschlecht wird – entlang der gegebenen Geschlechterordnung - ständig neu hergestellt und unterliegt damit Veränderungen (Candance West & Don Zimmermann, 1987). Die Kategorie Geschlecht ist somit nicht natürlich determiniert, sondern wird in Diskursen und Praktiken sozial konstruiert. Diese Konzeptualisierung von Gender als sozial konstruiert hat in kürzester Zeit starke Verbreitung erlebt, hat auf Europäischer Ebene in Form der Verankerung von Gender Mainstreaming Einzug in politische Entscheidungsprozesse genommen und ist im Alltagswissen mittlerweile stark verankert.

Zu beobachten ist nun beides, sowohl das Fortschreiben oftmals tradierter Rollendefinitionen, Anforderungen und Stereotype als auch deren Neudefinition und Veränderung. Gerade die stereotype, sexualisierte Charakterdarstellung in Online Games wie Second Life bietet sich hier als plakatives Beispiel an: Geschlechtliche (und ethnische) Zugehörigkeiten und Zuschreibungen in ihrer Definition der europäischen Moderne scheinen im Internet weiter tradiert zu werden (Claudia Bregner, 2005). Gleichzeitig ist aber auch Dekonstruktion von Geschlecht durch das Abbilden gesellschaftlicher Veränderungsprozesse und ein wachsendes Bewusstsein für Komplexitäten und auch die Instabilität von Identitätsformationen zu konstatieren (Claudia Bregner, 2005). Eine Ablösung tradierter Modelle macht sich in einer weniger stereotypen und komplexeren Darstellung der Geschlechter bemerkbar. Die Modernisierung von Lebenswelten fordert und ermöglicht die Flexibilisierung von Geschlechtermodellen, Identitäten sind sehr viel unterschiedlicher und formbarer geworden.

Somit argumentiert David Gauntlet (2004), dass sich die Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität, Männlichkeit und Weiblichkeit, Identität und Selbstkonzept in einem langsamen aber kontinuierlichen Prozess der Transformation befinden. Mädchen und junge Frauen werden beispielsweise - im Unterschied zur männlich dominierten westlichen Spielkultur – als die treibenden Kräfte der Jugendkultur Japans beschrieben und in den äußerst erfolgreichen Manga Comics und Spielen werden primär androgyne Charakterideale vorgeschlagen (Barbara Lippe, 2007). Aber auch in der westlichen Welt sind Veränderungen festzustellen. Gerade in der Altersklasse der Jugendlichen und jungen Erwachsenen kommt es beispielsweise im Hinblick auf quantitatives Nutzungsverhalten des Internet zu einer Annäherung der Geschlechter, auch wenn qualitative Unterschiede in der Nutzung weiterhin bestehen bleiben (z.B. Ruby Roy Dholakia et al., 2004). Wie David Gauntlet geht Heinz Moser (2006) davon aus, „dass in der Postmoderne die binären Codierungen, mit denen Menschen früher eine klare Verankerung in gesellschaftlichen Strukturen erhalten haben, heute nicht mehr tragen“. Identitäten seien heute als „flüchtige Momentaufnahmen“, die immer wieder neu erarbeitet und abgesichert werden müssen, zu verstehen (Heinz Moser, 2006, S. 72).

Häufig wird Jugendlichen aber gerade im Kontext der Auflösung traditioneller Modelle verbunden mit der Informationsflut, die sich durch Neue Medien ergibt, Orientierungslosigkeit und Überforderung im Umgang mit Komplexität zugeschrieben. Zweifel werden geäußert, ob Identifikation in dieser Umwelt überhaupt noch möglich sei, und ob es möglich sei, widersprüchliche mediale Botschaften zu einem Ganzen zu vereinen. Aber verhindert denn nicht gerade diese Sichtweise, dass Jugendliche als aktive KonstrukteurInnen ihres Selbst anerkannt werden, ausgestattet mit entsprechendem Handlungs- und Reflexionspotential und flexibel genug, sich in der postmodernen Gesellschaft zurecht zu finden? Bedeutet Identitätsentwicklung nicht gerade auch, Widersprüchlichkeiten zu thematisieren und zuzulassen? Bedeutet nicht gerade eine Akzeptanz von Inkonsistenzen, dass sie zu einem Teil des Ganzen werden können? Ist es nicht vielmehr als Herausforderung denn als Bedrohung zu verstehen, innerhalb eines vielfältigen Angebotes wählen zu können und – noch einen Schritt weiter - medial ausformulierte Handlungsmuster nicht bloß zu imitieren, sondern auch zu leben und weiter zu entwickeln?

Die Antwort aus der Geschlechterforschung liegt auf der Hand: Vielfalt, Gestaltbarkeit und Veränderbarkeit von Geschlechterrollen und damit das Eröffnen von neuen Handlungsspielräumen werden als erwünscht angesehen und die Aufgabe der Orientierung, das Hinterfragen hegemonialer, diskriminierender und ausschließender Definitionen als eine notwendige Herausforderung interpretiert. Neue Medien können dabei als (virtuelles) Experimentierfeld, als Spielfeld zur Orientierung genutzt werden, neue Erfahrungen werden ermöglicht und unterschiedliche Handlungsmuster können auf Stimmigkeit mit dem eigenen Identitätsentwurf hin überprüft werden. Eine Nutzbarmachung dieser Potentiale¹ ist somit aus Sicht der Autorin als ein Ziel gendersensiblen pädagogischen Handelns zu definieren.

¹ Auf eine beispielhafte Umsetzung und Nutzbarmachung dieser Potentiale aus der eigenen Forschungs- und Entwicklungspraxis im Kontext beruflicher Orientierung sei in diesem Kontext verwiesen „SITCOM“ – Simulating IT Careers for Women <http://www.sitcom-project.eu> (Sabine Zauchner et al., 1997).

Literatur

- Breger, Claudia (2005). Identität. In Christina von Braun und Inge Stephan (HrsgInnen), *Gender@Wissen: Ein Handbuch der Gender Theorien* (S. 47 – 65). Köln: Böhlau Verlag.
- Budde, Jürgen (2003). Die Geschlechterkonstruktion in der Moderne. Einführende Betrachtungen zu einem sozialwissenschaftlichen Phänomen. In Renate Luca (Hrsg.ⁱⁿ), *Medien, Sozialisation, Geschlecht: Fallstudien aus der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis* (S. 11-26). München: kopaed.
- Butler, Judith (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Dholakia, Ruby Roy, Dholakia Nikhilesh, Kshetri, Nir (2004). Gender and Internet Usage. In Hossein Bigdoli, *The Internet Encyclopedia* (Vol 2, pp. 12 – 22).
- Erikson, Erik (1974a). *Jugend und Krise*. Stuttgart: Klett.
- Erikson, Erik (1974b). *Dimensions of a New Identity*. New York: Norton.
- Gauntlett, David (2002): *Media, Gender, and Identity*. New York: Routledge.
- Hall, Stuart (1999). Kodieren/Dekodieren. In Roger Bromley (Ed.), *Cultural Studies: Grundlagen zur Einführung* (92 – 110). Lüneburg: Zu Klampen.
- Lippe, Barabra (2007). Japan: Games for, by and about Girls. In Sabine Zauchner, Karin Siebenhandl, Michael Wagner (Eds.), *Gender in eLearning and Educational Games* (pp. 223 – 240). Innsbruck: Studienverlag.
- Luca, Renate (2003). Medienrezeption und Identitätsbildung: Persönlich bedeutsames lernen im medienpädagogischen Kontext. In Renate Luca (Hrsg.ⁱⁿ), *Medien, Sozialisation, Geschlecht: Fallstudien aus der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis* (S. 87-96). München: kopaed.
- Mead, George Herbert (1968). *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2006). *JIM Studie 2006: Jugend, Information (Multi-)media* [online]. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf06/JIM-Studie_2006.pdf, [abgefragt: 13.08.2007].
- Moser, Heinz (2006). Medien und die Konstruktion von Identität und Differenz. In Anette Treibel, Maja S. Maier, Sven Kommer, Manuela Welzel (Hrsg.), *Gender Medienkompetent: Medienbildung in einer heterogenen Gesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- West, Candance & Zimmermann, Don H. (1987). Doing Gender. *Gender and Society* 1 (2), 125-151.
- Zauchner, Sabine, Siebenhandl, Karin, Gindl, Michaela, Ladan Pegah, Ganit Hirschberg. A Roleplay for Girls: The Research Based Development of an Interactive Career Platform. In Sabine Zauchner, Karin Siebenhandl, Michael Wagner (Eds.), *Gender in eLearning and Educational Games* (pp. 293 – 308). Innsbruck: Studienverlag.