

Identitätsspielräume in einer virtuellen Gemeinschaft

Dr. Angela Tillmann | TU Dresden, Fakultät Erziehungswissenschaften, Medienpädagogik, 01062 Dresden



AUSGANGSPUNKT UND FRAGESTELLUNG

Das Gros der Mädchen nutzt das Internet weniger intensiv und umfassend als Jungen. Die Fragestellung der Untersuchung ist daher:

- Unter welchen Voraussetzungen kann das Interesse von Mädchen geweckt werden?
- Wie agieren Mädchen in virtuellen Medienräumen?
- Welche Bedeutung hat das Medienhandeln?
- Welche Lernprozesse finden statt?

Gegenstand der Studie:

Ein nichtkommerzielles, pädagogisch betreutes Angebot für Mädchen von 12 bis 18 Jahren (www.lizzynet.de)

THEORETISCHER RAHMEN

Jugendforschung: Bedeutung von Peers und Jugendkulturen für Mädchen

Netzwerkforschung: Bedeutung von Online-Beziehungen und sozialen Unterstützungsformen in einer virtuellen Gemeinschaft

Mediensozialisation: Medienhandeln wird verstehbar in der Auseinandersetzung des Subjekts mit der symbolischen, sozialen, materiellen Umwelt und sich selbst (Sozialökologie) (Baacke 1987)

Doing Space: Medien und Mediennutzer/-innen konstruieren Räume, die eine identitätsstiftende Funktion erfüllen (Hipfl 2004)

Doing Identity: Identität wird innerhalb kultureller Kontexte und Repräsentationen, über Anknüpfung an bestehende Diskurse, Differenzen und Zugehörigkeiten auf der Basis verfügbarer Ressourcen durch performative Praktiken und narrative sowie reflexive Konstruktionsarbeit hergestellt (Butler 1992, Hall 1994, Kraus 1996, Keupp u.a. 2002).

METHODIK

Eine Grounded-Theory-Studie nach Strauss/Corbin (1990/1996)

- Problemzentrierte Face-to-Face-Interviews (Einsatz einer egozentrierten Netzwerkkarte)
- Teilnehmende Beobachtung
- Quantitative Auswertung von Datenbank und Logfiles

IDENTITÄTSSPIELRÄUME

Die Mädchen nutzen den geschlechtshomogenen virtuellen Raum für eigene Ich-Erzählungen und Identitätskonstruktionen und konstituieren auf diese Weise neue Medien- bzw. Identitätsspielräume. Sie unterstützen sich dabei auf vielfältige Weise. Der Austausch über ihre Themen hilft ihnen, sich zu orientieren. Sie knüpfen Beziehungsnetze, die LizzyNet zu einem virtuellen „zu Hause“ für sie machen, dem sie sich zugehörig fühlen.

HANDLUNGS- UND INTERAKTIONALE STRATEGIEN

Selbstkonstruktion

mit/auf Websites darstellen / Positionierung und Partizipation per CvK / Beteiligung an der LizzyPress

Soziale Unterstützung durch Mädchen und Redakteurinnen

Informational Support / Tangible Aid / Emotional Support / Esteem Support / Social Network Support

Orientierung

Zukunftsperspektive / Geschlechtsidentität / Lebensstil

Soziale Zugehörigkeit

Formale Mitgliedschaft / Nutznießende Mitgliedschaft / Sozial-partizipatorische Mitgliedschaft

ZIELSETZUNG

Entwicklung einer subjektorientierten, gegenstandsbezogenen, substantiven Theorie über informelle Lernprozesse von Mädchen im Internet.

ERGEBNIS

Die herausgearbeitete Kernkategorie Identitätsspielräume weist auf Möglichkeiten und Grenzen bzw. Spielräume in kulturellen und sozialen Diskursen, sozialräumlichen Umwelten und (virtuellen) Medienräumen hin. Sie schärft weiterhin den Blick für die raumkonstituierenden Praktiken und zeigt damit auf, wie wichtig geschlechtshomogene Räume im kulturellen System der Zweigeschlechtlichkeit für die Identitätsentwicklung sind.

SCHLUSSFOLGERUNG

Mediensettings lassen sich in Hinblick auf die eröffneten Identitätsspielräume bzw. den geschaffenen, im sozialräumlichen Umfeld gewährten und tatsächlich genutzten bzw. transzierten Handlungsspielraum befragen. Aufgabe der Medienpädagogik ist es, Bildungsgelegenheiten für verschiedene Zielgruppen zu schaffen und die Jugendlichen bei der kreativen Ausgestaltung und Erweiterung ihrer Identitätsspielräume zu unterstützen.



Kontakt:

Dr. Angela Tillmann

Fon: (+49) 351/463-33404

Fax: (+49) 351/463-37710

Mail: angela.tillmann@tu-dresden.de