

# Onlinerollenspiele als Raum für Identitätsentwicklung



Lena Hirschhäuser

Neben der grundsätzlichen Attraktivität von Computerspielen insbesondere für männliche Jugendliche besteht in ihnen auch ein Reiz darin, über die Spielerlebnisse Identität zu entwickeln. In diesem Artikel wird am Beispiel von *World of Warcraft* ausdifferenziert, inwiefern Onlinerollenspiele einen Raum für Selbsterfahrung, Autonomie und Selbstwertsteigerung bieten können. Abschließend wird die Frage aufgegriffen, ob das Spiel in der Virtualität auch eine realistische Bedeutung für die Identitätsentwicklung haben kann.

## Identität als Herausforderung

In der wissenschaftlichen Literatur findet man eine Vielzahl an Definitionen und Verwendungen des Begriffs „Identität“. Um seine Bedeutung in Onlinerollenspielen untersuchen zu können, muss daher zunächst das eigene Verständnis dargelegt werden. In einer ersten Annäherung wird Identität verstanden als die jedem immanente Antwort auf die Frage: Wer bin ich? In Anlehnung an Karl Hauber setzt sie sich zusammen aus Selbstwertgefühlen, kognitiven Fähigkeiten, subjektiven Bedeutsamkeiten (z. B. Partnerschaft, Hobbys, Beruf) und handlungsbezogenen Komponenten (Kontrollüberzeugungen) (vgl. Hauber 1995). Sie umfasst also auch Antworten auf die Fragen: Was kann ich? Was ist mir wichtig? Was denken andere über mich? Und wie kann ich auf die Welt Einfluss nehmen?

Ihr etymologischer Ursprung, *idem* (lat.): eben der, ein und derselbe (Duden 2007), impliziert den Anspruch, eine Kontinuität in der Identitätsvorstellung aufrechtzuerhalten und sie auch nach außen zu präsentieren. Die eigene Identität stets in gleicher Weise zu empfinden und darzustellen, ist sowohl im Laufe eines Lebens als auch in den unterschiedlichsten Situationen des Alltags gar nicht möglich. Wir passen uns an aktuelle Gegebenheiten an und stellen Aspekte unseres Identitätskonzepts in den Vordergrund bzw. in den Hintergrund. Altersspezifische Entwicklungen und Anforderungen des Alltags verändern unser Selbstbild unaufhörlich. Der Anspruch der Kontinuität ist also nur ein Aspekt von Identität, genauso verlangt sind Anpassungsfähigkeit und Entwicklung. Identität erhält durch die Aspekte Kontinuität und Wandelbarkeit einen antonymen Charakter. Ihre Entwicklung wird damit zu einer Herausforderung und birgt Diskrepanzen.

Das Jugendalter stellt eine Hochphase der Identitätsentwicklung dar. In dieser Zeit erleben Jugendliche einen Zuwachs an Autonomie, der elternunabhängige Lebensentwürfe erlaubt und mit einer vermehrten Orientierung an Gleichaltrigen einhergeht (vgl. Fend 2005). Die Aus-



einandersetzung mit Selbstwertgefühlen, -wahrnehmungen und Lebensentwürfen heißt, eine Vorstellung von der eigenen Identität zu entwickeln. Dahinter verbirgt sich das Ziel, eine Form von Kontinuität herzustellen und mit Diskrepanzen in der Identitätsvorstellung umgehen zu können.

Der Verlauf von Identitätsprozessen ist nicht kontrollierbar, weil sie durch eine Vielzahl an physischen, psychischen oder sozialen Veränderungen eingeleitet werden und nur teils aus einer bewussten oder gesteuerten Auseinandersetzung mit sich selbst bestehen. Die Art der Identitätsarbeit ist stets verknüpft mit den spezifischen Eigenschaften einer Person sowie mit den individuellen Lebensumständen. Sie ist daher auch immer mit gesellschaftlichen Gegebenheiten verbunden. Ein Merkmal dieser Zeit ist die Verbreitung digital-interaktiver Medien. Vielfach gezeigt wurde, dass für Jugendliche diese Medien einen Handlungsraum darstellen, über den sie ihre Identität entwickeln (siehe z. B. Kammerl 2005; Tillmann 2008). Im nächsten Teil des Artikels soll nun an einigen Beispielen dargestellt werden, inwiefern Online-rollenspiele von Jugendlichen zur Identitätsbildung genutzt werden können.

#### Raum für Interaktionen in *World of Warcraft*

George Herbert Mead, Professor für Philosophie und Sozialpsychologie, schrieb 1934, dass die Wahrnehmung der eigenen Person, die Bildung einer Identität nur über die Interaktion mit dem anderen erfolgen kann (vgl. Mead 1988, S. 182). Denn neben der Wahrnehmung eigener Handlungen stellen die Reaktion der anderen in sozialen Situationen sowie die eigene Reaktion auf diese eine Grundlage der Selbsterfahrung dar (vgl. ebd., S. 183). Das Subjekt setzt Erfahrungen und Gefühle in Bezug zu seiner bestehenden Identitätskonzeption und entwickelt so lebenslang seine Vorstellung des Selbst.

In Abgrenzung zu Offlinecomputerspielen ist die Novität in Onlinerspielen wie *World of Warcraft*, dass Spieler nicht mehr gegen eine computergesteuerte

Figur spielen, sondern gegen einen Avatar, d. h. gegen einen von einem anderen Menschen gesteuerten Gegenspieler. Die Spieler bilden Spielergemeinschaften (Gilden) und treten in virtuellen Kämpfen (Raids) gegeneinander an. Höhere Spielziele (Quests) können teilweise nur in Zusammenarbeit erreicht werden, sodass sich Gruppen, bestehend aus fünf, 15 oder gar 40 Avataren, organisieren und langfristig bestehen bleiben. Dafür sind vor, während und nach den Spielzügen Aushandlungsprozesse zwischen den Spielern notwendig. Martin Geisler untersuchte die organisatorischen Strukturen in Gilden und beschreibt, wie in den hierarchisch aufgebauten Gemeinschaften durch langfristige Rollenübernahmen Führungsqualitäten, administrative Kompetenzen oder technisches Vermögen geweckt werden (vgl. Geisler 2009, S. 130). Für die Identitätsfindung kann es reizvoll sein, im Rahmen der Spielstrukturen soziale Prozesse zu arrangieren und zu erleben. Denn hierdurch besteht die Möglichkeit, soziale Fähigkeiten in sich zu entdecken und sie auszuleben. Identität, die auch aus einem Konzept von Fähigkeiten besteht, kann sich so festigen, erneuern oder erweitern.

#### Raum für Anerkennungen

Heiner Keupp beschreibt, dass Identität auch immer mit einem Bedürfnis nach Anerkennung einhergeht. In jeder Person kommen Wünsche auf, „Aufmerksamkeit von anderen“ sowie eine „positive Bewertung durch andere“ zu erlangen, um eine „Selbstanerkennung“ zu empfinden (vgl. Keupp 1999, S. 256, Hervorhebungen im Original). Im Vordergrund steht der Aufbau der emotionalen Identitätskomponente des Selbstwertgefühls. Das gemeinschaftliche Spielen in der virtuellen Welt bietet Raum und Anlass, um Rückmeldung und Anerkennung von anderen zu erfahren. Positive Reaktionen der Gildenmitglieder auf die Spielzüge eines Spielers sowie die (unverzichtbare) Rolle in einer Gemeinschaft können das Selbstwertgefühl steigern.

#### Literatur:

- Dudenredaktion (Bibliografisches Institut):** *Duden. Das Herkunftswörterbuch, Etymologie der deutschen Sprache.* Mannheim 2007 (4. Aufl.), S. 357
- Durkin, K.:** *Game Playing and Adolescents' Development.* In: P. Vorderer/J. Bryant (Hrsg.): *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences.* Mahwah/New Jersey 2006
- Fend, H.:** *Entwicklungspsychologie des Jugendalters.* Wiesbaden 2005 (3. Aufl.)
- Fritz, J.:** *Zwischen Lust und Frust. Warum Computerspiele faszinieren können.* In: Ders. (Hrsg.): *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen.* Bonn 2008
- Geisler, M.:** *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften.* Weinheim/München 2009
- Haußer, K.:** *Identitätspsychologie.* Berlin 1995
- Hirschhäuser, L./Kammerl, R.:** *Elterliche Befürchtungen und Beobachtungen exzessiver Mediennutzung Jugendlicher aus Expertenperspektive.* In: *medien+erziehung*, 55/6/2011
- Huizinga, J.:** *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Reinbek 2004 (19. Aufl.)

**Kammerl, R.:**

*Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion. Selbstdarstellungen und Regelorientierungen 14- bis 16-jähriger Jugendlicher.* Hamburg 2005

**Keupp, H.:**

*Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne.* Reinbek 1999

**Klimmt, C.:**

*Zur Rekonstruktion des Unterhaltungslebens beim Computerspielen.* In: W. Kaminski/M. Lober (Hrsg.): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit.* München 2006

**Mead, G.:**

*Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus (Erstaufl. 1934).* Frankfurt am Main 1988 (7. Aufl.)

**Tillmann, A.:**

*Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt.* Weinheim/München 2008

**Vorderer, P.:**

*Warum sind Computerspiele attraktiv?* In: W. Kaminski/M. Lober (Hrsg.): *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit.* München 2006

Neben den skizzierten Teamerlebnissen kommen in diesem Zusammenhang auch fundamentale Prinzipien des Computerspiels zum Tragen: Christoph Klimmt fasst unter dem Begriff „effectance“ die direkte Erfahrung der eigenen kausalen Wirksamkeit durch den Mausclick zusammen. Der Spieler erhält auf seine Befehle im Spielgeschehen eine verlässliche Reaktion und kann das Resultat seiner Handlungen augenblicklich beobachten. Die Wirksamkeit der eigenen Handlungen zu spüren, birgt nach Klimmt einen „starken Ich-Bezug“ (vgl. Klimmt 2006, S. 65 ff.; siehe auch Fritz 2008) und wird auf diese Weise eine identitätsrelevante Selbsterfahrung.

Das Lösen komplexer Aufgaben, der Reiz, scheinbar Unlösbares zu bewältigen, oder das Ziel, zu gewinnen, führen zu einem Zustand steter Herausforderung. Die durch das Spielen ausgelöste, intensive emotionale Erregung beschreibt Peter Vorderer mit „the feeling of entertainment“ (Vorderer 2006, S. 55 ff.). Dieses intensive Gefühl lässt sich in einem Spiel leichter als in der Realwelt herstellen und aufrechterhalten, denn der Schwierigkeitsgrad, die Art der Herausforderung sowie der Spielmodus sind individuell wählbar. Die Gefahren der Über- oder Unterforderung sind begrenzt, zumal Computerspiele auf Lösbarkeit hin konstruiert sind. Mit der Kontrollierbarkeit der Spielwelten ist eine hohe Dichte von Erfolgserlebnissen verbunden, aus der eine „narzisstische Befriedigung“ hervorgehen kann (vgl. Fritz 2008, S. 102). Dass nach einem erkämpften Erfolg das Selbstwertgefühl steigt, kann als eine, wenn auch zunächst spielbezogene, identitätsrelevante Komponente des Computerspielens bestimmt werden (vgl. Klimmt 2006, S. 73).

### Raum für Autonomie

Wichtig für die Entwicklung der Identität ist nach Keupp außerdem das Erlebnis von Authentizität. Dieses verbindet er mit der Verwirklichung individueller, bedeutsamer Ziele und assoziiert dies mit der Erfahrung von Autonomie (vgl. Keupp 1999, S. 266). Durch die Komplexität

der Strukturen und Inhalte der Onlinerollenspiele haben Eltern und Außenstehende aufgrund unterschiedlicher Interessen oder auch medienbiografischer Differenzen oftmals nur ungenügende bis falsche Vorstellungen. Der Reiz des Computerspiels für Jugendliche ist nach Durkin – ausgehend hiervon – an die Ablösung von den Eltern sowie an die Distinktion von kindlichen Lebensinhalten gekoppelt. Jugendliche können diesen elternfreien Raum aufsuchen, um ihre Identität zu entwickeln, denn Computerspiele bieten einen Raum für Autonomie (vgl. Durkin 2006, S. 421).

Gleichaltrige Jugendliche hingegen spielen ebenso gerne, sodass die Orientierung an der eigenen Peergroup durch das gemeinsame Spiel erleichtert ist. Der Beziehungsaufbau zu Gleichaltrigen über das Computerspielen und die gleichzeitige Ablösung von familiären Strukturen kann sich als eine besondere Attraktion für Heranwachsende erweisen.

Darüber hinaus entsteht durch die Zugehörigkeit zu einer Gilde und zu einem „Expertenkreis“, vergleichbar mit der Zugehörigkeit zu anderen Subkulturen, ein identitätsrelevantes Merkmal. Dabei ist es zentral, dass das Gemeinschaftserlebnis in Onlinerollenspielen keineswegs auf die spielimmanenten Erfahrungen beschränkt ist, sondern auf vielfältige Weise fortgeführt wird: z. B. durch die literarische Darstellung herausragender Spielszenen in Foren oder die dortige Präsentation ästhetischer Spielfiguren sowie durch Veranstaltungen wie beispielsweise LAN-Partys oder die wöchentlich stattfindende Electronic Sports League (ESL). Teil dieser Gemeinschaft zu sein und dieses nach außen zu repräsentieren, hat eine Relevanz für die Selbst- und Fremdwahrnehmung.

### Resümee

Im Artikel wurde beschrieben, inwiefern Onlinerollenspiele Erlebnisse auslösen, die für die Entwicklung von Identität im Jugendalter von Bedeutung sein können. Beschrieben wurde, dass die Spiele einen Raum für In-



teraktionen bieten, in dem soziale Prozesse arrangiert und soziale wie kognitive Fähigkeiten ausgelebt werden können. In diesem Rahmen dienen die positiven Rückmeldungen der Mitspieler dem Aufbau des Selbstwertgefühls und geben Aufschluss über das eigene Fähigkeits-selbstkonzept. Dabei kommt zusätzlich zum Tragen, dass Onlinerollenspiele gestaltet werden müssen, dass sie herausfordern und Erfolgserlebnisse kreieren. Außerdem kann durch sie ein elternfreier Raum geschaffen werden, in dem der Kontakt zu Gleichgesinnten und das Erlebnis von Autonomie im Vordergrund stehen. Die ausgewählten Beispiele deuten lediglich an, welches Attraktivitätspotenzial Computerspiele für Jugendliche besitzen können und welches identitätsrelevante Erfahrungsspektrum durch sie eröffnet wird.

Immer wieder taucht bei dem bearbeiteten Thema die berechtigte Frage auf, inwieweit die Erfahrungen im Spiel auch Bedeutung für realweltliche Kontexte haben. Einige direkte Wege, wie die Zugehörigkeit zu einer Subkultur, wurden aufgezeigt. Darüber hinaus muss deutlich gemacht werden, dass die Trennung zwischen virtueller und realer Welt durch die technischen Möglichkeiten längst nicht mehr aufrechtzuerhalten ist. Das Interaktionserlebnis ist nicht auf die virtuellen Räume begrenzt, denn durch den Austausch über Teamspeak<sup>1</sup> und Chatfunktionen findet reale Kommunikation statt. Die Spielzüge in der virtuellen Welt werden durch zeitgleiche Handlungen von Personen in der realen Welt gesteuert. Die Mitspieler kommunizieren und reagieren instantan aufeinander. Virtuell ist nur das Spielgeschehen und nicht der notwendige soziale Prozess, um dieses zu gestalten.

Zweifelt man an der Existenz von Transfereffekten zwischen der virtuellen Spielwelt und der realen Welt, darf auch gefragt werden, inwiefern Lernerfahrungen durch Spiele im Allgemeinen eine Relevanz für die Entwicklung der Identität haben, bestehen sie doch oftmals aus fantastischen Geschichten, und ihre Übertragbarkeit auf die Realität ist selten möglich. Dass vor allem Kinder durch Spielen lernen und sich in ihren fantastischen Geschichten selbst erfahren, bestätigen nicht nur

die Erinnerungen an die eigene Kindheit, sondern sind pädagogische wie anthropologische Grundannahmen (siehe dazu Huizinga 2004; Mead 1988). Zu hinterfragen ist daher nicht grundlegend, ob eine Übertragbarkeit der Erfahrungen in virtuellen Welten auf die Realität möglich ist, sondern inwiefern die Spielerlebnisse für den einzelnen Jugendlichen und sein Leben überhaupt von Bedeutung sind. Der Stellenwert des Spiels im Alltag der Heranwachsenden kann individuell sehr gering als auch sehr hoch sein. Genauso werden die Spieler von den unterschiedlichen Spielerlebnissen mehr oder weniger angezogen. Entsprechend wandelt sich die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung der Identität. Dass in der zu hohen Bedeutung der Spiele auch Gefahren bestehen, zeigt die aktuelle Debatte über „Internetabhängigkeit“ (vgl. Hirschhäuser/Kammerl 2011). Doch trotz gewisser Gefahren bleibt zu betonen, dass der Großteil der Onlinerollenspieler ohne Probleme und mit positiven Gefühlen das Spiel in das eigene Leben integriert.

#### Anmerkung:

<sup>1</sup> Teamspeak ist eine Sprachkonferenzsoftware. Sie ermöglicht es den Spielern, während des Onlinespiels über Kopfhörer/Lautsprecher und Mikrofon zu kommunizieren.

Lena Hirschhäuser ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachbereich Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg. Ihre Diplomarbeit schrieb sie über Identitätsprozesse bei exzessiver Onlinerollenspielnutzung bei Jugendlichen. Die Arbeit wurde mit dem medius 2011 ausgezeichnet.

