

Tillmann, Angela: Identitätsspielräume im Internet – Selbstbildungspraktiken von Mädchen im Internet

Lost? Orientierung in Medienwelten, 2008, S. 143-150

Medien stellen für Jugendliche eine kontinuierlich verfügbare Ressource dar, die es ihnen ermöglicht, sich symbolisch und (inter-) aktiv mit Rollen, Themen, Erfahrungen und Problemen auseinanderzusetzen, Zugehörigkeiten herzustellen und Kontakte von unterschiedlichster Intensität und Bedeutung zu knüpfen. Insbesondere das Internet bietet durch die neuartigen Möglichkeiten des *blogging*, *tagging*, *sharing* und *social networking* vielfältige partizipative Zugänge zur Welt. Die Auseinandersetzung mit und über Medien ist daher im höchsten Maße identitäts- und bildungsrelevant. An der Community LizzyNet (www.lizzynet.de) möchte ich im Folgenden zeigen, auf welche Weise eine Online-Community zur Auseinandersetzung mit sich und der Welt, zur Artikulation und Reflexion der eigenen Erfahrungen und gemeinsamen Wissensproduktion einladen kann.

Motivation zur Gründung eines Mädchen-Netzwerks

Bei LizzyNet handelte es sich zunächst um ein nicht-kommerzielles Angebot, das Anfang 2000 von Schulen ans Netz e.V. ins Leben gerufen und im Jahr 2008 an die Unternehmensgruppe M. DuMont Schauberg (MDS) übergeben wurde. Das Angebot ist weiterhin kostenfrei, die Redaktion wurde übernommen. Geschaffen wurde das Angebot, um die bestehenden Differenzen zwischen den Zugangs- und Nutzungszahlen bei Mädchen und Jungen auszugleichen.

In Hinblick auf die Nutzung haben sich die Zahlen in den letzten Jahren zwar angenähert, Unterschiede bestehen aber weiterhin bei der Ausstattung mit vernetzten Rechnern, auch partizipieren die Mädchen weiterhin weniger intensiv (vgl. JIM-Studie 2007). Zudem präsentieren sie sich bei der Aneignung neuer Technologien etwas zurückhaltender (vgl. ebd.). Dies lässt sich u. a. damit erklären, dass die Technik als gender-differenzierender Faktor innerhalb der Ordnung der Zweigeschlechtlichkeit weiterhin eine herausgehobene Stellung einnimmt (vgl. Collmer 1997, Klaus/Pater/Schmidt 1997). Die Mädchen lernen durch ihren Umgang mit der Technik bzw. dem Computer/Internet ihre geschlechtliche Identität auszudrücken, können sich also z. B. mit einer distanzierten Haltung als „Frau“ zu erkennen geben (doing

gender). Darüber hinaus lässt sich weiterhin ein Verteilungskampf um attraktive Online-Räume beobachten, der in Form von Schließungsmechanismen geführt wird, die sich etwa in Form eines männlichen Dominanzverhaltens, das sich in herabwürdigenden Äußerungen gegenüber Mädchen/Frauen, der Infragestellung von technischem Know how bei Mädchen/Frauen und den ausschließlich an männlichen Bedürfnissen sich orientierenden Kommunikationsinhalten äußert (vgl. Schachtner/Duval 2004, S. 288). Bewegen sich die Mädchen auf Seiten, die sich explizit an ihresgleichen richten, landen sie relativ schnell bei kommerziellen Anbietern, die aus pädagogischer Sicht nicht unbedenklich sind, da sie weiterhin Stereotype produzieren, also Artikel zur romantischen heterosexuellen Liebe, Traumfigur, zu Mode, Kosmetik usw. liefern. Wenngleich sich die Mädchen diese stereotypen Darstellungen nicht ungefiltert aneignen, sondern durchaus aufbrechen und mit eigenen Bedeutungen versehen, zitieren diese jedoch wieder und wieder ein Bild vom Mädchen, das viele Aspekte des Mädchenseins ausblendet, nicht zu einer reflektierten Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechtsidentität und Welt einlädt und keine neuen Identitätsoptionen aufzeigt. Derartige Angebote unterstützen von der inhaltlichen Ausrichtung somit keine Bildungsprozesse. Das Angebot LizzyNet bietet hier eine Alternative.

Das Online-Angebot LizzyNet

LizzyNet kann in gewisser Weise als ein Angebot der außerschulischen Jugendarbeit mit einer Komm-Struktur charakterisiert werden. In einem geschützten geschlechtshomogenen Raum werden 12- bis 18-jährige Mädchen verschiedene Angebote zur Auseinandersetzung mit sich und der Welt gemacht. Es geht darum, Kompetenzen von Mädchen zu fördern, ihr Selbstwertgefühl zu stärken und ihren Handlungsspielraum zu erweitern. Hierzu finden sie ein Angebot vor, das in die vier Rubriken *Magazin*, *Community*, *Knowhow* und *Berufswelt* unterteilt ist. Die Rubriken setzen unterschiedliche Schwerpunkte. Im *Magazin* finden die Nutzerinnen Artikel von der Redaktion und den anderen Userinnen sowie verschiedene Möglichkeiten zur aktiven Teilnahme (z. B. die Online-Zeitung *LizzyPress* und Wettbewerbe), in der *Community* den Kommunikationsbereich (persönlicher E-Mail-Account und Steckbrief, Freundinnenliste, Foren, Chats, Clubs (1)), unter *Knowhow* die Internetpraxisangebote (Computerwissen, Design/Webdesign, Online-Kurse,

Online-Spiele) und in der Rubrik *Berufswelt* Tipps und Tricks für die Berufsfindung und Bewerbung (Berufswegweiser, Berufsbilder). Um sicherzustellen, dass die Mädchen unter sich sein können, wurde das Angebot in einen öffentlich zugänglichen und einen geschlossenen Bereich unterteilt, letzterer ist nur per Anmeldung zugänglich. Öffentlich sind das Magazin und die *Berufswelt*, geschlossen sind die *Community* und Teile der Rubrik *Knowhow* (Online-Spiele, Online-Kurse). Unterstützt werden die Mädchen in ihren Aktivitäten von erfahrenen Nutzerinnen – den LizzyScouts – und der Redaktion. Von der Konzeption und Anlage her nimmt das Angebot Bezug auf neuere Gender-Theorien. Es knüpft allerdings mit der geschlechtshomogenen Ausrichtung auch an tradierte differenztheoretisch begründete Prinzipien der Mädchenarbeit an. Allerdings wird nicht angenommen, dass Mädchen einen anderen Nutzungsstil haben, vielmehr stellt LizzyNet den Mädchen einen Raum zur Verfügung, in dem sie ihren eigenen individuellen Nutzungsstil entwickeln und weiter ausdifferenzieren können. Geschlecht stellt damit die Eintrittskarte dar, das Ticket dient im Weiteren jedoch dazu, sich ein neues Handlungsfeld zu erschließen. Das Angebot unterstützt dabei die Bildung partieller Solidaritäten: Mädchen tun sich zusammen, weil sie gemeinsame Erfahrungen (u. a. auch als Mädchen) und spezifische Vorlieben teilen. Unterschiede zwischen Mädchen werden nicht ausgeblendet, vielmehr wird auf die vielfältigen Interessen und Online-Aktivitäten der Nutzerinnen hingewiesen. Auch ist das Angebot teilnehmerinnenorientiert ausgerichtet, d. h. es knüpft an die Interessen und Ideen der Mädchen an und fordert sie zur aktiven Mitarbeit auf.

Identitäts- und Bildungsprozesse auf LizzyNet

Im Rahmen einer umfangreichen, alle Kodierschritte berücksichtigenden Grounded-Theory-Studie nach Strauss und Corbin (2) (1996), ist der Frage nachgegangen worden, welche Bedeutung die Internet- und im Besonderen die LizzyNet-Nutzung für die Mädchen hat. Zur Beantwortung der Frage wurden insgesamt 31 problemzentrierte Interviews mit Nutzerinnen im Alter von 12 bis 21 Jahren geführt. Um die persönliche Bedeutung des Netzwerks an Off- und Online-Beziehungen zu erfassen, wurde zu Beginn des Interviews eine Netzwerkkarte eingesetzt. Darüber hinaus wurde eine quantitative Analyse der Gesamtstichprobe bis März 2006 durchgeführt und das Netzwerk kontinuierlich teilnehmend beobachtet. Im Einzelfall wurden auch Netzdokumente (z. B.

Websites) in die Analyse einbezogen. Weiterhin erfolgte eine Zuordnung der Foren-Themen zu den Handlungsthemen der Lebensphase „Jugend“.

Die Interviewaussagen, vielfältigen Beiträge und Forendiskussionen der Mädchen machten insgesamt deutlich, dass das Angebot von Mädchen dazu genutzt wird, um sich darzustellen bzw. wichtige Identitätsaspekte zu kommunizieren (*Selbstkonstruktion*), sich zu orientieren (*Orientierung*), sich gegenseitig zu unterstützen (*soziale Unterstützung*) und Zugehörigkeit herzustellen (soziale Zugehörigkeit) (vgl. ausführlich Tillmann 2008).

Ihre Identität konstruieren und kommunizieren die Mädchen vor allem über performative Praktiken, indem sie sich etwa ihre Leidenschaften, Interessen und Sorgen sowohl situativ und dauerhaft als auch visuell und verbal auf persönlichen Websites, Fanpages oder Blogs, mittels computervermittelter Kommunikation (E-Mail, Foren, Chats) und anderen Partizipationsmöglichkeiten, wie z. B. über die Online-Zeitung von und für Mädchen (*LizzyPress*), inszenieren. Sie schaffen damit eine Online-Identität, die vielfältige Bezüge zur Offline-Identität aufweist, die manchmal aber auch dazu genutzt wird, um auf Ich-Aspekte aufmerksam zu machen, die im lebensweltlichen Umfeld nicht erwünscht sind (z. B. Gothic-Fantum) oder für die sich dort keine Ansprechpartnerinnen finden (vgl. Tillmann 2006). „Ich finde es schon gut, dass man halt ohne Jungs miteinander quatschen kann, halt so über Themen, wo sie oft meinen, sie wüssten viel besser Bescheid. Dass man hier auch mal so Leute findet, viele Leute, die sich auch für Programmieren und so interessieren, halt auch Mädchen.“ (LizzyNet-Userin, 17 Jahre) Unabhängig davon, ob sie Websites bauen, Artikel schreiben oder sich engagiert in Forendiskussionen einbringen, sind die Mädchen stets auf der Suche nach Anerkennung. Um diese zu erlangen, lassen sie sich immer wieder etwas Neues einfallen. Sie versehen ihre Websites mit einem Gästebuch, schlagen einen Button-Tausch vor, nehmen an Wettbewerben teil (*Awards*), fordern zu einer Rückmeldung per E-Mail auf usw. Die Rückmeldungen dienen dabei nicht nur der Selbstbestätigung, sondern auch zur Kontaktaufnahme und Integration in ein neues Netzwerk – also dazu, Zugehörigkeit herzustellen.

Über verschiedene Formen der Mitgliedschaft werden unterschiedliche Bindungen zum Netzwerk bzw. Zugehörigkeiten hergestellt: die formale (gemeinsame E-Mail-Adresse), die nutznießende (Aktivität auf der Nehmen-Seite) und die sozial-partizipatorische Mitgliedschaft (Engagement im und für das Netzwerk). Mit unterschiedlicher Intensität und entsprechend binnendistinktiven Subjektpositionierungen werden alle Formen der

Mitgliedschaft dazu genutzt, um auf LizzyNet neue Erfahrungsräume und neue Bindungen auszutesten und das eigene soziale Netz um (zunächst) virtuelle Kontakte zu erweitern. Mit zunehmender Integration in das Netzwerk steigen die Verbindlichkeiten. Es lassen sich dann Bekundungen von Solidarität beobachten, d. h. die Mädchen übernehmen Verantwortung innerhalb der Community und verteidigen z. B. das Angebot gegenüber Eindringlingen, die das soziale Klima auf LizzyNet empfindlich stören.

Ein Gefühl von Zugehörigkeit stellt sich durch vielfältig praktizierte Formen von *sozialer Unterstützung* ein. In Anlehnung an das Analysemodell von Cutrona und Suhr (1992) wurden in der Studie fünf Formen sozialer *Unterstützung unterschieden: Information Support, Tangible Aid, Emotional Support, Esteem Support, Social Network Support*. Deutlich wurde, dass die Mädchen sich auf LizzyNet sowohl in fachlichen als auch in persönlichen Angelegenheiten beraten (Informational Support), anderen Mädchen eigene Online-Tutorials, Features und ihr Expertinnenwissen zur Verfügung stellen (Tangible Aid), Trost spenden, Empathie und Zuneigung zeigen (*Emotional Support*), ihre Einstellungen und Fähigkeiten anerkennen (*Esteem Support*) und eigene Unterstützungsnetze bilden, die z. B. auch (zeitweilig) nicht vorhandene reale Ressourcen ergänzen können (*Social Network Support*). Die Online-Community und die dort geknüpften Beziehungen fungieren damit als eine soziale Ressource, auf die die Nutzerinnen jederzeit zugreifen können. Auffällig ist, dass die Bereitschaft zu Geben im Hinblick auf den persönlichen Information Support und Emotional Support sehr groß ist und in Folge derartiger Unterstützungsleistungen häufig temporäre Online-Beziehungen entstehen (*weak ties*), die durchaus den Charakter starker Bindungen (*strong ties*) annehmen können (vgl. Granovetter 1973). Sie zeichnen sich dann durch ein hohes Maß an Intimität und eine intensive, dauerhafte Interaktion sowie Multiplexität hinsichtlich geteilter Interessen aus. Ein Medienwechsel wird angestrebt und trotz widriger Umstände, beispielsweise einer großen geographischen Distanz, realisiert. Solche starken Bindungen sind aber eher die Seltenheit, vielmehr lassen sich die Beziehungen, die online entstanden sind, eher als schwache Bindungen (*weak ties*) charakterisieren. Die Unterstützungsleistungen sind geringer, das Vertrauen in die Beziehung nicht allzu groß, trotzdem können die Kontakte von Dauer und relativ stabil sein. Die Mädchen differenzieren zwar zwischen realen und virtuellen Freundschaften, messen ihren Online-Kontakten aber trotzdem Bedeutung zu. Auch im Rahmen dieser Kontakte zollen sich die Mädchen Anerkennung, setzen

sich ehrlich mit den Meinungen und Leistungen anderer auseinander, beraten sich, machen sich gegenseitig auf andere Netzwerke aufmerksam, vernetzen sich untereinander und stellen anderen ihr Wissen und Können zur Verfügung. Auf informelle Weise schaffen sie sich damit eigene Unterstützungsbezüge. Dabei wurde auch deutlich, dass die Beziehungsnetze auf LizzyNet für die Mädchen eine Art „Schonraum“ bzw. Moratorium darstellen, in dem sie sich mit den für diese Altersphase typischen, so genannten Handlungsaufgaben auseinandersetzen – sich orientieren. Im Mittelpunkt steht die Suche nach einer Zukunftsperspektive, nach einem Lebensstil und einer Geschlechtsidentität.

Wie in der Mädchenforschung gezeigt (z. B. Bütow 2006), nutzen die Mädchen das Unter-sich-Sein dabei vor allem zur Supervision heterosexueller Umgangsformen und zur Inszenierung von Weiblichkeit – so auch auf LizzyNet (vgl. Tillmann 2007).

Potenziale und Grenzen des Netzwerks

Verschiedene Bedingungen führen dazu, das LizzyNet bildungsrelevant für Mädchen wird. Zum einen ist der offene und enthemmtere Umgang durch die Rahmenbedingungen der computervermittelten Kommunikation und der freiwillige *Zugang* zu nennen, der den Mädchen vor allem Spaß und Unterhaltung in Aussicht stellt. Dass LizzyNet darüber hinaus auch bildungsrelevant wird und eine identitätsstiftende Bedeutung erhält, hängt insbesondere von den *LizzyNet-spezifischen Bedingungen* ab, die lebensweltliche Anknüpfungspunkte und Identifikationsangebote jenseits klischerter Rollenbilder sowie einen Schutz vor stereotypen Zuschreibungen, sexuellen Belästigungen, männlichen Blicken und Abwertungen versprechen. In dieser besonderen Lernatmosphäre, in der männliche Technikdiskurse und heteronormative Interaktionsregeln außer Kraft gesetzt sind, werden die Mädchen motiviert, geschlechtsgebundene Unsicherheiten zu artikulieren und sich in bisher unbekanntem und mädchenuntypischen Aktionsfeldern auszuprobieren. Hierfür wird ihnen eine betreute Lernumgebung mit vielfältigen Informations-, Interaktions- und Partizipationsfeldern zur Verfügung gestellt. Insbesondere die Redakteurinnen sind von großer Bedeutung. Sie werden von den Mädchen auch als „Eltern“ oder „Mamas“ der Community bezeichnet.

Diese spezifische Konstellation von Bedingungen, also die informellen

Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten in einem sicheren und akzeptierenden sozialen Setting als auch die von Seiten der Redaktion vorgegebenen inhaltlichen Anregungen und alternativen Orientierungsmodelle sowie deren stetige Unterstützungsbereitschaft sind verantwortlich dafür, dass die Mädchen sich neuartige Orientierungs-, Identifikations- und Handlungsbzw. *Identitätsspielräume* schaffen (vgl. Tillmann 2008). Diese spezifischen Bedingungen markieren damit medienpädagogische Kriterien, an denen sich andere Angebote messen können, wenn sie ebenfalls Selbstbildungspraktiken von Mädchen/Jugendlichen fördern möchten.

LizzyNet stellt für die Mädchen einen Raum dar, in dem sie sich spielerisch, engagiert und auch diszipliniert die neuen Technologien aneignen und Medien bzw. das Internet für sich persönlich und zur Artikulation ihrer Interessen in der Öffentlichkeit nutzen und Medienkompetenz entwickeln. Einige der Mädchen überwinden hier auch die Grenzen der binären Geschlechterordnung (siehe hierzu auch den Artikel von Melanie Plößer in diesem Band) und positionieren sich neu, etwa als HTML-Expertin.

Es lassen sich allerdings auch Bildungsunterschiede feststellen. Mädchen aus bildungsferneren Schichten fällt es offenbar schwerer, sich neue Technologien anzueignen. Auch zeigen sie bei der Aneignung lernintensiverer Anwendungen weniger Durchhaltevermögen. Im Hinblick auf die repräsentierte Vielfalt an Mädchen fällt auf, dass Migrantinnen und Mädchen mit nichtheterosexueller Orientierung mit ihren Problemen und Themen seltener in Erscheinung treten. Offenbar sind weitere zielgruppenspezifische Angebote notwendig, damit alle Mädchen das Bildungspotenzial des Internet für sich ausschöpfen können.

Anmerkungen

1) Clubs sind Interessengemeinschaften innerhalb des Netzwerks. Der Austausch in den Clubs wird durch verschiedene Funktionen unterstützt: einem Chat, einem Forum, einer Mailingliste, einer Mitgliederliste mit Möglichkeit der direkten Ansprache per Kurznachricht sowie einem Dateiaustausch. In jedem Club tragen in der Regel ein bis zwei Moderatorinnen die Verantwortung.

2) Grounded Theory bezeichnet einen sozialwissenschaftlichen Forschungsansatz bzw. eine Methodologie zur systematischen Auswertung

vor allem qualitativer Daten. Ziel des abduktiven Forschungsprozesses ist die Herausbildung einer materialreichen, empirisch gehaltvollen Struktur bzw. datenverankerten (grounded) Theorie

Literatur

Bütow, B. (2006): Mädchen in Cliques. Sozialräumliche Konstruktionsprozesse von Geschlecht in der weiblichen Adoleszenz. Weinheim/München.

Collmer, S. (1997): Frauen und Männer am Computer. Aspekte geschlechtsspezifischer Technikaneignung. Wiesbaden.

Cutrona, C. E./Suhr, J. A. (1992): Controllability of stressful events and satisfaction with spouse support behaviours. In: Communication Research, 19, S. 154-174.

Granovetter, M. S. (1973): The strength of weak ties. American Journal of Sociology, 78, S. 1360-1380.

JIM-Studie (2007): Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Forschungsberichte des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest. Stuttgart.

Klaus, E./Pater, M./Schmidt, U. C. (1997): Das Gendering neuer Technologien. Durchsetzungsprozesse alter und neuer Kommunikationstechnologien. In: Das Argument, Jg. 39, 223, S. 803–818.

Schachtner, C./Duval, B. (2004): Virtuelle Frauenräume: Wie Mädchen und Frauen im Netz-Medium Platz nehmen. In: Kahlert, H./Kajatin, C. (Hrsg.): Arbeit und Vernetzung im Informationszeitalter. Wie neue Technologien die Geschlechterverhältnisse verändern. Frankfurt am Main: S. 279–298.

Strauss, A./Corbin, J. (1996): Grounded Theory. Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim.

Tillmann, A. (2006): Girls in Cyberspace: An Evaluation of an Online Community Supervised by Media-Educationalists. In: Hipfl, B./Hug, T. (Hrsg.): Media Communities. Münster/New York: S. 211–230.

Tillmann, A. (2007): „... da kann man sich immer Rat von vielen Seiten holen“. Soziale Netzwerke und Unterstützungsleistungen in einer virtuellen Gemeinschaft. In: medien+erziehung, 5, S. 47–58.

Tillmann, A. (2008): Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt. Weinheim.