

Handout zum Text von Hans Geser: “Me, my Self and my Avatar”

Von: Mischa Stähli

Face-to-Face-Kommunikation

„Normale“ Kommunikation findet in den meisten Fällen von einer Person mit einer anderen Person, also “Face to Face” statt.

Diese Kommunikationssituation definiert sich aus einem „EGO“ und seiner Umwelt, wobei sie noch von einem „dritten Faktor“ modelliert wird. Dieser „dritte Faktor“ stellt eine strukturierte Einheit dar und bleibt über die Zeit gleich, wobei die Interaktionspartner, sowie die Umweltbedingungen sich verändern können. Laut Goffman besteht Face-to-Face Kommunikation aus einem komplexen Zusammenspiel aus kontrollierten Äusserungen und unkontrollierter, spontaner, nicht manipulierbarer non-verbaler Kommunikation.

Des Weiteren kann man sein Äusseres manipulieren (mit Make-up, bestimmten Kleidermarken, etc.) jedoch gewisse Grundvoraussetzungen – wie Alter, Geschlecht, Aussehen, Körperbau, etc. – bleiben unveränderbar.

Technische Kommunikationsmittel

Die Kommunikation zwischen Menschen hat sich mit der Einführung neuer technologischer Kommunikationsmittel sehr stark verändert. Die grösste Veränderung ist jene der Lokalität, das bedeutet, dass man sich nicht mehr am gleichen Ort wie der Kommunikationspartner aufhalten muss, man ist also bei Kommunikation nicht mehr örtlich gebunden.

Der Faktor Zeit

Es braucht keine Reisen oder Lokalitätswechsel mehr um zu kommunizieren, durch das Telefon oder Internetchat kann man die Situation von überhaupt keiner Kommunikation zu Kommunikation innert Sekunden wechseln, die Transferzeit (und-kosten), das „Dazwischen sein“ fällt also weg. Ich befinde mich also entweder an Ort A oder B, niemals aber dazwischen.

Kontrolle

Bei Face-to-Face-Interaktionen ist ein grosser Teil der Kommunikation nicht kontrollierbar, da sich Emotionen und deren Ausdrücke nicht rational kontrollieren lassen. Online Interaktionen hingegen lassen sich sehr viel besser (mit Ausnahme des Telefons) kontrollieren, da man alles Gesagte rational und kontrolliert äussern kann, was dazu führt, dass man selbstreflektiv über das Geschriebene nachdenken muss.

Avatare

Avatare sind die stellvertretenden Kommunikatoren im Internet. Man kann sie nach eigenen Interessen und in völliger Freiheit konstruieren und verändern. Man vereint persönliche Präferenzen mit taktischen Überlegungen wie man sich präsentieren will. Trotz allen Gestaltungsmöglichkeiten sind Avatare niemals eine authentische Expression meines wahren selbst.

Es gibt diverse Gründe, sich einen Avatar zu kreieren, z.B. Flucht vor der unveränderbaren Rolle des realen Lebens, da man sich nicht mit den Lebensumständen abfinden will, man möchte vielleicht aus Interesse etwas Neues ausprobieren, sich also einer neuen Norm unterwerfen. Kurz gesagt, kann man Onlineidentitäten als Migration vom normalen, physischen Leben in eine anonyme Stadt, in der mich und meine Vergangenheit niemandem bekannt ist, interpretieren.

Was genau bedeutet online sein? Es bedeutet, dass ich mich in zwei sehr ungleiche Teile unterteile, nämlich in ein physisches Ich, das vor dem Computer sitzt und in ein virtuelles Ich, in einer virtuellen Umgebung; man nimmt eine Art von künstlicher Identität an.

Wenn man in Second Life seinen Avatar beobachtet, nimmt man sozusagen die Position der anderen User ein, man kann somit eine kritische Einstellung gegenüber seinem Avatar und seiner Performance einnehmen. Jedoch können diese Selbstbeobachtungen nur in der sichtbaren Sphäre geschehen, sie dienen also der Selbstwahrnehmung, der Selbstevaluation, sowie der Selbstkontrolle. Es kann angenommen werden, dass diese Selbstbeobachtung die soziale Integration fördert, denn man kann sich selbst und innerhalb der Gruppe beobachten.

Bei der Gestaltung von Avataren konnte beobachtet werden, dass zu Beginn sehr viel experimentiert wird (Gestaltungsform, Aussehen, Auftreten, etc), doch mit der Zeit werden die Avatare dem realen Ich angeglichen. Aus einer Studie von de Nood und Attema (2006) ging hervor, dass es in 90% der Fälle zu keinem Geschlechtertausch kommt, es eine starke Tendenz zu Idealisierung gibt, die meisten Avatare gut gekleidet und ca. 20 Jahr alt sind, sogar extrem dicke Amerikaner konstruieren sich ihre Avatare dünn und kleiden sie modisch.

Viele Menschen kreieren ihren Avatar jedoch gemäss ihren Wunschvorstellungen, wie sie schon immer sein wollten, aber aufgrund ihrer biologischen Voraussetzungen im realen Leben nie sein werden.

Wenn sich Personen im realen Leben treffen, bringen sie sich selbst mit all ihren biologischen Voraussetzungen mit und haben somit viele Kommunikationskanäle. Im Second Life jedoch wird die Kommunikation an die Avatare delegiert, die nur einen kleinen, kontrollierbaren, selbst konstruierten Teil meiner Persönlichkeit darstellen.

Der moderne Mensch – „Ich bin viele“

In der heutigen, modernen Gesellschaft diversifizieren sich Individuen intraindividuell, das bedeutet, dass man sich je nach Gruppennorm der Gruppe in der man sich gerade aufhält, unterschiedlich präsentiert. Es kann somit auch vorkommen, dass man in zwei Gruppen mit divergierenden Normen teilnimmt, seine Persönlichkeit somit intraindividuell gespalten wird. Im realen Leben ist diese Form jedoch physische Grenzen gesetzt, bei Onlineinteraktionen kann es jedoch vorkommen, dass man seine Persönlichkeit segmentiert und sich seine Identität nach Lust und Laune strategisch zuschneidet. Elektronische Kommunikationsmedien fördern somit die intraindividuelle Fragmentation.

Es kann jedoch auch vorkommen, dass Handlungen, die via Avatar im Second Life ausgeführt werden, auch im realen Leben nachgeahmt werden wollen, was meines Erachtens sehr problematisch ist, denn wie schon erwähnt, stellen Avatare oftmals ein „Ideales Selbst“ im Internet da und wenn man dann die Handlungen des Avatars auch im realen Leben vollziehen möchte werden sie mit einer grossen Wahrscheinlichkeit nicht funktionieren, was zu Unzufriedenheit und in schlimmeren Fällen sogar zu Depressionen führen kann.