

## **Thema: Die Self-Discrepancy Theory im Kontext von virtuellen Identitäten**

Betreuerin: Hanna Roider (hanna.roider@uni-passau.de)  
Typ: Bachelorarbeit  
Sprache: Deutsch/Englisch

### **Motivation:**

Die aus der Psychologie stammende Self-Discrepancy Theory besagt, dass Menschen ihr „tatsächliches“ Selbst mit verinnerlichten Normen oder dem „idealen“/„Soll“-Selbst vergleichen. Widersprüche zwischen dem „tatsächlichen“, dem „idealen“ (idealisierte Version von sich selbst, die aus Lebenserfahrungen entstanden ist) und dem „Soll“-Selbst (wer die Person glaubt, dass sie sein oder werden sollte) führen zu emotionalem Unbehagen (z. B. Angst, Bedrohung, Unruhe). Self-Discrepancy ist die Lücke zwischen zwei dieser Selbstdarstellungen, die zu negativen Emotionen führt und das Verhalten von Individuen beeinflusst.

In Online-Kontexten (z.B. virtuelle Welten, Social Media) spielt diese Selbstdiskrepanz häufig eine Rolle dabei, wie sich Nutzer:innen selbst präsentieren und was sie online von sich preisgeben. In virtuellen Welten werden Nutzer:innen meist durch selbst-erstellte Avatare repräsentiert, deren Gestaltung in der Literatur häufig mithilfe der Self-Discrepancy Theory erklärt wird. Es fehlt jedoch ein strukturierter Überblick über den Einsatz der Self-Discrepancy Theory (und verwandter/daraus abgeleiteter Theorien) in der Literatur zu virtuellen Identitäten und Avataren.

### **Ziel:**

- Im Rahmen dieser Abschlussarbeit soll mittels einer strukturierten Literaturrecherche der Stand der Forschung zum Thema Self-Discrepancy Theory im Kontext von virtuellen Identitäten/Avataren systematisch und umfassend aufgearbeitet werden.
- Aus den Ergebnissen sollen Implikationen für Theorie und Praxis abgeleitet werden.

### **Literatur:**

- Devlin, M. M., Ellithorpe, M. E., Gadino, N., Ewoldsen, D. R., & Weir, S. (2024). Me, myself, and my avatar: Self-discrepancy, embodiment, and narrative involvement in gaming experiences. *Psychology of Popular Media*, 14(2), 294-303.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: a theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319-340.
- Jin, S.-A. A. (2012). The virtual malleable self and the virtual identity discrepancy model: Investigative frameworks for virtual possible selves and others in avatar-based identity construction and social interaction. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2160-2168.
- Loewen, M. G., Burris, C. T., & Nacke, L. E. (2021). Me, myself, and not-I: self-discrepancy type predicts avatar creation style. *Frontiers in psychology*, 11, 1-7, Article 1902.