

Institut für Medienwissenschaften der Universität Basel
Seminar: Theorien zur Anthropologie und Ästhetik der Medien
WS 2002/2003
Prof. Dr. Christa Karpenstein-Essbach

Das vernetzte Individuum Identität im Zeitalter des Internets.

Evamaria Nittnaus
Bachmattenstrasse 4
4102 Binningen
Schweiz
Tel. 0041-61 301 06 46
Email: evamaria@nittnaus.ch

Inhalt:

1. Einleitung	1
2. Kurze Geschichte des Internets	2
3. Die ‚Renaissance‘ der Postmoderne	4
4. Identität im Internet	8
4.1. Merkmale von Online-Identität	9
4.2. Der Fragebogen	14
4.2.1. Statistik	14
4.2.2. Identitäten	15
4.2.3. Verhalten im Internet	16
4.3. Zusammenfassung	18
5. Gemeinschaft im Netz	20
6. Schlusswort	24
7. Bibliografie	25
8. Anhang	27

1. Einleitung

Auf einer Ebene ist der Computer nichts anderes als ein Werkzeug. Er hilft uns, Texte zu schreiben, unsere Geschäftsbücher auf dem aktuellsten Stand zu halten und mit anderen zu kommunizieren. Doch darüber hinaus bietet uns der Computer sowohl neue Modelle für die Funktionsweise unseres Bewusstseins als auch ein Medium an, auf das wir unsere Vorstellungen und Phantasien projizieren. Und in jüngster Zeit kam zu dieser Funktion als Werkzeug und Spiegel noch eine andere Dimension hinzu: Wir können durch den Spiegel hindurchgehen. [...] Doch wenn wir durch den Spiegel hindurchgehen, treffen wir immer öfter auf andere Menschen. [...] Menschen, zu denen wir vielleicht eine recht enge Beziehung herstellen, ohne sie je real zu Gesicht zu bekommen.

Wie Turkle (1998: 9-10) sagt, ist das Thema Internet äusserst faszinierend. In den letzten Jahren hat sich die Zahl seiner Benutzer drastisch erhöht, das Netz hat sich immer mehr zu einem wirklichen ‚global village‘ entwickelt, mit Millionen von Einwohnern, deren Körper über den ganzen Globus verstreut sitzen, während sie online ihren diversen Interessen nachgehen.¹

In diesem Zusammenhang ist vor allem interessant zu sehen, in welcher Weise und zu welchen Zwecken die ‚Netizens‘ (die ‚Net citizens‘ - Netzbürger) das Internet benutzen. Und was bedeutet die starke Anonymität des Netzes für die Art, in der sie sich darstellen und verhalten? Hat das Internet Auswirkungen auf die Identität der ‚vernetzten‘ Individuen?

Lüscher (1997) drückt es in seiner Arbeit zum Thema *Zur Konstruktion von Identität im virtuellen Raum* so aus:

Im Netz sind diese Eckpfeiler der zugeschriebenen Identität und des zugeschriebenen Status nicht sofort ersichtlich. Die Person im Netz ist die Worte, die sie spricht. Diese Tatsache führt zur Möglichkeit, Identität zu wählen, aktiv zu konstruieren. Identität wird mehrfach, fließend, und instabil.

Diese Aussage lässt auch auf Verbindungen mit Theorien der Postmoderne schliessen, von denen einige daher kurz verglichen werden sollen, um Parallelen aufzuzeigen und eine Verbindung zum Seminar „Theorien zur Ästhetik und Anthropologie der Medien“, in dessen Rahmen diese Arbeit geschrieben wurde, herzustellen.

Eine ausführliche Untersuchung würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, doch mit Hilfe von ausführlicher Literatur und eigenen Recherchen sollen we-

¹ Natürlich steht das Internet noch lange nicht jedem zur Verfügung, vor allem in Afrika und anderen Orten der Dritten Welt hat kaum jemand Zugang. Doch die Frage der ‚weissen Flecken‘ in der Karte des Netzes soll in dieser Arbeit nicht angesprochen werden.

nigstens ein paar Aspekte des Phänomens Identität im Internet angeschnitten werden.

Zu diesem Zweck habe ich einen kurzen Fragebogen zum Thema verfasst und im Internet verbreitet. Diese Massnahme wurde vor allem ergriffen, da die zur Verfügung stehende Literatur ausschliesslich von Mitte/Ende der 1990er stammt - praktisch Steinzeit, was die rasend schnelle Entwicklung des Internets betrifft. Aussagen, die diesem Fragebogen entstammen, werden mit kleinerer Verdana-Schrift angezeigt werden, um klar von den eingerückt dargestellten Zitaten der Sekundärliteratur unterschieden werden zu können.

Wie sehen die User das Verhältnis von online und ‚RL‘ (Real Life - das „wirkliche“ Leben) im Jahr 2003? Und inwiefern haben sich im Internet neue Gemeinschaften gebildet, zusammengesetzt aus Mitgliedern, die sich zum grossen Teil noch nie von Angesicht zu Angesicht gesehen haben und auch nie werden?

Doch bevor diese Fragen angeschnitten werden, soll die Entwicklung des Internets von einem militärischen Kommunikationsnetz in den USA zu der weltweit Plattform für private User kurz dargestellt werden.

2. Kurze Geschichte des Internets

Die Informationen für das folgende Kapitel kann man an unzähligen Orten finden. Ich folge hier der Darstellung von Gackenbach und Ellerman (1998: 5-8).

In den 1960er Jahren, als der Kalte Krieg auf Hochtouren lief, wurde ein US-amerikanische „think tank“, die Rand Corporation, von der Regierung beauftragt, eine Form der Kommunikation zu entwickeln, die auch im Falle eines Atomkrieges funktionieren würde.

Die Lösung war ein Netzwerk ohne zentrale Kontrolle, so dass es weiterlaufen könnte, sogar wenn Teile davon zerstört wurden. Jeder einzelne der unzähligen Knotenpunkte des Advance Research Projects Agency (ARPANET) genannten Netzwerkes sollte in der Lage sein, Botschaften zu senden, weiterzuleiten und zu empfangen.

Diese Anforderungen stellten die nationale Telekommunikationsgesellschaft

AT&T vor grosse Probleme, weshalb das Verteidigungsministerium sich an die Universitäten wandte. Diese entwickelten das Internet Protokoll (IP), mit dem jeder Computer ans Netz angeschlossen werden konnte.

1969 gehörten vier Universitäten dem Netzwerk an, das 37 Knoten hatte. Immer mehr wurde das ARPANET von den Forschern benutzt, um persönliche und berufliche Nachrichten auszutauschen. Die Nutzung durch die Akademiker nahm immer mehr zu, weshalb das Militär bald zu einem neuen Netzwerk wechselte, dem MILNET.

An den Universitäten entwickelte sich das Usenet (Unix User Network), das die Computer von Studenten und Fakultäten verband. Immer mehr wurde es für private Zwecke genutzt, und war 1986 so gross und chaotisch, dass die Netzwerk-Administratoren versuchten, akademische von privaten Diskussionen zu trennen, indem sie hierarchische Gruppen schufen. Die Benutzer wehrten sich gegen diesen Eingriff, der auch Zensur durch die Administratoren ermöglichen würde, bildeten neue Gruppen und machten den Administratoren klar, dass sie keine wirkliche Kontrolle über das neue Medium hatten.

Das World Wide Web (WWW) entstand im März 1989, als europäische Forscher universelle Standards schufen, mit denen lokale Internets verbunden werden konnten. Die wirkliche ‚Revolution‘ des WWW-Protokolls waren jedoch die Hyperlinks, die es den Benutzern erlauben, von einer Seite zur nächsten zu ‚surfen‘.

Zwei andere wichtige Erfindungen, die die Entwicklung des Internets zum Massenmedium erlaubten, waren der Browser, der den textbasierten, statischen Seiten Farbe, Ton und Bewegung hinzufügt, und die Suchmaschinen, die Seiten sammeln, katalogisieren und so die Navigation durch die unzähligen Information ermöglichen.

Immer mehr Menschen benutzten das Internet, vorangetrieben durch die Modernisierungen der Telefonleitungen, die immer mehr Informationen übertragen konnten - und zwar lange Zeit unabhängig von grossen Firmen, da diese die Entwicklung verpasst hatten. Der beste Browser 1993, Mosaic (später Netscape), wurde kostenlos verteilt und gab den Usern die Möglichkeit, ihre Meinung einem internationalen Publikum mitzuteilen, ihre eigene Web-Präsenz zu schaffen.

Im Jahr 2002 registrierte laut Online-Quellen² die grösste Suchmaschine, Google³, über 2,5 Milliarden Websites, was immer noch nur einem Bruchteil der tatsächlichen Anzahl entspricht.

Das Internet hat sich also in nicht einmal vierzig Jahren zu einem Massenmedium entwickelt, dessen Wachstum durch nichts zu bremsen scheint. Doch was bedeutet dies für die schätzungsweise mehr als 500 Millionen Nutzer?

3. Die ‚Renaissance‘ der Postmoderne

Die Entwicklung der Computer und vor allem des Internets in den letzten Jahren haben zu einem ganz neuen Verständnis der abstrakten und eher schwer zu verstehenden Ideen der Postmoderne geführt. Theorien von Philosophen wie Derrida (1976), Lyotard (1986) und Baudrillard (1982) scheinen für den Benutzer des Internets viel leichter verständlich. Einige davon sollen in diesem Kapitel dargestellt werden - wenigstens versuchsweise.

In einer überraschenden, kontraintuitiven Wende schufen die mechanischen Prozessoren der Computer die Grundlage für die radikal antimechanische Philosophie der Postmoderne. Die Online-Welt des Internet ist nicht das einzige Beispiel für evokative Computerobjekte und -erfahrungen, die die Postmoderne auf festen Boden stellen.

Turkle (1998: 22-23) illustriert diese Aussage an dem Beispiel eines Studenten, der die Theorien Derridas durch eine Hypertext-Software verstehen lernt, die „es dem Benutzer erlaubt, Verknüpfungen zwischen ähnlichen Texten, Liedern, Fotos und Videos herzustellen und die Verknüpfungen zu durchlaufen, die andere gemacht haben“. Dieser Vorgang verdeutlicht Derridas Behauptung, dass die Zuordnung von Bedeutungen in traditionellen Texten willkürlich ist, ebenso wie die Verknüpfungen in dem Hypertext vom Autoren des Textes hergestellt werden.⁴

Laut Derrida (1979: 130ff.) ist Schrift vom Schreiber losgelöst. Sie kann auch in Abwesenheit des Schreibenden verstanden werden. Schrift emanzipiert sich von ihrem Autor und steht alleine da, offen für die Interpretationen und

² <http://www.geschichte-des-internet.com> [24.03.2003]

³ <http://www.google.com>

⁴ Leider fehlen bei Turkle Angaben, welchem Text Derridas diese Aussage entnommen wurde.

Lesarten derjenigen, die ihren Code entziffern.

Genau diese Abwesenheit ist im Internet immer da. Sogar in den Chatrooms, wo die Teilnehmer in Echtzeit kommunizieren, steht das Geschriebene alleine da und wird von den Empfängern oftmals unterschiedlich gelesen. Und auch wenn der Schreibende später seine Meinung ändert, so sind die Worte immer noch da, losgelöst vom Kontext, in dem sie verfasst wurden.

Diese Eigenschaften des Netzes stimmen sehr mit Derridas (1979: 135-136) „minimale[r] Bestimmung des klassischen Begriffs von Schrift“ überein:

Ein schriftliches Zeichen (*signe*), im geläufigen Sinne dieses Wortes, ist also ein Zeichen (*marque*), das bestehen bleibt, das sich nicht in der Gegenwart seiner Einschreibung erschöpft und die Gelegenheit zu einer Iteration bietet, auch in Abwesenheit des empirisch festlegbaren Subjekts, das es in diesem gegebenen Kontext hervorgebracht oder produziert hat, und über seine Anwesenheit hinaus. [...]
Gleichzeitig enthält ein schriftliches Zeichen die Kraft eines Bruches mit seinem Kontext, das heisst, mit der Gesamtheit von Anwesenheiten, die das Moment seiner Einschreibung organisieren.

Ein anderer Aspekt der Postmoderne, der sich im Internet und seinen Benutzern widerspiegelt, ist die Veränderung der Natur des Wissens. Lyotard (1986: 28-29) sah schon Ende der 1970er, dass neue Technologien die Revision der alten Ansichten über das Wissen nötig machen werden. Seiner Meinung nach werden die neuen „Erkenntnisse, die im Rahmen der Erhaltung des täglichen Lebens (Wiedergewinnung der Kraft für die tägliche Arbeit, ‚Überleben‘) ausgetauscht [...], *versus* Erkenntniskredite hinsichtlich der Leistungsoptimierung eines Programms“ (Lyotard 1986: 29), wie Geld in Umlauf gebracht werden. Dieses „Szenario der Informatisierung der höchstentwickelten Länder“ erlaubt, Lyotard (1986: 30) zufolge, die Untersuchung der „Transformation des Wissens“, die durch die neuen Technologien passiert ist.

Eine solche Transformation hat durch das Internet sicher stattgefunden. Viele Benutzer des Netzes gehen online und informieren sich dort nicht mehr nur auf der Suche nach bestimmten „Erkenntniskrediten“, sondern für sie stellt das im Internet gefundene Wissen eine Bereicherung ihres Alltags dar. Die Stellung von Wissen scheint sich tatsächlich verändert zu haben: Information ist im Umlauf um ihrer Selbst willen, ebenso wie Geld.

Mit der Veränderung des Wissens durch Technologie stellt sich auch die Frage seiner Legitimierung. Laut Lyotard (1986: 112) hat die „grosse Erzählung

ihre Glaubwürdigkeit verloren [...]“. Er sieht diesen Niedergang entweder als eine Folge der neuen Technologien, die „das Schwergewicht eher auf die Mittel der Handlung als auf ihre Zwecke verlegt“ haben, oder der erneuten Ausbreitung des „liberalen, fortgeschrittenen Kapitalismus“.

Das Internet, als im Rahmen des Kapitalismus verbreitete Technologie, ist erneut Spiegel dieser Aussagen. Online gibt es keine „grosse Erzählung“, sondern unzählige verschiedene Darstellungen des Wissens, an deren Legitimation es immer wieder Zweifel gibt.

Eine andere Parallele, die sich bei Lyotard (1986: 55) findet, findet sich in der Stellung des Selbst:

Das *Selbst* ist wenig, aber es ist nicht isoliert, es ist in einem Gefüge von Relationen gefangen, das noch nie so komplex und beweglich war. Jung oder alt, Mann oder Frau, reich oder arm, ist es immer auf ‚Knoten‘ des Kommunikationskreislaufes gesetzt, seien sie auch noch so unbedeutend. [...] Und sogar das benachteiligste Selbst ist niemals machtlos gegenüber diesen Nachrichten, die es durchqueren, indem sie ihm die Stelle entweder des Senders oder des Empfängers oder des Referenten zuordnen.

Die Beziehungen mit anderen sieht Lyotard (1986: 191) als grundsätzlich verändert. Es findet eine „Evolution der sozialen Interaktionen“ statt, „wo der zeitweilige Vertrag die permanente Institution in beruflichen, affektiven, sexuellen, kulturellen, familiären und internationalen Bereichen [...] tatsächlich ersetzt.“

Welche Technologie spiegelt dieses wechselnde „Gefüge von Relationen“ besser wider als das Internet mit seiner Anonymität, die sämtliche konventionellen Unterschiede (wie Alter, Geschlecht, soziale Stellung) ignoriert, und seinen aus Millionen von Knotenpunkten bestehendem Netzwerken?

Auch die Flexibilität der Funktion des Individuums, die Art wie es in einem Moment Sender ist, im nächsten Empfänger und im wieder nächsten Referent einer Nachricht, findet sich in den Strukturen des Internets, ebenso wie die meistens eher kurzfristig angelegten sozialen Beziehungen.

Niemand ist isoliert im Internet, trotz oder gerade wegen dessen Anonymität. Jeder Besuch auf einer Homepage ist eine Interaktion. Jedes Email baut neue Verbindungen im „Kommunikationskreislauf“ auf. Die Funktion, die man einnimmt, verändert sich ständig, passt sich den Gegebenheiten an. Die Beziehungen zu anderen Netzbenutzern zielen oftmals nicht auf Permanenz

ab, sondern werden nur so lange aufrecht erhalten, wie gemeinsame Interessen bestehen. All dies scheint Lyotards Ansichten gut zu illustrieren.

Auch bei Baudrillard (1982) findet man die These der Veränderung, die der technischen Entwicklung folgt. Mit seinen drei Simulakren beschreibt er, wie sich unser Umgang mit dem Realen im Zuge der technischen Entwicklung verändert hat.

Laut Baudrillard (1982: 79) befinden wir uns heute, nach dem Simulakrum der *Imitation*, das die Zeit der Renaissance bis zur französischen Revolution prägte, und dem Simulakrum der *Produktion* des industriellen Zeitalters, im Simulakrum der *Simulation*, das vom Code beherrscht wird:

Die wirkliche Definition des Realen lautet: *das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann*. Sie entsteht zur gleichen Zeit wie die Wissenschaft, die postuliert, dass ein Vorgang unter gegebenen Bedingungen exakt reproduziert werden kann, und wie die industrielle Rationalität, die ein universelles System von Äquivalenzen postuliert [...]. (Baudrillard 1982: 116)

Es geht nicht mehr um die Herstellung eines Produkts, sondern um die Codes, die unbegrenzte Reproduzierbarkeit erlauben. Wie Baudrillard (1982: 89) sagt:

Es gibt keine Imitation des Originals mehr wie in der ersten Ordnung, aber auch keine reine Serie mehr wie in der zweiten Ordnung: es gibt Modelle, aus denen alle Formen durch eine leichte Modulation von Differenzen hervorgehen.

Auch die Realität des Internets wird von einem Code geprägt, der es ermöglicht, Daten und Informationen in unbegrenzter Vielzahl zu reproduzieren, die sich nur durch geringfügige Veränderungen, Modulationen, des Codes unterscheiden.

Das Universum des Internets besteht aus einer binären Struktur von Nullen und Einsen, ebenso wie Baudrillard (1982: 90) dies vom Universum der heutigen, vom dritten Simulakrum geprägten Zeit, sagt. Der Code, dem laut Baudrillard (1982: 94) die Gesellschaft unterliegt, der ihr die "Möglichkeit zum determinierten Umsturz" nimmt, ist nicht fassbar. Dagegen muss der Code des Internets zwar genauso befolgt werden, wenn man am Internet teilhaben will, und kann ebenso wenig von innen heraus zerstört werden, jedoch ist er greifbar, erlernbar. Das Internet erscheint so als die ultimative Verkörperung des dritten Simulakrums.

Laut Bahr (1997: 27) zeichnet sich

...das Subjekt der Nachmoderne [...] durch ein bislang ungekanntes Mass an Selbstreflexivität aus und muss sich in einem kontinuierlichen Prozess der Selbstbefragung [sic!] und Selbstfindung immer wieder neu erschaffen. Verstrickt in eine Vielzahl von disparaten Beziehungen, Orientierungen und Einstellungen, konfrontiert mit in hohem Masse heterogenen Situationen, Begegnungen, Gruppierungen, Milieus und Teilkulturen sei Sinnggebung, so Ronald Hitzler und Anne Honer⁵, zu einer privaten Angelegenheit jedes einzelnen geworden und Lebensführung könne mit einem Bastelprozess verglichen werden.

Dieser Vergleich vom heutigen Subjekt mit einem Bastelprozess scheint gut auf das die Identitätskonstruktion im Internet zu passen. Die Literatur ist voll mit Beispielen von NetzbenutzerInnen, die online die verschiedensten Identitäten benutzen, die teilweise nichts oder nur wenig mit ihrem „wirklichen“ Ich zu tun haben und sich zum Teil stark voneinander unterscheiden. Je nach Si-tuation, je nach Umgebung ‚bastelt‘ man sich seine Identität, findet den Sinn für sich selber neu. Diesem Thema ist das nächste Kapitel gewidmet.

4. Identität im Internet

Für diejenigen, die Zugriff haben, liegt etwas potentiell Positives in der Interaktion im Cyberspace⁶, weil die Belastung durch Voreingenommenheit wegfällt, denn Geschlecht, Hautfarbe und Alter der Körper hinter dem Bildschirm sind nicht mehr sichtbar. (Wertheim 2000: 15)

Zur Frage von Identität und Internet findet sich viel Literatur, die sich mit dem Thema beschäftigt. Die meiste scheint jedoch schon ein paar Jahre alt zu sein und sich besonders mit dem Phänomen der MUDs⁷ auseinanderzusetzen.

Meine eigenen Internet-Erfahrungen haben vor allem in den letzten drei Jahren stattgefunden, und brachten mich nie in Berührung mit diesem Teil der Netzkultur. Da ich trotz Internetrecherche keine wirklich aktuelle Literatur gefunden habe, ist es schwer zu beurteilen, ob sich die Art der Netzbenutzung

⁵ Hitzler, Ronald/ Honer, Anne (keine Jahresangabe): Bastelexistenz. Über subjektive Konsequenzen der Individualisierung. In: *Risikante Freiheiten*, S. 307-315.

⁶ Wertheim benutzt den Begriff ‚Cyberspace‘ als beliebig austauschbar mit dem Begriff ‚Internet‘ und nicht im Sinne virtueller Realität.

⁷ MUD: Multi User Dungeon (oder Domain): „riesige Datenbanken, die von mehreren Benutzern gleichzeitig abgefragt und verändert werden können. Über ein Interface [...] können die Benutzer eines MUDs virtuelle Räume erstellen und beschreiben [...]. Ebenso können sie mit anderen Benutzern, die sich im selben Raum befinden in Echtzeit kommunizieren.“ (Lüscher 1997: 8-9)

verändert hat, oder ob sich meine Internet-Aktivität einfach in einem anderen Bereich des Netzes abgespielt hat. Auf jeden Fall werden die zur Anschauung dienenden Beispiele in diesem Kapitel zum grossen Teil aus einem selbstverfassten Fragebogen stammen und nicht der Literatur entnommen sein.

4.1. Merkmale der Online-Identität

Mit der Verbreitung des Internets haben die Menschen ganz neue Möglichkeiten, mit ihrer Identität zu ‚spielen‘. Wenn sie es wollen, weiss niemand, woher sie kommen, welchen Beruf sie haben, wie alt sie sind, wie sie aussehen - nicht einmal, welches Geschlecht sie haben.

Eine Person und ihre Identität sind durch das physikalische Aussehen aneinander gebunden. So gibt das IRC⁸ seinem Benutzer die Möglichkeit, Aspekte seiner Identität und seiner kulturellen Klassifikation zu dekonstruieren, und die Grenzen zwischen einiger der im realen Leben als fundamental angesehenen kulturellen Bedeutungen zu durchbrechen und zu verwischen. Ein Extrembeispiel dazu ist wiederum die Möglichkeit des ‚gender-switchings‘. (Lüscher 1997)

Dieses Phänomen ist nicht neu - es ist so alt wie das geschriebene Wort. Schon Platon hat auf die Existenz eines ‚virtuellen‘ (oder eher ‚textuellen‘) Selbst in Büchern aufmerksam gemacht hat (Hamilton 1971⁹ in Chandler 1998), dem die Leser begegnen, ohne den Autor zu kennen. Die Ideen des Autors werden auf die Reise geschickt, gewinnen durch seine Abwesenheit ihre eigene Identität.

Durch das Internet hat heute fast jeder (wenigstens in der westlichen Welt) die Möglichkeit, ein virtuelles Ich (oder mehrere) zu gestalten. Natürlich kann es dabei zu Fehlinterpretationen kommen, wie es auch mit Büchern geschieht, doch erlaubt das virtuelle Selbst „to extend their author’s potential influence in both time (particularly with books) and space (particularly with the World-Wide Web)“ (Chandler 1998).

Bahl (1997: 10-11) nennt dies eine „Pluralisierung der Lebenswelten“ und sieht darin ein Phänomen unserer Zeit:

Das Netz bietet eine unendlich erweiterbare Anzahl an ungegenständlichen sozialen Umgebungen, in denen sich das Selbst theoretisch auf immer neue

⁸ IRC = Internet Relay Chat. „Die Bezeichnung für ein System, das die Kommunikation von mehreren gleichzeitig eingeloggtten Personen, organisiert, dem CB-Funk ähnlich, in sogenannten *channels*, ermöglicht.“ (Lüscher 1997: 17)

⁹ Hamilton, Walter (Übersetzung) ,1971: *Plato: Phaedrus & Letters VII and VIII*. Harmondsworth: Penguin.

Weise manifestieren kann. In welcher Weise gehen die NutzerInnen mit diesen neuen Möglichkeiten um? Potenziert sich nun auch die Beweglichkeit und Ortslosigkeit des Selbst? Wie geben die NutzerInnen ihren verschiedenen Manifestationen **on-** und **offline** in ihrem ‚narrative of the self‘ Ausdruck?

Das online-Ich wird nicht als fest wahrgenommen, sondern passt sich der Situation und den Bedürfnissen des Individuums an. Dieses Merkmal des Internets wird von Experten sowohl als positiv wie als auch negativ beurteilt - entweder als befreiend oder als eskapistisch.

Reid (1998: 36-37) sieht diese Flexibilität insofern als Problem, als die Aufsplitterung des Individuums in einzelne Aspekte die Anpassungsfähigkeit der Online-Persönlichkeiten verringert, da sie spezifisch auf eine bestimmte Situation ausgerichtet sind.

Doch ist dem wirklich so? Die meisten Benutzer sind sich der Flexibilität der Netzidentitäten bewusst - und wie es Charlie (w, 50, USA) ausdrückt:

I'd say I'm no different online than in RL in that we *all* are different in certain circumstances, i.e. showing a different 'face' based on who we're with. (At church I'd be less profane--avoid using 'bad' language. In a group of Seniors, my conversation would be less about pop singers and youthful behaviors. At work I'd be more cautious about everything I say and do. If this makes sense!)

Aber auch Charlie macht einen Unterschied zwischen ihrem engen Online-Freundeskreis, mit dem sie z.B. auch Post-Adressen und vollständige Namen austauscht, und Online-Bekanntschäften, denen sie solche Informationen aus Sicherheitsgründen vorenthält.

Ähnlich wie Charlie sieht auch Bahl (1997: 81-82) zwei Arten von Online-Interaktionen, wobei die Anonymität des Netzes immer eine Rolle spielt:

So kann einer nur über das Netz geführten Beziehung zwischen zwei Menschen, die einander zwar namentlich kennen und auch sonst viel voneinander wissen, sich aber noch nie offline gegenüberstanden haben, aufgrund der Bedingungen computergestützter Kommunikation ein gewisser anonymer Charakter nicht abgesprochen werden. Der Grad der Anonymität wird allerdings noch potenziert, wenn die Interaktionspartner einander nicht nur weder sehen noch hören können, sondern auch sonst nichts von ihrer sozialen Identität preisgeben, weil sie sich entschieden haben, die private Offline-Welt auszuklammern und sich nur auf ‚unverfängliche‘ bzw. allein das Spiel betreffende Gespräche einzulassen.

Beide Arten von Beziehungen finden sich in den Antworten zum Fragebogen. Es scheint eine bewusste Entscheidung des Benutzers zu sein, inwiefern er oder sie sein Privatleben preisgibt. Entweder man behandelt seine Online-Freundschaften gleich wie RL- (Real Life-)Freundschaften, oder man

konzentriert sich auf gemeinsame Interessen und klammert sein RL praktisch aus.

Debra (w, 25, USA) gehört der ersten Kategorie an:

I choose to look at them on the same level. Obviously, I've had my online friends for less time than I've had most of my RL friends, but my online friends tend to know a little more about who I am now as opposed to who I used to be.

Ein anonymen Nachdiplom-Student (m, 25, USA) findet dagegen:

Online interactions are, without the benefit of a face to look at or inflection to hear, largely a fiction. I have no intimate relationships, in any sense of the word, that are conducted solely through textual media. It is rare when on line to get beyond the subject of the weather.

Doch die Mehrheit der Teilnehmer an meiner Umfrage bestätigen die hohe Emotionalität, die sich trotz (oder gerade wegen) der Anonymität des Netzes einstellt, wie auch die Freiheit, die sie durch dort empfinden. MM (w, 47, USA) beschreibt dies so:

My online interactions are much more based on things I'm passionate about, like musical groups or TV shows. So usually they're more fun than just day-to-day or work-related interactions. However, they can also be more emotional, since we're always more emotional about the things we really care about.

Eine andere Zweiteilung findet sich bei Lüscher (1997), demzufolge Netznutzer gleichzeitig mehr und weniger sie selbst sein können:

Mehr im Sinne, dass es ihnen erlaubt, im Schutze der relativen Anonymität des Computerbildschirms viel von sich preiszugeben, ohne die in der FTF¹⁰-Welt üblichen ‚negativen Feedbacks‘ (oft gestisch und mimisch ausgedrückt) oder Vorverurteilungen (aufgrund von sichtbaren Merkmalen wie Rasse, Geschlecht oder Alter etc.) befürchten zu müssen.

Weniger im Bezug auf ihr Alltags-Selbst, indem es ihnen erlaubt, eine virtuelle Identität zu konstruieren, die sich fast beliebig stark vom alltäglichen Selbst unterscheidet.

Es gibt unzählige Geschichten von Netizens, die sich vollkommen fiktive Identitäten erschaffen. Werden diese ‚Täuschungen‘ entdeckt, führt dies oft zu grosser Wut und Enttäuschung seitens der Interaktionspartner. Bei Bahl (1997: 130) findet man eine mögliche Erklärung für die stark emotionalen Reaktionen. Bahl postuliert,

[...] dass sich die Netzteilnehmer zwar aufgrund eigener Erfahrungen der Flexibilität und Instabilität der Netzidentitäten bewusst sind und diese Erkenntnis für ihre Zwecke nutzen, auf der anderen Seite aber nicht umhin können, den virtuellen Personen, denen sie im Netz begegnen, eine mehr oder minder eindeutig definierbare Identität zu verleihen. Denn ganz ohne

¹⁰ FTF = Face to Face-Kommunikation

Anhaltspunkte, anhand derer sich die entsprechenden Reaktionshandlungen orientieren könnten [...] ist Kommunikation nicht möglich.

Aus diesem Grund funktionieren solche Täuschungen immer noch, obwohl Netzbenutzer heute vorgewarnt sind. Doch für die meisten ist das Internet ein Ort, an dem sie sich selbst ausleben können, Seiten von sich zeigen können, die im RL vielleicht zu kurz kommen.

Ein gutes Beispiel dafür sind persönliche Homepages, von denen es Millionen gibt. Chandler (1998) bemerkt dazu, dass die meisten Homepage-Schreiber ihre Seiten erstaunlich wahrheitsgetreu gestalten und viele oftmals sehr persönliche Einzelheiten über sich preisgeben. So gibt es z.B. Seiten von Homosexuellen, die im RL noch ‚in the closet‘ sind, und für die das Internet eine Plattform bietet, auf der sie offen mit ihrer Sexualität umgehen können.

Despite the deliberate manipulation of identity by some people in such synchronous communication systems [...] the consensus amongst researchers in the field is that in the asynchronous presentational medium of personal home pages on the Web people generally seem to be comparatively honest about themselves [...] - though this is certainly not to say that home pages do not involve impression management.

Chandler sieht in der persönlichen Homepage zwar einen Spezialfall, da sie eine Vermischung von RL und Netzwelt darstellt, doch betrachtet man die Antworten des Fragebogens, so besteht für viele Netzbenutzer diese Vermischung von vornherein, da sie sich online nicht als grundsätzlich anders sondern eher als offener und ehrlicher empfinden.

Eine Tierarztgehilfin (31, UK) fasst es so zusammen:

Yeah, I'm definitely more relaxed. I think more of 'me' comes across on the internet; in RL, I'm always ridiculously conscious of what people think of the way I look and speak. I always assume people think I'm ugly and fat and stupid and spotty...which even I know is not usually the case! But on the net, no-one can see you. So I feel more relaxed, and can focus more clearly on what I'm talking about. As you can probably tell, I lack self confidence and worry too much.

Doch ist das Netz wirklich frei von Diskriminierung und Status? Lüscher (1997) verneint dies:

Im Netz werden verlorene Identitäts- und Statuszuschreibungsmerkmale durch neue ersetzt. Die gesprochene und geschriebene Sprache enthält zu viele Informationen über eine bestimmte Person, als dass sie Basis eines egalitären Systems sein könnte. Eine noch wichtigere Quelle von Ungleichheit online ist die individuelle Beherrschung der zur Anwendung kommenden Technologie, sind allerlei technologische ‚Zauberkünste‘, die sich nur bestimmte Personen

aneignen können, die im Besitz der intellektuellen, und vor allem, technologischen Ressourcen (z.B. Zugang zu gewissen Computersystemen) sind.

Dies entspricht meinen eigenen Erfahrungen: So gibt es z.B. sogenannte ‚Elite-Cliquen‘, die nur Websites aufnehmen, die gewissen Kriterien entsprechen (Design, Inhalt, sogar Rechtschreibung). Auch herrscht eine weitverbreitete Verachtung für die sogenannten ‚Teeniebopper‘ (Netzbenutzer im Teenageralter), die im Ruf stehen unreif zu sein, und in jedem Bereich des Netzes scheint es ‚Big Names‘ zu geben, alteingesessene Mitglieder, deren Meinung praktisch Gesetz ist.

In den Anfangszeiten des Internets waren die Netzbenutzer männliche Akademiker, doch mittlerweile trifft dies nicht mehr zu. Wahrscheinlich werden sich, je mehr Menschen Internet-Zugang haben, die Unterschiede noch vergrößern.

Das Internet ist Plattform für viele, ein Ort des Austauschs und der Information, der für die Identität seine Benutzer viele Funktionen erfüllt. Laut Wertheim (2000: 33) füllt das Netz sogar eine spirituelle Lücke in unserer modernen, materialistischen Gesellschaft:

Egal wie oft die Reduktionisten beteuern, dass wir Menschen nichts als Atome und Gene sind, es steckt mehr in uns als das. „Ich denke, also bin ich“, hat Descartes erklärt. Und ob wir nun „denke“ ersetzen durch „fühle“ oder „leide“ oder „liebe“, es bleibt unauflöslich das „Ich“ mit dem wir uns auseinanderzusetzen haben. [...] Viele Menschen] spüren, dass etwas Wesentliches aus dem materialistischen Bild ausgeschlossen ist, und wenden sich woandershin in der Hoffnung, diesen fehlenden Bestandteil ausfindig machen zu können.

Diese Lücke ist ein wichtiger Faktor für den Reiz des Cyberspace¹¹, denn es ist dieses immaterielle „Ich“, dem der Cyberspace in gewisser Weise etwas bietet. Mit dem neuen digitalen Raum haben wir einen unerwarteten Fluchtweg aus der materialistischen Lehre der letzten drei Jahrhunderte ausfindig gemacht.

Auf diesen Aspekt des Internets kann im Rahmen dieser Arbeit nicht weiter eingegangen werden, doch zeigt das Zitat auf, was für ein breites Spektrum an Bedürfnissen das Internet abdeckt. Im nächsten Kapitel sollen einige der Antworten auf den von mir versandten Fragebogen ein besseres Bild davon zeichnen, wie Netzbenutzer ihre Identität und ihre Beziehungen zu anderen sehen.

¹¹ Wertheim benutzt den Begriff ‚Cyberspace‘ als beliebig austauschbar mit dem Begriff ‚Internet‘ und nicht im Sinne virtueller Realität.

4.2. Der Fragebogen

Der von mir verfasste Fragebogen enthielt sechs Fragen, darunter zwei, auf die ich mir längere Antworten erhoffte (siehe Anhang). Er wurde per Email verschickt, auf meiner Website, in meinem Online-Journal, auf Mailing lists und in einem Nintendo-Videospiel-Forum gepostet, um möglichst vielseitige Antworten zu erhalten.

4.2.1. Statistik

Es kamen 52 mehr oder weniger ausführliche Antworten zusammen, davon 30 von Frauen und 22 von Männern. 21 der Antworten kamen aus den USA, 13 aus Deutschland, acht aus der Schweiz, fünf aus Grossbritannien, zwei aus Kanada und einzelne aus Australien, Neuseeland und Schweden. Die Altersverteilung ging von 13 bis 57, wobei die 20-30jährigen mit 24 die Mehrheit ausmachten, gefolgt von 14 unter 20jährigen, neun 30-40jährigen und fünf über 40jährigen.

Einige der Befragten sind Schüler/Studenten/Akademiker, doch finden sich auch viele Vertreter anderer Berufsgattungen, von der Tierarztgehilfin bis zur Hausfrau. Fast alle verbringen in ihrer Freizeit regelmässig Zeit online, von zwei bis drei Mal pro Woche bis zu mehreren Stunden täglich, sei es nur zum Emailen oder für weitere Internet-Aktivitäten, wie die Suche nach Informationen, und die Beteiligung in Foren, Mailing lists und anderen Plattformen.

Die Resultate sind natürlich bei weitem nicht repräsentativ, vor allem was die Geschlechtsverteilung betrifft, da Männer immer noch die Mehrheit der Netzbewutzer ausmachen. Ich hatte jedoch den Eindruck, dass Frauen eher bereit sind, die Zeit dafür aufzubringen, einer in vielen Fällen praktisch Fremden zu helfen. Auch in meinem näheren Bekanntenkreis bekam ich mehr ausführliche Antworten von meinen Freundinnen. Das zur Erklärung, weshalb die meisten hier verwendeten Aussagen von Frauen stammen.

4.2.2. Identitäten

Im Zusammenhang mit der Frage nach Identität online war eines der für mich überraschendsten Resultate die Tatsache, dass fast niemand verschiedene Identitäten hat. Die meisten benutzen zwar mehrere Email-Adressen, doch

dies meistens aus Platzgründen und wegen der Gefahr von Spam- oder Junk-Mail. Ausserdem haben fast alle eine Email-Adresse mit ihrem wirklichen Namen, die nur für ‚offizielle‘ Angelegenheiten verwendet wird.

Charlie (w, 50, USA), die mir einige der ausführlichsten Antworten gab, erklärt es so:

I use my real name [...] when interacting with work contacts, family and close friends [...].

I use CharlieMC with everyone else -- mainly because some of my 'activities' online could be considered 'questionable' (primarily to those I work with --the organization is greatly formed of conservatives). Also to protect myself from people I don't know that well (obviously).

Einige verwenden verschiedene Namen in verschiedenen Interessengebieten oder um ungehemmt die „more outrageous side of my personality“ aus-drücken zu können, wie Ferret (w, 31, UK) es sagt. Sie empfinden diese je-doch als Facetten ihres Selbst, nicht als unabhängige Identitäten.

Alyx (w, 39, USA):

Yes--I use different ones for different mailing lists. If the list is more serious in nature, I'll use one particular identity, but if it's more for fun, I'll use another. I also have two separate ones for business (both my personal business and my profession).

Pascal (m, 23, Schweiz) sieht überhaupt keinen Unterschied zwischen seinen verschiedenen Nicknames:

Ich habe verschiedene nicknames, aber nur eine Identität. D.h. ich bin immer ich selbst, vertrete immer meine Meinung, benutze teilweise jedoch verschiedene nicks auf verschiedenen Seiten.

Manche sehen überhaupt keinen Sinn darin, sich andere Identitäten auszu-denken, so z.B. Jenny (w, 37, USA):

I have several email addresses, but all (except for the one for my primary job) are aliased to my main personal AOL account. They are not all that different from one another in that they use either part of my real name, my initials, and/or my birthdate. I am known by my real first name to all of the friends I have made on the internet. So, I guess the answer is I only have one identity on the internet and it is my real one. I don't see a point in hiding who I am, since if people really want to find out information about me, they are going to anyway.

Einzig für Rollenspiele haben manche separate Identitäten, die nichts mit ihrem wirklichen Ich zu tun haben - diese sind dann jedoch rein fiktiv, eine Fik-

tion für das Spiel, klar abgegrenzt von der Identität des Spielers.

Debra (w, 25, USA):

I mainly have the one. The other that I use is for a game I participate in. But most people know that it's me behind the other identity as well.

Doch selbst wenn sich die Netzbenutzer auch online als „sich selbst“ empfinden - ändert sich ihr Verhalten nicht trotzdem?

4.2.3. Verhalten im Internet

Die meisten stimmen der weitverbreiteten Ansicht zu, dass die Anonymität des Webs ihnen mehr Freiheit gibt, dass sie Seiten ihrer Persönlichkeit ausleben können, die im Real Life zu kurz kommen.

Jonas (m, 31, Schweden):

Someone that knows me from both places is better suited to answer it but if I'm different online, I think it's because there's no superficial things to distract you and people judges you more over how you act and what ideas you have than how you look or what manners you have (as just two examples). In short, it's easier to open yourself up and be more openminded about others.

Für manche ist daher das Internet ein Ort, an dem sie mehr sie selbst sein können. Vor allem, wenn sie im wirklichen Leben schüchtern und zurückhaltend sind, kann das Netz eine Befreiung darstellen. So geht es Gray (w, 24, USA):

I think my behavior online is indicative of the environment... there's always some place where my ideas, thoughts, opinions, or questions will be welcome... that's not so true in my real life. Also, I get nervous around people and when I'm online I have the time to contemplate what I'm going to say and write it out and edit it and so forth, so I speak up a bit more online than I do in real life because I'm not sputtering or sticking my foot in my mouth as much because of my ability to go back and re-read what I'm going to say BEFORE I send it out. Plus I don't have to look at the people I'm talking to and they don't get to look at me so my insecurities about peoples visual perceptions of me don't really come into play on line. And it's just easier to talk to people online than in real life... online everything is just impersonal enough to get VERY personal.

Jedoch nicht alle empfinden deshalb das Internet als dem Real Life überlegen, so z.B. Homer (m, 20, D):

Durch die Anonymität, daher teils direkter bzw. kontaktfreudiger. Geschriebener Dialog ist meist durchdachter und tiefsinniger als "Smalltalk" im echten Leben. Was beim besten Willen nicht heißen soll, dass ich das

Internet als Kommunikationsform bevorzugen. Es ist nur eine andere Form der Kommunikation, die in gewissen Bereichen Vorteile hat (z.B. aufgrund der Unkenntnis des Gegenübers weniger oberflächliche Vorurteile etc.), insgesamt aber eher unpersönlich abläuft.

Manchmal kann die Offenheit im Internet auch zu Verlegenheit führen - und zu Gelegenheiten, die man sonst nicht gehabt hätte. Beides hat Denise (w, 30, Neuseeland) erlebt:

I believe I probably am more honest and direct about events in my life and my thoughts again because the anonymity makes it a lot easier. Having said that because I have made a few 'virtual buddies these past couple of years' they have now expressed an interest in visiting me here in NZ and I am a bit embarrassed cos I may have revealed more about myself and my family than I would have done in a more 'real' situation!!! I have also been approached by our local TV station after I posted a story about a situation I got myself into when I was in London which I have found very interesting, in RL this wouldn't have happened because there wouldn't have been a channel with which I could have written/told my story for so many people to read about or have an opportunity to talk about it on TV!

Andere sehen das Internet einfach als eine andere soziale Umgebung, nicht anders als die verschiedenen Situationen, denen sie sich im Real Life anpassen müssen. So MM (w, 47, USA), die für eine

Wohltätigkeitsorganisation arbeitet und im Netz Fanfiction¹² schreibt:

I feel I'm different in many settings - different at work than at home, for instance. So, of course I'm somewhat different on line. Sometimes I think people on line don't catch my funny side as well people who know me in RL, because it's hard to catch a person's tone in words alone. Yet, most people in my RL have no concept of the things I write or read on line - I wouldn't dream of sharing a lot of it. So, yes, it's probably a different version of 'me,' although I wouldn't call it more real or less real.

Charlie (w, 50, USA) geht es ähnlich:

No. I'm very much the same on line as in RL. The main difference is that when I find like-minded individuals (say, who share my interest in slash, a given fandom like sci-fi, etc.) online, I'm actually likely to show them *more* of the 'real' me than I do with people I know in my day-to-day life. [...] In my case, I'm so blatantly honest as a rule that I really *don't* change from situation to situation. I've gotten a little better over the years, but not much! Being too honest can be a problem in life, too, actually. (But honesty is so important to me that I prefer to err on the side of honesty...)

Für viele ist das Netz ein Ort, an dem sie Gleichgesinnte finden können, mit denen sie Interessen teilen, die ihre Freunde im wirklichen Leben vielleicht nicht haben. So geht es unter anderem Marie (w, 21, D):

Im Internet bin ich ähnlich schüchtern wie im RL...aber habe weniger Probleme meine Ansichten zu vertreten. Allerdings wissen die wenigsten

¹² Fanfiction: Geschichten, die von Fernsehshows und Filmen inspiriert sind und deren Charaktere verwenden.

meiner RL Freunde, dass ich eine Online-Existenz habe. Schwer zu erklären woran das liegt, zum einen jedoch wahrscheinlich daran, dass sie kaum Interesse/Verständnis für bestimmte Themen haben, wie z.B. Grafik Design oder Comics.

Einige sind sich bewusst, dass viele sich online anders geben als im Real Life, doch sie betonen, dass sie selber sich genau gleich verhalten, so z.B.

Jules (w, 25, Kanada):

Although, I do know a lot of people that ARE different online than they are in real life, I am not. I find that I'm who I am all the time, there isn't really a distinction. I think there are a lot of people who go online specifically to be someone else. Someone they feel they can not be in their 'real' lives. The anonymity of the internet allows people to reinvent themselves and thus, the change in character. It is the person they have always wanted to be but aren't. Thus the different screen names and identities.

Die 39jährige Alyx aus den USA sieht einen Zusammenhang zwischen Identitätswechsel und Alter:

No, I'm the same. I'm too old to "play games" even when I'm online, and I don't want to have to keep track of "who" I am when I'm in a particular forum. The only thing I will change (as I said above) are names. But the name change doesn't signal a change in my behavior.

Doch auch ein 19-jähriger Schüler aus Deutschland bringt es so auf den Punkt:

Ich glaube, dass sich meine I-ID kaum von der RL-ID unterscheidet. Ich bin im richtigen Leben offen und ehrlich ebenso wie im Internet. Das einzige, was vermutlich im Internet anders ist, ist die geringere Hemmschwelle, aber das hat nicht viel mit "anders" sein zu tun.

4.3. Zusammenfassung

Aus den 52 Antworten auf den Fragebogen ergibt sich ein mehrheitlich positives Bild des Internets als eines Ortes, an dem durch die Anonymität grössere Freiheit herrscht, und an dem man Gleichgesinnte findet, die man vielleicht im wirklichen Leben nicht hat.

Auch Chandler (1998) hebt diese positiven Aspekte des Netzes hervor und folgert:

Paul Kelly (1995)¹³ suggests that some Internet users may come to experience the face-to-face world as constraining their identity after more liberating experiences of self-presentations on the Internet. [...] To make such an observation is not to suggest a lower priority for the social dimension but to

¹³ Kelly, Paul J. (1995): *Human Identity, Part 1: Who Are You?* URL: <http://www-home.calumet.yorku.ca/pkelly/www/id1.htm>

widen our definition of what sociality involves, much as we do we [sic!] when we regard even thinking as dialogical and writing as a social act.

Selbstverwirklichung im Netz findet schriftlich statt, was den Netzbenutzern die Zeit gibt, über ihre Äusserungen nachzudenken und über die Art, wie sie sich präsentieren wollen. Ebenso finden sämtliche Interaktionen mit anderen schriftlich statt, oftmals zeitverzögert (in Emails oder Online-Foren) und immer mit einer gewissen Anonymität.

Auch wenn die meisten Antworten betonen, dass es keine tiefergehenden Unterschiede zwischen Internet und Real Life gibt, so bleibt die Online-Welt für einige doch eher oberflächlich, obwohl auch sie sich dort durchaus freier fühlen.

Dies kann man als Zeichen für die Übergangszeit sehen, in der sich die Netzbenutzer befinden, zwischen off- und online. Bei Bahl (1997: 133) findet sich ein interessantes Beispiel für diesen Zwiespalt, das gewissermassen als Fazit für dieses Kapitel dienen kann:

Auf der einen Seite ist sie [Amy, eine Internetbenutzerin, die ihren Freund über das Netz kennengelernt hat] in einer Welt aufgewachsen, die als real vornehmlich ‚authentische‘ Formen der Kommunikation begreift, welche in irgendeiner Form die Sinne/den Körper miteinbeziehen (handgeschriebene Briefe, die Stimme, die Körpersprache, der Körperkontakt etc.). Auf der anderen Seite hat sie in computergestützten, rein text-basierten Umgebungen Erfahrungen gemacht und Gefühle entwickelt, die nicht nur in einer Fantasie- und Traumwelt bestanden, sondern reale Auswirkungen auf ihr körperliches und seelisches Befinden hatten. Sie steht an der Schwelle zu neuen Dimensionen der Erfahrung, bei denen der Körper eine andere als die bisher traditionelle Rolle spielt.

Das Internet bietet nicht nur neue Formen der Identitätsbildung und -verwirklichung, sondern auch neue Formen der Beziehungen, bei denen der Unterschied zwischen on- und offline manchmal verwischt. Darum geht es im nächsten Kapitel.

5. Gemeinschaft im Netz

Virtuelle Gemeinschaften gehen aus einer überraschenden Verknüpfung von Menschlichkeit und Technologie hervor. [...] Eine heute existierende virtuelle Gemeinschaft ist eine Gruppe von Menschen, die sich vielleicht oder vielleicht auch nicht einmal persönlich treffen werden und die vermittels Computer-Bulletin-Boards und Datennetzen Worte und Ideen austauschen. (Rheingold 1994: 95-96)

Für viele stellt die Gemeinschaft, die sie im Internet finden, einen wichtigen Teil ihres Lebens dar. Sie ‚treffen‘ sich mit Menschen, die ihre Interessen teilen, und mit denen sie sich austauschen können, ohne vorgefassten Meinungen zu begegnen. Damit erfüllen sie ein Bedürfnis in unserer zunehmend in-dividualisierten Welt, in der viele sich nach Gemeinschaft sehnen, wie Rhein-gold (1994: 101) es sagt:

Virtuelle Gemeinschaften können reale Gemeinschaften sein, Pseudogemeinschaften oder auch etwas völlig Neues im Bereich der sozialen Verträge. Ich glaube jedoch, dass sie teilweise eine Antwort auf den Hunger nach Gemeinschaft sind, der nach dem Auseinanderbröckeln traditioneller Gemeinschaften auf der ganzen Welt entstanden ist.

Rheingold (1994: 105-106) fährt fort, die Anziehung virtueller Gemeinschaft mit dem Fehlen von Vorurteilen zu begründen. Die normalen Kriterien von Aussehen, Status, Geschlecht fallen weg und Meinungen werden erst gebildet, nachdem man gelesen hat, was der andere zu sagen hat. Trotz dieser „Filterung“ haben die Worte auf dem Computerbildschirm jedoch weiterhin die Fähigkeit, emotionale Reaktionen hervorzurufen. Anders als im wirklichen Leben kann man im Internet Menschen erst einmal kennenlernen und dann entscheiden, ob man sie treffen will - wenn überhaupt.

Gray (w, 24, USA) empfindet dies als grosses Plus der Online-Interaktionen:

I think my interactions online, and my relationships online in general, are far more healthy than my relationships in real life (which is actually very sad now that I think about it.) Online I'm treated with respect, more often than not, and my limits and boundaries are accepted and respected. I don't lash out at the people I know online, and I just tend to have a better attitude towards them... and again I think that's indicative of the environment. Also, I behave online the way I wish others would treat me in real life and on line I'm treated the way I wish I was treated in real life. I treat others as I would like to be treated in real life too, but it seems to get the desired effect online more so than in real life. People online just seem to be more open to the possibilities in the world than the people in my real life, and I like the openness and willingness to accept diversity that I find online. I lack acceptance in my real life and I go online to find it.

Bromberg (1996: 147) sieht darin eine wichtige Funktion des Internets:

Virtual reality does seem to be one medium in which and with which some individuals seek meaning. [...] Isolated individuals can find solace in interactive computer-mediated communication. This can act as a virtual response to loneliness and a lack of connectivity and meaning in the exterior world.

Die meisten sehen ihre Netz-Freundschaften jedoch nicht so sehr als besser, als dass sie sie als anders empfinden. Gemeinschaft im Internet dient dabei nicht als Ersatz für Freundschaften im Real Life, sondern als Ergänzung.

Eine anonyme Frau (31, UK):

I must admit I like people both online and off. I like to get other points of view, find out how others see the world. I also like to flirt verbally, rather than physically. I actually think I don't interact any differently with people online; it's just that on the net it's easier to focus on a group of people you want to join in with - and easier to walk away from if it all goes wrong. Nobody has any preconceptions about the person they're interacting with on the net - they can only go by what you say. I personally find that very liberating.

Auch Jules (w, 25, Kanada) sieht ihre online-Freundschaften in erster Linie als anders, ohne sie zu werten:

My online interactions are a lot like my real life interactions. Depending on how frequently you speak with someone online, it provides you with the outlet of communication, just like in real life. Sometimes, more so because you are talking to them while doing other things (ie. work, relaxing whatever). I know with myself, I am a very guarded person, in real life and online, so I don't particularly give away anything more than I want to. I don't think that just because you talk with someone online, it makes the relationship with them any less valid or real than those you speak with in real life. It's just different.

In einem Versuch, den Unterschied zwischen ihren on- und offline-Beziehungen zu definieren, sagt Sibylle (w, 22, CH):

ja ich habe mich im chat anders gegeben, auch Sachen erzählt von mir, die ich so realen Leuten nicht erzählen würde, weil es einem in Netz einfach egal ist, was die anderen denken, da sie dich ja nicht sehen und so nicht wirklich wissen, wer du bist. es ist intimer. es macht einem Freude. man lernt einen von innen heraus kennen, die Seele zuerst. das komische ist, dass ich auch, nachdem man die Leute im realen Leben gesehen hat, anders mit ihnen umgeht als mit den eigenen Freunden. sie sind ein eigenes Genre.

Dieses „von innen heraus“ kennenlernen wird jedoch nicht von allen so empfunden. Für einen anonymen Studenten (m, 25, USA) z.B. kann ohne den Face-to-Face-Aspekt keine Beziehung entstehen:

Online interactions are, without the benefit of a face to look at or inflection to hear, largely a fiction. I have no intimate relationships, in any sense of the word, that are conducted solely through textual media. It is rare when on line to get beyond the subject of the weather.

Damit stellt er allerdings eine Minderheit dar, denn auch wenn einige Bedenken anmelden, so sehen auch diese eher kritisch eingestellten Netzbenutzer, wie Homer (m, 20, D), die Vermischung von Unpersönlichkeit und Intimität im Internet:

Schwer zu sagen. Die Leute, mit denen ich mich im Internet gut verstehe, habe ich eigentlich auch im RL bereits kennengelernt. Online-Beziehungen sind gleichzeitig unpersönlicher (da man sein Gegenüber ja praktisch nicht kennt), können aber auch durch diese räumliche und persönliche (=

emotionale) Differenz direkter und unmittelbarer sein als Offline-Beziehungen, die sich schneller den "Regeln der Gesellschaft", d.h. Verhaltens- und Moral-Kodexes, Massen- und Marken-Wahn etc., unterwerfen. Das Internet konzentriert sich eher auf die projizierte Persönlichkeit der User, die allerdings nicht unbedingt mit der wirklichen Persönlichkeit übereinstimmt, da man kein Verhalten in bestimmten Situationen (Stress, Druck, Anspannung, Euphorie etc.) 1:1 umgesetzt bekommt, keine begleitende Gestik erfährt. Somit ist die "Online Persönlichkeit", immer davon ausgegangen, dass sie nicht gefakt ist, eine Art gefilterte Persönlichkeit des wirklichen Gegenübers - und stellt somit wie bereits geschrieben einige Ansichten und Meinungen unmittelbarer da, entspricht aber nicht der tatsächlichen Person und vermittelt so nur ein oberflächliches, verzerrtes Bild.

Der bereits im letzten Kapitel angesprochene Zwiespalt zwischen On- und Offline, mit dem sich die heutigen Netzbenutzer konfrontiert sehen, kommt in vielen Antworten zum Ausdruck. Face-to-Face hat immer noch eine Sonderstellung, macht für die Netuser aus Beziehungen ‚mehr‘. So z.B. MM (w, 47, USA):

My on line interactions are much more based on things I'm passionate about, like musical groups or TV shows. So usually they're more fun than just day-to-day or work-related interactions. However, they can also be more emotional, since we're always more emotional about the things we really care about. I do believe that an on line interaction can lead to an RL relationship.

Die Real Life-Beziehung ist für viele immer noch die nächste Entwicklungsstufe einer Beziehung. Ähnlich empfindet dies ein 19jähriger Schüler aus Deutschland :

Auch online habe ich inzwischen viele Leute getroffen, die ich als meine Freunde bezeichnen würde. Einige von ihnen, habe ich auch schon im RL getroffen und sie sind mir fast so wichtig wie die im RL geworden. Kommunikation findet meistens über Foren oder ICQ statt, was mit einem Telefongespräch vergleichbar ist. Mit einigen führe ich ebenso ernste Gespräche wie im RL, meistens geht es aber um Small Talk

Und Seara (w, 16, USA) macht auch eine klare Unterscheidung zwischen reinen Online-Freundschaften und Freunden, mit denen sie auch im Real Life Kontakt hat:

I'll find out an author's screen name and they'll end up becoming a good friend of mine. They're good friends, but they're not as close as my "RL" friends. You have to have real experiences with someone to have that kind of closeness. I did, however, meet one of my best friends online. We talk on the phone, though, so that's different.

All dies soll nicht den Eindruck erwecken, dass Online-Gemeinschaften in irgendeiner Weise als minderwertig empfunden werden - so wie traditionelle Gemeinschaft Vor- und Nachteile hat, so trifft dies auch auf die im Netz entste-

henden Beziehungen zu.

Jenny (w, 29, USA) beschreibt die engen emotionalen Bindungen, die entstehen können, ohne dass man sich je getroffen hat - und auch einen Nachteil der oft herrschenden Anonymität der Freundschaften:

I think that my online relationships are only different in that I can't see the people I only know from online. I often wonder if they are the same in real life and what they look like. I do worry about them if I haven't "heard" from them in awhile. I do think about the fact that people who make friends online and have never told people in their RL about their online activities, could someday be hurt or killed and their online friends would never know what had happened to them.

Bahl (1997: 131) sieht neben der Freiheit, die die Anonymität bietet, noch einen anderen Grund für die Attraktivität von online-Gemeinschaften, nämlich die Sicherheit die sie bieten und die heute in der ‚wirklichen Welt‘ oft fehlt:

Virtuelle Gemeinschaften sind alles andere als normfrei, erlauben jedoch auf qualitativ ganz neue Weise und zudem zeitlich unbegrenzt einen spielerischen Umgang mit Normen der On- als auch der Offline-Welt. In der ‚Risikogesellschaft‘ der Nachmoderne sind Spielräume in der physischen Umgebung hingegen rar bzw. gefährlich geworden. (Bahl 1997: 131)

Taryn (w, 39, USA) vertritt einen ähnlichen Standpunkt:

My online relationships have been cultivated very carefully. [...] How do they compare? Well, in some ways they're actually *better* than RL relationships, because you don't have any of the physical baggage to deal with. On the other hand, the online relationships may not be seen as "deep" due to the fact that both parties are only dealing with each other on one level. You never have to live together, never have to tolerate (or even know about) the other person's bad habits or personality quirks.....the only things you know about one another are what you've chosen to reveal. Still, I think the online relationships can be just as genuine in their own way, because you DON'T know if what the other person has told you about themselves is true or not -- you choose to accept the info on faith. That's a really nice thing that seems to be rather rare in today's (RL) society! In RL, we tend to judge by appearances and where the person lives, or how much money they make, etc. Those factors don't exist in cyberspace. In some ways, everyone there is considered to be "equal"!

Die Voraussetzung für online-Gemeinschaft ist Vertrauen. Da man Angaben nur schwer nachprüfen kann, entstehen Freundschaften nur, wenn man dem anderen glaubt. Diesen Aspekt von Online-Beziehungen kann man entweder (wie Homer) als Nachteil empfinden, da es viel Raum für Betrug und Falschheit gibt, oder als Vorteil (so wie Taryn) wegen der Atmosphäre des Vertrauens und der Offenheit.

Welche Meinung man auch immer vertritt, an einem kann kein Zweifel sein: Online-Gemeinschaften existieren und werden für immer mehr Menschen Teil ihres Lebens werden.

Was immer Menschen im Cyberspace tun, was immer sein *Inhalt* ist, der Cyber-

space an sich ist ein Netzwerk von Beziehungen in mehrfacher Hinsicht. [...] Sie ist ein Satz von Beziehungen zwischen Hardware-Knoten einerseits und zwischen Software-Gebilden wie den Web-sites und Telnet-sites andererseits. Auf beiden Ebenen kann der Cyberspace als Metapher für Gemeinschaft dienen, denn auch menschliche Gemeinschaften sind durch Netzwerke von Beziehungen verbunden [...]. (Wertheim 2000: 334)

6. Schlusswort

Diese Arbeit kann nur einen Versuch darstellen, die Themen von Internet, Identität und Gemeinschaft darzulegen. Zu vielfältig sind die Meinungen, zu interessant die verschiedenen Aspekte und Teilaspekte, um im Umfang einer Seminararbeit mehr als angeschnitten zu werden.

Doch hoffentlich ist es hier gelungen, mit Hilfe der von mir gesammelten Stimmen einen gewissen Ein-blick in diese hochinteressante Thematik zu geben und vielleicht Interesse an weiterer Lektüre zu wecken.

Auch das Thema der Postmoderne konnte nur an einigen Beispielen beleuchtet werden, da für tiefergehende Lektüre die Zeit und der Raum fehlten. Doch fand ich diesen von Turkle (1998) und anderen angesprochenen Aspekt zu interessant, um ihn auszusparen, vor allem wegen der Verbindungen zum Seminar „Theorien zur Anthropologie und Ästhetik der Medien“, in dessen Rahmen diese Arbeit geschrieben wurde.

Neue Ansichten zur Postmoderne, Fragen zu Identität und zu neuen Formen von Gemeinschaft sind in den letzten Jahren aufgetaucht: Das „vernetzte“ Individuum des beginnenden 21. Jahrhunderts bietet vielfältige Möglichkeiten der Betrachtung und Untersuchung, manche neu und manche, die es schon immer gegeben hat.

7. Bibliografie¹⁴

Bahl, Anke (1997)

Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet.

München: KoPäd Verlag.

Baudrillard, Jean (1982) [1976]

Der symbolische Tausch und der Tod. München: Matthes und Seitz.

Bromberg, Heather (1996)

Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds. In: Shields, Rob (Hrsg.): *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies.* London, Thousand Oakes, New Delhi: SAGE Publications. 143 - 152.

Chandler, Daniel (1998)

Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web. URL: <http://users.aber.ac.uk/dgc/webident.html> [27.2.2003]

Derrida, Jacques (1976) [1972]

Randgänge der Philosophie. Frankfurt, Berlin: Ullstein.

Gackenbach, Jayne und Ellerman, Evelyn (1998)

Introduction to Psychological Aspects of Internet Use. In: Gackenbach, Jayne (Hrsg.): *Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications.* San Diego, London, Boston, New York, Sidney, Tokyo, Toronto: Academic Press. 1 - 26.

Lüscher, Christoph (1997)

Zur Konstruktion von Identität im virtuellen Raum. URL:

<http://www.datacomm.ch/thisischris/Cyberseminar.html> [27.2.2003]

Lyotard, Jean-François (1986) [1979]

Das postmoderne Wissen. Graz, Wien: Böhlau.

¹⁴ Jahreszahlen in eckigen Klammern sind die Erscheinungsjahre der Erstausgabe in der Originalsprache.

Reid, Elizabeth (1998)

The Self and the Internet: Variations on the Illusion of One Self. n:
Gackenbach, Jayne (Hrsg.): *Psychology and the Internet. Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*. San Diego, London, Boston, New York, Sidney, Tokyo, Toronto: Academic Press. 29 - 42.

Rheingold, Howard (1994)

Der Alltag in meiner virtuellen Gemeinschaft. In: Fassler, Manfred und Halbach, Wulf R. (Hrsg.): *Cyberspace. Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. München: Wilhelm Fink Verlag. 95 - 121.

Turkle, Sherry (1998) [1995]

Leben im Netz. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH.

Wertheim, Margaret (2000) [1999]

Die Himmelstür zum Cyberspace. Zürich: Ammann Verlag & Co.

8. Anhang

Fragebogen deutsch/englisch

Hallo zusammen,

Für mein Nebenfach Medienwissenschaften an der Uni schreibe ich gerade an einer Seminararbeit zum Thema "Identität und Internet" - und dafür wäre ich sehr dankbar für eure Hilfe! Ich versuche herauszufinden, ob Internetbenutzer sich online anders verhalten als im 'wirklichen' Leben, und wie sie Gemeinschaft im Netz empfinden. Deshalb habe ich diesen kurzen Fragebogen geschrieben, um hoffentlich ein paar Antworten zu bekommen...

Fragebogen „Identität und Internet“ - deutsch
Seminararbeit Medienwissenschaften WS 02/03
Universität Basel, Schweiz

Vielen Dank für deine Hilfe, ich schätze sie wirklich sehr!

1. *Einige statistische Daten*

Geschlecht:

Alter (oder Altersbereich):

Tätigkeit (Ausbildung oder Beruf):

Land:

Ungefähre Häufigkeit der Netznutzung:

2. *Was tust du im Internet (chatten, spielen, Foren, Maling lists, Online Journals, usw.)?*

3. *Weshalb gehst du online (Freunde, Informationen, Unterhaltung, usw.)?*

4. *Hast du mehrere Internet-Identitäten (nicknames)? Wenn ja, für welche Zwecke brauchst du sie?*

5. *Empfindest du dich im Netz als anders als im ‚Real Life‘ (RL)? Wenn ja, inwiefern unterscheiden sich deine online-Identitäten von deinem ‚wirklichen‘ Ich? Warum denkst du, ist das so?*

6. *Wie beurteilst du deine Interaktionen mit anderen online? Wie sind diese Beziehungen verglichen mit denen in deiner RL-Umgebung?*

Nochmals danke - und viel Spass online!

(Wenn du möchtest, emaile ich dir, wenn ich die Arbeit auf meine Website stelle.)

Viele Grüsse,
Evamaria

Hey there,

For my minor Medias at university I have to write a paper about identity and internet, and I'd be more than grateful for your help! I try to find out if internet users behave differently online than in RL, and how they think about their online interactions. Therefore I wrote a short questionnaire, that will hopefully provide me with some answers...

Questionnaire „Identity and Internet“ - English

Paper for a seminary in Medias and Communication, winter semester 2002/03

University of Basel, Switzerland

Many thanks for your help - I really appreciate it!

1. Some statistical data

Sex:

Age (or age group):

Profession:

Country:

Approx. time spent online:

2. What do you do in the internet (chatten, gaming, forum, mailing lists, online journals, etc)?

3. Why do you go online (friends, information, entertainment, etc)?

4. Do you have more than one online identity (nicknames)? If yes, what do you use them for?

5. Do you feel that you're different when you're online than in Real Life (RL)? If yes, how are your internet identities different from the ‚real‘ you? Why do you think this is?

6. How would you describe your online interactions with others? How are these relationships compared to those in RL?

Again thank you very much - and have fun online!

(I'll put the paper up on my website once it's done, but it will be in German - if you're interested anyway, just let me know.)

Take care,
Evamaria