

Bildung in der Digitale

- Eine Untersuchung der Bildungsrelevanz virtueller Welten

Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Grades eines Doktors
der Philosophie (Dr. phil.) durch die
Philosophische Fakultät
der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

vorgelegt von

Benedikta Neuenhausen, M.A.

aus Dormagen

Düsseldorf
Juni 2002

Gutachter:

Herr Prof. Dr. Bernhard Dieckmann
Herr Prof. Dr. Paul Rainald Merkert

Rigorousum:

Erziehungswissenschaft, Medienwissenschaft	22.10.2002
Politikwissenschaft	28.10.2002

D –61

Inhalt	Seite
1. Einleitung	3
2. Ich und Welt	8
2.1 Das Subjekt in der Pädagogik	8
2.1.1 Identität - Gegenstand, Entwicklung und theoretische Erfassung -	11
2.2 Welt, Wirklichkeit und Medien	35
2.3 Bildungstheorie und Spät- bzw. Postmoderne	44
2.4 Zusammenfassung	53
3. Künstliche Welt: Cyberspace	56
3.1 Künstlichkeit	57
3.1.1 Fiktion	58
3.1.2 Simulation	60
3.1.3 Virtualität	61
3.1.3.1 Virtuelle Realität	63
3.1.3.2 Virtuelle Welten und Cyberspace	66
3.2 Computervermittelte Kommunikation im Internet	70
3.2.1 Synchrone und asynchrone Kommunikationsmöglichkeiten	71
3.2.2 Internet-Population	86
3.2.3 Interaktivität	92
3.2.4 Avatare	99
3.3 Cyberkultur	103
3.3.1 Virtuelle Gemeinschaften	114
3.3.2 Cyberspezifische Interaktions- und Kommunikationsformen	118
3.3.3 Wissenschaft und Cyberspace	122

3.4	Zusammenfassung	125
4.	Das Subjekt im Cyberspace	129
4.1	Identität und Cyberspace	131
4.1.1	MUDs und Identität	133
4.1.1.1	Das Beispiel Gordon	142
4.1.1.2	Das Beispiel Matthew	143
4.1.1.3	Das Beispiel Stewart	144
4.1.1.4	Das Beispiel Robert	145
4.1.2	Chats und Identität	147
4.1.3	Persönliche Homepage und Identität	149
4.1.4	Email, Newsgroup, ICQ etc. und identitätsrelevante Aspekte	151
4.1.5	Resümee und Diskussion bildungstheoretisch relevanter Aspekte	152
4.2	Medienwirkungsforschung	154
4.2.1	Ein Wirkungsmodell virtueller Welten	155
4.3	Cyberspace und Wirklichkeit	164
4.4	Zusammenfassung	168
5.	Diskussion der Ergebnisse	170
	Literaturverzeichnis	179

„Existieren bedeutet: „In-der-Welt-sein“. Man muß also sowohl die Figur als auch ihre Welt als Möglichkeiten begreifen.“¹

1. Einleitung

Der Mensch steht als Individuum in Wechselwirkung mit konkreten sozio-kulturell bestimmten (Um-)Welten. Insofern ist jeder Mensch bereits in der Welt und hat Welt, in welcher der Prozeß der Individualisierung, der Subjektkonstitution, der Personagenese sich vollziehen.

Entwicklung der Persönlichkeit, schöpferische Selbstbestimmung und -verwirklichung, freie Selbstentfaltung sind nur zu denken innerhalb dieses Prozesses der Wechselwirkung von Individuum und Lebens(um-)welt. Pädagogisch gewendet bedeutet dies, daß sich die Selbstformung der Person, die Bildung zu reflektiertem Welt- und Selbstbezug, erst in der kritisch produktiven Aneignung von Welt ereignet. Der pädagogische Begriff, der diesen Prozeß zu fassen sucht, ist der Bildungsbegriff.

Dieser wiederum beinhaltet immer Annahmen über die Art und Weise, wie Mensch und Welt zueinander in Beziehung treten. Seit Wilhelm von Humboldt gehen wir von einer Wechselwirkung zwischen Mensch und Welt aus, die Wolfgang Klafki beispielsweise als wechselseitige Erschließung konkretisierte. Bildung sei Erschlossensein einer dinglichen oder geistigen Wirklichkeit für einen Menschen – das sei der objektive oder materiale Aspekt; aber das heißt zugleich: Erschlossensein dieses Menschen für diese seine Wirklichkeit – das sei der subjektive oder formale Aspekt zugleich im „funktionalen“ wie im „methodischen“ Sinne. Somit ist Bildung kategoriale Bildung „in dem Doppelsinn, daß sich dem Menschen eine Wirklichkeit „kategorial“ erschlossen hat und daß eben damit er selbst – dank der selbstvollzogenen „kategorialen Einsichten, Erfahrungen, Erlebnisse – für diese Wirklichkeit erschlossen worden ist“ (Klafki, 1967, S. 44).

Allerdings gilt, als Erweiterung von Klafkis Begriff, das Prinzip der Wechselseitigkeit der Erschließung von Ich und Welt ebenso für deren Bestimmung: Selbstbestimmung und Weltbestimmung sind aufeinander bezogen. Somit ist das individuelle Subjekt, welches zugleich Bedingung für als

¹ Kundera, Milan: Gespräch über die Kunst des Romans. München-Wien 1987, S. 51.

auch Produkt von Bildungsprozessen ist, zu verstehen als „eine sich in der Identifizierung von Welt selbst bestimmende Unbestimmtheit. Damit wird dieses Subjekt zugleich zum Unbedingten wie zum Bedingenden von Selbst und Welt in einem offenen Prozeß“ (Schäfer, 1996, S. 23/24).

Diese Bestimmungen implizieren eine dialektische Verschränkung von Ich und Welt, wobei sowohl das Ich als auch die Welt als bestimmbar angesehen werden. Grundlegend für den Bildungsprozeß ist aber nicht nur die Frage danach, wie sich Mensch und Welt gegenüber treten, sondern auch die Fragen nach dem „Wer“ und dem „Was“. Sowohl Mensch als auch Welt wurden bildungstheoretisch bislang gegenständlich als feste Größen im Bildungsprozeß angesehen.

Spätestens aber im Zeitalter moderner Medien, mit deren Diskussion auch immer ihr Verhältnis zur Wirklichkeit erörtert wird, und der Diskussion der Postmoderne über den „Tod des Subjekts“ müssen beide jedoch differenziert betrachtet werden.

Auch wenn die mangelnde Unmittelbarkeit des Weltbezuges des Menschen insgesamt in der Bildungstheorie vernachlässigt wurde, so verweisen doch insbesondere die neuen technologischen Medien „auf neue Anforderungen an Erziehungs- und Bildungsprozesse. Subjektivität ist ein Grundthema von Erziehung und Bildung. Doch die, die sich mit der Entwicklung von Subjektivität beschäftigen, (...) zeigen sich zurückhaltend in ihrer Auseinandersetzungsbereitschaft“ (Schachtner, 2000, S. 232).

Im Gegensatz zur Soziologie, Psychologie und Philosophie, die sich mit der Auflösung homogener Strukturierungen auf seiten des Subjekts und der Welt längst auseinandersetzen, zeigt die Erziehungswissenschaft nur wenige Ansätze ihre Grundbegriffe in dieser Hinsicht neu zu denken. Die Differenzierung von Welt wird pädagogisch beispielsweise als Theorie sozialer Räume thematisiert. Diese einzelnen sozialen Räume aber haben durchaus wieder gegenständlichen Charakter und sind dem Subjekt aufgegeben. Die sich aus der Vervielfachung sozialer Räume ergebenden Implikationen hinsichtlich des Welt- und Selbstbezuges werden nicht näher thematisiert.

Die grundsätzliche Frage danach, ob die Beschreibung des Bildungsprozesses als Wechselwirkung von Mensch und Welt aufgrund der neuen

Differenzierungen sowohl auf seiten des Welt- und Wirklichkeitsverständnisses als auch auf seiten des Subjekts noch haltbar oder aber ergiebig ist, bleibt ungestellt. Löst sich der bisherige Bildungsbegriff auf? Wird er als pädagogisches Leitkriterium hinfällig? Welche Konsequenzen ergeben sich daraus?

Die Leitfrage dieser Arbeit ist daher die Frage, wie eine wechselseitige Erschließung und Bestimmung von Mensch und Welt unter Berücksichtigung dieser Ausdifferenzierungen zu beschreiben ist und welche Konsequenzen dies für unser Verständnis des Bildungsprozesses hat.

Dabei wird in dieser Arbeit die Hypothese vertreten, daß der Bildungsprozeß zwar noch als Wechselwirkung von Mensch und Welt faßbar ist, aber seiner Konkretisierung im jeweiligen Kontext bedarf. Im Mittelpunkt der Untersuchung soll dabei die Medialität von Weltbezug stehen, welche explizit anhand des Cyberspaces entwickelt wird. Fiktive Welten wurden im Bildungsbegriff zumeist als sprachlich vermittelte Welten oder als Literatur- bzw. Kunstwelten aufgegriffen. Die Fiktivität als solche aber wurde nicht problematisiert. Vielmehr wurde dem jeweiligen Bildungsinhalt ein spezifischer Bildungsgehalt zugesprochen. Heute ist Wirklichkeit bzw. Welt immer schon medial vermittelt, wobei jedes Medium hinsichtlich seiner Restriktionen und Optionen spezifizierbar ist. Aufgrund der Besonderheit des Interaktionspotentials, welches den Cyberspace von anderen Medien unterscheidet, wurde dieser als zentrales Thema gewählt.

Die Frage, wie sich das Verhältnis von Mensch und Welt unter dem Eindruck Virtueller Realitäten verändert, wird bislang in erster Linie erkenntnistheoretisch diskutiert.² Diese Arbeit will dazu beitragen, diesen Diskurs bildungstheoretisch zu konkretisieren. Dazu ist nicht nur der differenzierte Wirklichkeitsbegriff zu untersuchen, sondern auch die Herausbildung spät- bzw. postmoderner Identität und Subjektivität zu diskutieren, und es ist der Prozeß der Wechselwirkung zwischen Subjekt und Wirklichkeit zu analysieren.

² z. B. Sybille Krämer (1998): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. oder auch unter konstruktivistischer Perspektive Siegfried Schmidt (1994): Die Wirklichkeit des Beobachters. In: Merten, K.; Schmidt, S.J.; Weischenberg, S. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen, S. 3-19.

Das erste Kapitel dieser Arbeit soll zeigen, daß und wieso heute sowohl Mensch als auch Welt nicht länger als homogen strukturiert begriffen werden können. Dies soll zunächst exemplarisch gezeigt werden am Konzept von Identität und dessen Unzulänglichkeiten hinsichtlich pädagogischer Fragestellungen unter dem Gesichtspunkt der Konstitution von Subjektivität. Sodann werden Differenzierungen im Hinblick auf Welt anhand des Wirklichkeitsbegriffes vorgenommen. Dabei soll es um Phänomenanalysen gehen und nicht um Begriffsexplikation. Diese wäre hinsichtlich der Ausgangslage der Überlegungen unergiebig. Wie die sich aus diesen Überlegungen ergebenden Konsequenzen in einer postmodernen Bildungstheorie bislang aufgegriffen werden und welche Aspekte dabei unberücksichtigt bleiben, wird abschließend thematisiert.

Als Konkretisierung von Welt bzw. Wirklichkeit wird in dieser Arbeit der Cyberspace herangezogen. Hierzu ist es notwendig, die (mediale) Neuartigkeit des Cyberspace darzustellen (Kapitel Drei). Cyberspace ist heute Erfahrungs-, Sozialisations- und Kulturraum, welcher durch seinen virtuellen Charakter neue Erfahrungen und Interaktionsformen ermöglicht. Kritische Stimmen sprechen von Tendenzen des Eskapismus. Diese Arbeit aber wird zeigen, daß Erfahrungen im Realen und Virtuellen nicht substituierbar sind. Wirklichkeiten können anhand ihrer Spezifika, welche sie qualitativ von anderen Wirklichkeiten unterscheiden, bestimmt werden. Für den Cyberspace sind diese Spezifika die Virtualität, Optionen und Restriktionen der Software, die soziale Struktur der Nutzer, Interaktivität, Avatare und Cyberkultur.

Das vierte Kapitel geht der Frage nach, welche Rolle der Cyberspace bei der Konstitution von Subjektivität und bei der menschlichen Selbstbestimmung spielen kann. Dies wird auf der Basis der vorliegenden psychologischen und sozialpsychologischen internetbezogenen Identitätsforschung diskutiert. Zusätzlich ergeben sich in diesem Zusammenhang Fragen nach den Möglichkeiten einer Medienwirkungsforschung ebenso wie die Frage nach veränderten Sichtweisen auf das Subjekt aufgrund der neuen technischen

Medien. Unter diesen Perspektiven ergibt sich eine Konkretisierung im Hinblick auf die gestellte Leitfrage.

2. Ich und Welt

Dieses Kapitel beschreibt, daß heute unter theoretischen Gesichtspunkten sowohl von einer Auflösung des Begriffes des Ichs als einheitlicher, homogener Strukturierung des Subjekts ausgegangen werden muß als auch der Begriff von Welt bzw. Wirklichkeit differenziert zu betrachten ist. Ein wesentlicher Aspekt in der Bestimmung des Verhältnisses von beiden zueinander ist die Unmöglichkeit von Unmittelbarkeit in der Welterschließung, welche als Konsens philosophischer Reflexion seit Beginn der Neuzeit vorausgesetzt werden kann (vgl. Welsch, 1998).

2.1 Das Subjekt in der Pädagogik

Die Konstitution von Subjektivität war spätestens seit Humboldts Bildungstheorie zentrales Moment pädagogischer Überlegungen. Ziel „gelungener“ pädagogischer Prozesse ist der Mensch als Subjekt. Dabei war das Subjekt Gegenstand verschiedener Disziplinen der Human- und Gesellschaftswissenschaften, deren Erkenntnisse aus ihrer spezifischen Perspektive heraus, erst ein Gesamtbild ermöglichen. Als führend können hierbei die Soziologie und die Psychologie angesehen werden.

„Freuds Lehre von den psychischen Instanzen; Simmels „Doppelstellung“ des Individuums zur Gesellschaft als „zugleich innerhalb und außerhalb“; Meads Differenz von „I“ und „Me“; Adornos „organische Zusammensetzung des Menschen“ – sie alle stimmen jenseits ihrer zahlreichen Unvergleichbarkeiten darin überein, daß sich in der Subjektivität des Individuums der allgemeine Gegensatz von Gesellschaft und Individuum notwendigerweise, d.h. um der Existenz beider willen, noch einmal als der je besondere von „Selbst“ und „gesellschaftlicher Form“ wiederholt. Erst aus dieser in sich widersprüchlichen Grundkonstellation der Subjektivität zwischen Individuum, Gesellschaft und Natur, die das Subjekt zur tätigen Einheit von allgemeiner und individueller Reproduktion sowie zur Reflexionsform dieser Einheit zugleich werden läßt, kann der „Bildungsprozeß“ nach seiner spezifischen Differenz und in hinlänglicher Komplexität bestimmt werden“ (Vogel, 1992, S.15).

Aus pädagogischer Perspektive findet sich diese Grundkonstellation der Subjektivität bereits bei Pestalozzi, wenn er den Menschen als Produkt der Natur, als Produkt der Gesellschaft und als Produkt seiner Selbst bezeichnet. Der Blickwinkel auf den Menschen als Produkt der Natur, ist allerdings in der Pädagogik der Moderne spätestens mit Freud marginal geworden. So thematisieren auch die aktuellen Annäherungen zwischen Natur- und Gesellschaftswissenschaften, wie beispielsweise die Soziobiologie, die Entwicklung des Menschen als Wechselwirkung zwischen physischen Dispositionen und kulturellen Bedingungen.

Als zentrales Moment ist all diesen Aussagen gemeinsam, daß es um die theoretische Erfassung und Erklärung dessen geht, was seit dem 19. Jahrhundert als Subjektivität, immer verbunden mit Autoreflexivität des Vorstellens (vgl. Frank, 1988, S. 7), bezeichnet wird. Im Mittelpunkt steht das Individuum, das sich selbst und sein Leben bestimmt, Entscheidungen trifft und diese verantwortet. Begriffe wie Identität und Individualität, Person und Persönlichkeit, versuchen eben dieses Phänomen unter verschiedenen Perspektiven zu erfassen. So versucht der Begriff der Identität das Bewußtsein von Einzigartigkeit beim Individuum aus soziologischer oder psychologischer Perspektive zu erklären, während der Subjektbegriff als pädagogischer Begriff immer auch ideologisch, weil mit Werten wie Selbstbestimmung, Verantwortung und Streben nach Vervollkommnung, verbunden ist. Des weiteren impliziert der Subjektbegriff eine Gegenüberstellung mit und Abgrenzung von dem Begriff „Objekt“. Von einer humanistisch-idealistischen Idee ausgehend, wird an dieser Stelle ein Menschenbild entworfen, wonach der Umgang mit Menschen niemals im Sinne einer Zweck-Mittel-Relation erfolgen darf. Dies gilt als „inhuman“ (vgl. Böhle/Schulze, 1997, S. 28).

Der Begriff der Person (lat. Persona) meinte ursprünglich die Rolle oder Maske eines Schauspielers³, heute aber, auch im Zusammenhang mit der Entwicklung des Subjektbegriffes, bezieht sich der Begriff der Person zumeist auf eine

³ Dieser Begriff der Persona wird heute als Bezeichnung für die Online-Charaktere wiederbelebt. Er unterstreicht die Differenz zur Person (Offline) und enthält somit ebenfalls bereits Differenz konstituierenden Charakter. Die Person grenzt sich ab von ihrem Online-Charakter.

Autonomie im Handeln, verbunden mit der Verantwortung für die Ergebnisse der Handlungen. Von der Bedeutung der Repräsentation wandelte sich der Begriff hin „zu einem Attribut selbstreflexiver Innerlichkeit und unverwechselbarer Individualität“ (Krämer, 2000, S. 110). Individualität trägt der Annahme einer authentischen Perspektive und Innenwelt des Subjekts in seiner Weltwahrnehmung Rechnung (vgl. Krämer, 2000, S. 105). Persönlichkeit wird als Ausdruck der Charakteristika einer Person verstanden. Im Subjektbegriff werden die meisten dieser Perspektiven zusammengeführt. Das Subjekt ist nicht zu denken ohne Identität, Individualität, Persönlichkeit als Ausdruck der Person. Zusätzlich zu diesen Begriffen läßt sich auch noch der Begriff des Selbst finden, welcher Reflexivität im Sinne von „sich selbst bewußt sein“ voraussetzt.

Gemeinsam ist diesen Begriffen ihr Differenz konstituierender Charakter, das Subjekt grenzt sich ab vom Objekt, das Individuum von anderen, das Ich von allem Nicht-Ich, somit auch anderen Subjekten. Erst aus dieser Differenz heraus kann eine dialektische Verschränkung mit Welt thematisiert werden.

Zusätzlich wird der Einzelne vor allem körperlich wahrgenommen. Der Körper ist die Grenze zur Welt. Diese Grenze wird heute mit dem Konzept des kybernetischen Subjektes bzw. des Cyborgs überschritten.

Unter bildungstheoretischem Gesichtspunkt stellt sich die Frage, wie der einzelne zum (mündigen) Subjekt wird, wenn er in eine bestimmte Kultur geboren wird. Ohne Zweifel müssen gesellschaftliche Rahmenbedingungen Subjektivität nicht nur ermöglichen, sondern auch kulturell als wünschenswert erkennen lassen. Das Subjekt bedarf des Objekts, von dem es sich abgrenzen kann und muß. Gleichzeitig geht es nicht in dieser Abgrenzung auf. Es muß sich durch das oder den Anderen bestimmen. „Im Mythos verkörpern Narziß und Echo die beiden Lebensextreme, das bloße Sein zu sich selbst und das pure Sein durch den anderen. Beide gehen an dieser Ausschließlichkeit zugrunde“ (Schachtner, 1997, S. 21). Zwischen diesen beiden Extremen entfaltet sich der Prozeß der Konstitution von Subjektivität.

Subjektivität entfaltet sich im Prozeß der Weltaneignung und –bestimmung, gleichzeitig erschließt sich Welt im Raum inter-individueller Interaktion.

„Wenn das Subjekt der Welt bedarf, um sich über deren Aneignung selbst zu bestimmen, so wird diese Selbstbestimmung umso differenzierter und konkreter ausfallen, je differenzierter das Gegenüber angegeben werden kann. Auch wenn der Grundsatz gilt, „dass der Zweck des Menschen im Menschen liegt, in seiner innren moralischen Bildung“ (Humboldt), so verweist doch die Perspektive seiner Einlösung auf die Welt: auf die Umwelten des Individuums. Je vielseitiger diese sind, desto vielseitiger und somit auch fundierter sind die Möglichkeiten der Selbst-Bestimmung“ (Schäfer, 1996, S. 52). Welche Konsequenzen sich aus der Vielseitigkeit immaterieller Welten wie dem Cyberspace ergeben, ob es etwas Spezifisches wie digitale Subjektivität⁴ oder digitales Subjekt-design⁵ gibt, welche Kennzeichen sie hat und wie sie sich entfaltet, sind mit dieser Arbeit verbundene Fragen.

„Die Mannigfaltigkeit der Situationen bedeutet dann die Chance, sich mit der Welt auf möglichst vielseitige Weise auseinanderzusetzen und damit die Perspektive einer subjektiven Beliebigkeit in der Welt- und Selbstdefinition ein Stück weit aufzuheben. Mit der Frage nach der Konstituierung moderner Subjektivität ist immer auch die Frage nach der Entwicklung und Veränderung von Identität gegeben“ (Schäfer, 1996, S. 53). Identität ist somit Merkmal, Bedingung und Ziel von Bildung. Merkmal von Bildung ist Identität, da ohne Bewußtsein der Einzigartigkeit Subjektivität undenkbar ist. Bedingung, da sich das Subjekt ohne dieses Bewußtsein und die damit verbundene Wahrnehmung von Kongruenz und Beständigkeit mit sich selbst, nicht als Subjekt erlebt und Ziel, da Identität Voraussetzung des mündigen Subjektes ist. Was aber wird unter Identität verstanden und wie ihre Entwicklung erfasst?

2.1.1 Identität – Gegenstand, Entwicklung und theoretische Erfassung -

Identität ist ein Thema mit Konjunktur, ausgelöst zur Zeit u.a. durch Begriffe wie den der „Patchwork-Identität“. Ausgangspunkt der gegenwärtigen Auseinandersetzungen mit dem Thema Identität ist die Frage der

⁴ vgl. Sandbothe/Marotzki (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Köln 2000, Überschrift für Teil 2.

⁵ Dieser Begriff stammt von Marotzki, 1997.

Persönlichkeitsbildung in zunehmend ausdifferenzierten, partikularen Gesellschaften und dem damit verbundenen Verlust an Allgemeinem.

Dabei können verschiedene Zugänge unterschieden werden. So erweitert Krappmann Eriksons (auf der Psychoanalyse aufbauendes) Identitätskonzept interaktionistisch, Hauser befaßt sich mit Identität aus der Perspektive kognitiver Psychologie und die Beziehungsdimension wird überwiegend unter psychoanalytischer Perspektive thematisiert. In diesen Zusammenhängen ist Identität in erster Linie Inhalt der Disziplinen Soziologie und Psychologie bzw. der Sozialpsychologie. Um aber eine umfassende Annäherung an den Identitätsbegriff zu entwickeln, wie er im Rahmen dieser Arbeit zur Konkretisierung der Weltbeziehung des Menschen notwendig ist, werden die Ergebnisse dieser Disziplinen zusammengeführt. Bildungstheoretisch steht dabei die Frage nach der Personagenese im Vordergrund.

Die Begriffe „Selbst“ und „Identität“ werden im Alltag häufig synonym verwendet. „Selbst“ setzt Reflexivität im Sinne von „sich Selbst bewußt sein“. Entspricht folglich der nach innen gerichteten Perspektive des Identitätsbegriffs, sich als einzigartige, von anderen unterscheidbare Person wahrzunehmen. Eine nach außen gerichtete Perspektive des Identitätsbegriffs bedeutet, die Wahrnehmung durch andere als eben diese Person. Beide Perspektiven bedingen einander im Prozeß der Identitätsentwicklung.

Termini wie „sich selbst verwirklichen“ beziehen sich dabei auf die „originäre“ Person und implizieren, daß ein Individuum qua Natur über eine Identität verfügt, die es im gesellschaftlichen Kontext umsetzen, verwirklichen bzw. beibehalten soll. Diese Sichtweise auf Identität übersieht, daß diese sich immer schon in Wechselwirkung mit einer Umgebung entwickelt. Selbstaspekte können nur in der Abgrenzung bzw. Differenz von anderen entwickelt werden. So ist z.B. der Aspekt „Selbst als Mann“ nur in Abgrenzung vom anderen sozialen Geschlecht möglich. In der klassischen Sichtweise nach Erikson geht es darum, im Laufe der Adoleszenz schrittweise zu einem stabilen und einheitlichen Selbstkonzept zu gelangen. Diese stabile Identität bleibt dann maßgeblich für das Dasein als Erwachsener, auch wenn sich marginale Selbstaspekte wie „selbst als Mieter, Lernender, Partner etc.“ durchaus noch

wandeln können und Selbstaspekte wie „selbst als Vater/Mutter o.ä.“ integriert werden müssen. Identität bedeutet somit das Bewußtsein, sich von anderen Menschen zu unterscheiden, das Bewußtsein von Individualität („sich selbst bewußt sein“; Selbstbewußtsein), verbunden mit Kontinuität und Konsistenz, d.h. für sich selbst und die Umwelt erkennbar zu verschiedenen Zeiten und in verschiedenen Situationen dieselbe Person zu bleiben. „Das bewußte Gefühl, eine *persönliche Identität* zu besitzen, beruht auf zwei gleichzeitigen Beobachtungen: der unmittelbaren Wahrnehmung der eigenen Gleichheit und Kontinuität in der Zeit, und der damit verbundenen Wahrnehmung, daß auch andere diese Gleichheit und Kontinuität erkennen. Was wir hier Ich-Identität nennen wollen, meint also mehr als die bloße Tatsache des Existierens, vermittelt durch persönliche Identität; es ist die Ich-Qualität dieser Existenz“ (Erikson, 1966, S. 18).

Identitätsmerkmale im klassischen Sinne sind dabei nicht nur Name, Ethnie, Nationalität, Geburtstag oder Aussehen, sondern auch die Persönlichkeitsmerkmale, durch welche sich das Individuum definiert. Diese müssen die Besonderheit und Unverwechselbarkeit der jeweiligen Person konstituieren, sie müssen „diskriminative Relevanz“ besitzen, welche wiederum kontextabhängig ist (vgl. Fuhrer (b), 1999, S. 92/93).

Unter der Gesamtheit des Wissen über die eigene Person wird das Selbstkonzept des Individuums verstanden, welches auch durch noch nicht erreichte Selbstaspekte bestimmt sein kann, wie „selbst als Mutter/Vater“ oder „selbst als selbständig“, d.h. von Aspekten, die für das Individuum erstrebenswert erscheinen.

Identität ist folglich zum einen ein vom Individuum erreichter, vermeintlich relativ stabiler Zustand, zum anderen aber gleichermaßen ein fortwährender Prozeß, in welchem sich Selbstaspekte stabilisieren oder destabilisieren. Dieser Prozeß beinhaltet sowohl Selbstbeobachtung und Selbstexploration als auch Beobachtung der Umwelt und ihrer Reaktionen. So kann z.B. das Körperselbstbild während der Adoleszenz durch Anerkennung der umgebenden Personen beeinflusst werden. „Über die geringere soziale Anerkennung wird die Selbstakzeptanz der Jugendlichen tangiert „Ich hasse meine Haare“, „Ich hasse meine Nase“, was wiederum die Einschätzung der

eigenen Attraktivität beeinflusst. (...) Damit wird eine Kettenreaktion günstiger und ungünstiger Erfahrungen und Bewertungen ausgelöst, die sich in positiven oder negativen Haltungen sich selber gegenüber chronifiziert“ (Fend, 1994, S. 128).

Diese Anerkennung wiederum erfolgt verbal oder nonverbal, oder, allgemeiner formuliert, symbolisch. Nach Mead erfolgt Selbstreflexion, in der sich Identität herausbildet, immer im sozialen Handeln interagierender Subjekte. Anknüpfend an William James (1890) unterscheidet Mead zwischen „I“ und „Me“, also zwischen einem Objekt und einem Subjekt der Erkenntnis in ein und derselben Person, so daß sich das Individuum zu sich selbst wie zu anderen Personen verhalten kann bzw. sich selbst zum Objekt seiner Betrachtungen macht. „Ich will diese Eigenschaft des Ich, Objekt seiner selbst zu sein, herausarbeiten. Diese Eigenart wird durch das Wort „self“ ausgedrückt, das reflektiv ist und damit auf etwas hinweist, das Subjekt und Objekt zugleich sein kann“ (Mead, 1969, S.265).

Das Meadsche „Me“ ist Repräsentant der Gesellschaft im Individuum, es ist als Teil des Selbst von der Umwelt geprägt (vgl. Fuhrer (b), 1999, S. 92). Somit kann dieses „Me“ als ein Ergebnis der dialektischen Welt- und Selbstbestimmung gelten. Das „I“, nach dessen Realisierung der Mensch beständig sucht, könnte als Repräsentant der Individualität im Individuum angesehen werden; dies würde aber verkennen, daß auch das „I“ erst im sozialen Akt entsteht und in erster Linie zur Erklärung unerwarteter Reaktionen dient. „Das Ich ist – in der Form, in der es ein Objekt seiner selbst sein kann – im Grunde eine gesellschaftliche Struktur, es entsteht in sozialer Erfahrung. Nachdem ein Ich entstanden ist, sorgt es gleichsam selbst für seine gesellschaftlichen Erfahrungen, und daher können wir uns ein völlig auf sich gestelltes Ich vorstellen. Aber es ist völlig unmöglich, ein Ich anzunehmen, das außerhalb sozialer Erfahrung entstünde“ (Mead, 1969, S. 268). „I“ und „Me“ stehen in Wechselwirkung und machen zusammen die Identität, das „self“ einer Person aus. Nach Mead ist Identität ohne Interaktion mit der (Um)Welt undenkbar. Diese sozialpsychologische Wendung läßt sich auch bereits bei Erikson feststellen, Mead erweitert dies um den symbolischen Interaktionismus. Besondere Bedeutung hat bei Mead die Sprache, „denn die Kommunikation ist

eine Verhaltensweise, bei der das Individuum auf sich selbst reagiert“ (Mead, 1969, S. 269). Somit ist Identität immer schon etwas, was sich medial, hier im Medium der Sprache, vollzieht. Auch im Rahmen einer Bildungstheorie kommt der Sprache besondere Bedeutung zu. Seit Humboldt sind Bildungs- und Sprachtheorie eng miteinander verknüpft.

Die dialektische Verschränkung von Ich und Welt wird ebenfalls bei Freud deutlich, auf den sich Mead teilweise bezieht. Freud unterscheidet drei verschiedene Instanzen innerhalb des Individuums: das Es, das Ich und das Über-Ich. Das Ich wirkt auf das Es und bringt den Einfluß der Außenwelt zur Geltung. Es ist bestrebt, „das Realitätsprinzip an die Stelle des Lustprinzips zu setzen, welches im Es uneingeschränkt regiert“ (Freud (a), 1963, S. 252/253). Die dritte an der Identitätsentwicklung beteiligte Instanz, das Über-Ich oder auch Ich-Ideal, entsteht als Ergebnis zweier Faktoren: zum einen aufgrund der langen kindlichen Abhängigkeit und zum zweiten aufgrund des Ödipus-Komplexes. „Während das Ich wesentlich Repräsentant der Außenwelt, der Realität ist, tritt ihm das Über-Ich als Anwalt der Innenwelt, des Es, gegenüber. Konflikte zwischen Ich und Ideal werden (...) in letzter Linie den Gegensatz von Real und Psychisch, Außenwelt und Innenwelt widerspiegeln“ (Freud (b), 1963, S. 264). Bei Mead ist das „Me“ hingegen „gleichsam eine Zensurinstanz. Es entscheidet über die Art der Äußerungen und legt ihren Rahmen und Zeitpunkt fest“ (Mead, 1969, S. 303). Im Gegensatz zu Mead, der auch die Repräsentanz der Innenwelt nur aus interaktionistischer Perspektive erklärt, findet sich bei Freud eine vorerst außenweltunabhängige Instanz. Psychoanalytisch gesehen gibt es im Individuum etwas, was der Erfahrung primär unzugänglich ist: das Unbewußte. In bezug auf den Subjektbegriff bedeutet dies, daß es eine prinzipiell verdeckte Seite des Subjekts gibt. „Das Subjekt des Unbewußten ist nicht mehr Autor seiner Äußerungen, sondern - als „Subjekt“ - Gegenstand seiner Sprache; es spricht nicht selbst, sondern wird gesprochen“ (Frank/Haverkamp, 1988, S. XVI). Diese verdeckte Seite des Subjekts kann aber im Rahmen eines psychoanalytischen Gesprächs „entdeckt“ werden, so daß „das Ich sich als Träger seiner eigenen unbewußten Geschichte wiedererkennen kann“ (Frank, 1988, S. 11). Allerdings findet sich in keiner der

drei Instanzen eine Einzigartigkeit oder Unverwechselbarkeit des Individuums. Vielmehr ist das Ich der Ort der Verknennung, welches nicht Herr im eigenen Hause ist, das Über-Ich entsteht aus der Verinnerlichung der Elterninstanz und wird zum Ort individueller Traditionsbildung, während das Es, die Triebausstattung zum biologischen Fundament des Menschen gehört (vgl. Küchenhoff, 1988, S. 170).

Ebenfalls an Freud knüpft Erikson an, erweitert dabei aber die Perspektive auf soziale Aspekte und versteht Identitätsentwicklung als psychosozialen Prozeß, als einen Prozeß ständiger Wechselwirkung zwischen Individuum und Gesellschaft. Er entwickelte ein Acht-Phasenmodell (vgl. Erikson (b), 1966), nach dem das Individuum in Abhängigkeit vom Lebensalter bestimmte Krisen durchläuft. So besteht die Krise der ersten Phase z.B. darin, daß die Mutter „als Bezugsperson sich immer wieder räumlich-zeitlich entfernt und daß das Kind sich der Verlässlichkeit ihrer Rückkehr zumindest zeitweise nicht sicher ist“ (Haußer, 1983, S. 117). Die Krise der achten und letzten Phase besteht in der entweder zufriedenstellenden oder aber wenig befriedigenden Rückschau auf das gelebte Leben (vgl. Haußer, 1983, S. 118). Nach Erikson sind all diese Krisen zwar während jedes Lebensalters latent vorhanden, werden aber erst in einem bestimmten Alter dominant und somit zum identitätsrelevanten Gegenstand. Insbesondere für die ersten Phasen orientiert sich Erikson an der psychosexuellen Entwicklungslehre von Freud. Die Gliederung in universelle, linear auf einander bezogene Phasen ist heute als problematisch anzusehen. Es bleibt aber festzuhalten, daß bereits für Erikson Identitätsentwicklung ein lebenslanger Prozeß war. Die Beschreibung der Phasen wiederum verdeutlicht die Wechselwirkung, innerhalb derer Identitätsentwicklung stattfindet, und die zentrale Rolle sozialer Gemeinschaften, innerhalb derer sie sich vollzieht. Identität ist somit immer das Ergebnis eines Bildungsprozesses, der sich durch wechselseitige Erschließung und Bestimmung von Ich und Welt charakterisiert.

Zu den eher strukturell orientierten Vorstellungen gehören die des Symbolischen Interaktionismus und deren Vertreter, zu denen vor allem der bereits erwähnte Mead, aber auch Goffman gehören. Der symbolische

Interaktionismus beschreibt den Prozeß und die Wirkung des sozialen Umfeldes unter besonderer Berücksichtigung der Sprache. Voraussetzung für das Entstehen von Identität ist Interaktion von Menschen anhand gemeinsamer Symbole, was wiederum das Verfügen über gemeinsame Symbole, vor allem Sprache, und damit Weltinterpretation, voraussetzt. Goffman, der sich insbesondere mit Identitätskrisen beschäftigt hat, unterscheidet zwischen sozialer, persönlicher und Ich-Identität. „Die Begriffe der „sozialen“ und der „persönlichen Identität“ (...) stehen für soziale Einordnungen und Erwartungen, welche die Identitätsbildung des Individuums beeinflussen“ (Haußer, 1983, S. 71). Goffman versucht, durch den ergänzenden Begriff der Ich-Identität, neben den eher sozialen Perspektiven auch die psychische Perspektive zu berücksichtigen, wobei offen bleibt, ob hier eine Unterscheidung von Rolle und Identität nicht angebrachter wäre, da ein Individuum eben nicht hinreichend als die Summe seiner Rollen beschrieben werden kann. Auch bei Mead ist das sozio-kulturelle Umfeld der entscheidende Faktor für die Identitätskonstituierung. „Für den einen bedeuten wir dies und für den anderen jenes. Es gibt Bereiche im Ich, die nur in der Beziehung des Ich zu sich selbst existent sind. Wir spalten uns für unseren Bekanntenkreis in ganz verschiedene Formen des Ich auf. Mit dem einen diskutieren wir über Politik, mit dem anderen über Religion. Es gibt also – entsprechend den verschiedenartigen sozialen Reaktionen – verschiedenartige Formen des Ich. Das Ich entsteht aus dem sozialen Prozeß selbst und nicht unabhängig von dieser Art von Erfahrung. Eine multiple Persönlichkeit ist also, wie ich gezeigt habe, in gewisser Hinsicht normal“ (Mead, 1969, S. 270). Mit dem Begriff der multiplen Persönlichkeit erhalten wir erste Anknüpfungspunkte zur Theorie der Postmoderne. Auch bei Erikson wurde dies bereits am Beispiel des Proteus thematisiert, auch wenn Eriksons Schlußfolgerung auf pathologische Konsequenzen hinweist. „Für Proteus war mehrfache Identität ein tragisches Schicksal; für uns – die mit Relativitäten und unbewußten Bedeutungen rechnen – sollte mehrfache Identität zu einer Frage bewußterer und besser begründeter Einsicht oder Wahl werden, doch stellt sie sich heute häufig als ein Problem von Zwangsvorstellungen dar“ (Erikson, 1975, S. 122). Mehrfache Identität kann allerdings nur zu einer Frage bewußterer und besser

begründeter Einsicht oder Wahl werden, wenn Selbstaspekte bewußt thematisiert und in Frage gestellt werden können bzw. wenn Identität „ausprobiert“ werden kann.

Ich-Identität bedarf des ständigen Ausbalancierens von „sozialer“ und „persönlicher Identität“. Dieser Vorgang kann auch als fortwährenden Prozeß der Persönlichkeitsbildung bezeichnet werden.

Identität ist, wie bereits ausgeführt, zu unterscheiden von Rolle und Persönlichkeit. „Identität ist weder das Bündel gesellschaftlicher Verhaltenserwartungen in der Lebensumwelt eines Menschen (Rolle) noch die Gesamtheit seiner psychischen Merkmale (Persönlichkeit)“ (Haußer, 1983, S. 21).

Vorstellungen von einem gegen Außeneinflüsse resistenten Kern des Individuums sind somit obsolet. Offen bleibt die Frage, in welcher Hinsicht Außeneinflüsse auf die Identitätsbildung wirken bzw. wie die Qualität der Außeneinflüsse sich auf die Identitätskonzepte auswirkt. Bildungstheoretisch gewendet, bedeutet dies die Frage, wie sich die Selbstbestimmung durch Weltbestimmung und vice versa vollzieht, wenn Welt differenziert und teilweise entmaterialisiert erfahren wird.

Im Rahmen der Identitätsentwicklung sollte das Individuum Kompetenzen erwerben, durch welche auch Identitätskrisen im Verlauf des Lebens bewältigt werden können.

Daher hat Krappmann vier identitätsfördernde Kriterien entwickelt: Rollendistanz, Empathie, Ambiguitätstoleranz und Identitätsdarstellung. In Anlehnung an Goffman versteht Krappmann als Voraussetzung für Rollendistanz das Wahrnehmen von Rollen und der damit verbundenen Normen und Erwartungen, welche vom Individuum reflektiert und interpretiert werden müssen. Rollendistanz meint die Fähigkeit des Individuums, „sich über die Anforderungen von Rollen zu erheben, um auswählen, negieren, modifizieren und interpretieren zu können“ (Krappmann, 1969, S.133). Dies wiederum erfordert schon so etwas wie Ich-Identität als Maßstab bzw. inneres Regulativ für die herangetragenen Erwartungen.

Empathie wird zusammen mit dem „Role taking“ als rein kognitiver Vorgang

gesehen. Das Individuum muß fähig sein, die Erwartungen anderer zu antizipieren.

Ambiguitätstoleranz steht in Zusammenhang mit Abwehrmechanismen. Ambivalenzen können entweder zwischen verschiedenen Rollen eines Individuums auftauchen oder aber auch innerhalb einer Rolle. Widersprüchliche Normen innerhalb einer Rolle, wie es z.B. bei einer Mutter der Fall sein kann, die einerseits ihrem Kind Spielraum zur kreativen Entfaltung geben will, aber gleichzeitig verhindern will, daß das Kind Unordnung schafft, lassen dem Individuum keinerlei Fluchtmöglichkeiten. Ambivalenzen müssen ausgehalten werden. Die Toleranzgrenzen wiederum sind individuell unterschiedlich. Können sie nicht ausgehalten werden, kommt es zu Abwehrmechanismen wie z.B. Verdrängung, Verleugnung oder Projektion (vgl. Krappmann, 1969, S. 151ff.).

In Anlehnung an Goffman versteht Krappmann unter Identitätsdarstellung die Fähigkeit, in Interaktionsprozessen Identität zu präsentieren. Ohne diese Präsentation würde Identität weder für das Individuum noch für die Interaktionspartner sichtbar. Diese Fähigkeit ist somit auch Voraussetzung, um an identitätsrelevanten Interaktionsprozessen teilzunehmen.

Aufgrund eines fehlenden Maßstabes wird heute kaum mehr von gelungener Identität gesprochen. Aber ohne die von Krappmann entwickelten Kriterien wäre eine theoretische Erfassung und Beurteilung der Bewältigung von Identitätskrisen kaum denkbar.

Wie aber kommt es zu Identitätskrisen? Wieso lösen bestimmte Ereignisse bei einem Individuum eine Krise aus und bei einem anderen nicht?

Subjektive Wahrnehmung und Betroffenheit bedingen identitätsrelevante Thematiken. Betroffenheit als der emotionale Aspekt wiederum ist der Gradmesser für das Ausmaß an Identitätsrelevanz.

Zusammen bilden sie eine Art Filter für jene situativen Erfahrungen, mit denen sich eine Person besonders beschäftigt und anhand derer sie ihre Identität aufbaut. Diese Erfahrungen wiederum werden in Form von Selbstwahrnehmung, Selbstbewertung und personaler Kontrolle eingeschätzt, wobei bestimmte Erfahrungen zu Generalisierungen führen können (vgl.

Haußer, 1983, S. 55/56). So kann z.B. eine für den Kandidaten schlecht verlaufene mündliche Prüfung bei entsprechender Selbstwahrnehmung und –bewertung zu der Generalisierung führen, daß dem Kandidaten diese Art der Prüfung nicht „liegt“. Erfahrungen einer Situation werden hier auf weitere Situationen übertragen, werden übersituativ.

„Selbstkonzept ist definiert als generalisierte Selbstwahrnehmung, Selbstwertgefühl als generalisierte Selbstbewertung und Kontrollüberzeugung als generalisierte personale Kontrolle“ (Haußer, 1983, S. 56). In unserem Beispiel könnte die generalisierte Selbstwahrnehmung eben lauten „Mündliche Prüfungen liegen mir einfach nicht.“, die Selbstbewertung könnte als „das ist zwar schade, aber dafür bin ich in schriftlichen Arbeiten wirklich gut“ ausfallen. In der personalen Kontrolle findet sich dann die Vorstellung von den Einflußmöglichkeiten des Individuums; diese könnten entweder als „da kann man halt nichts machen“ oder auch als „dann muß ich mich eben besonders gut vorbereiten“ formuliert werden. Eine besonders positiv verlaufende Prüfung wiederum kann das bestehende Selbstkonzept in Frage stellen und damit auch eine Änderung bzw. Entwicklung initiieren.

Identitätsbedeutsame Ereignisse können entweder kontinuierlich im Leben des Individuums wirken oder kurzfristig und massiv auftreten. Im ersten Fall wird Sozialisation gesprochen, der zweite Fall wird in den Forschungen zu kritischen Lebensereignissen beleuchtet.

Der Identitätsbildung oder –änderung gehen eine Identifizierung mit bestimmten Modellen und die Ablehnung anderer Modelle, zwischenmenschliche Beziehungen und auch Identitätskrisen voraus (vgl. Haußer, 1983, S. 146ff.). Insbesondere das Problem zwischenmenschlicher Beziehungen unter veränderten Bedingungen wird im Umgang mit dem Cyberspace von Interesse sein.

Integrität oder auch Authentizität bilden weitere wichtige Größen in einem Identitätskonzept. Identität hat immer relationalen Charakter. Hier soll zum Ausdruck kommen, daß „man der ist, der man wirklich ist“, d.h. das wahrgenommene Verhalten soll mit den individuellen Überzeugungen oder

Gefühlen korrespondieren, woraus sich wiederum Handlungsmotive ergeben können. Wenn z. B. jemand der Überzeugung ist, daß Kirche und Staat absolut getrennt sein sollen, dann aber in einer Stammtischrunde sich der Forderung nach Kruzifixen in Schulen anschließt, um Konflikte zu vermeiden, ist er (nicht nur) in seiner Selbstwahrnehmung nicht integer. Individuelle Überzeugungen können, je nach subjektiver Relevanz, zu einer inneren Verpflichtung führen. Beim o.a. Beispiel hingegen handelt es sich um taktisches Verhalten, welches eher zu Identitätskrisen führen kann als moralisch verlässliches Handeln (vgl. Haußer 1983, zitiert nach Nunner-Winkler, 1982, S. 24).

Integrität und besonders Authentizität werden zu bedeutsamen Faktoren, wenn es im Cyberspace zum spielerischen Umgang mit Selbstaspekten kommt. Von besonderem Interesse ist dabei die Frage (auch wenn an dieser Stelle vorgegriffen wird), wieso viele Nutzer des Cyberspace angeben, dort viel eher "der sein zu können, der man wirklich ist" als in der Offline-Welt; der subjektive Eindruck von Authentizität also stärker ist als in der „wirklichen“ Welt.

In Anlehnung an Marcia, der auf Eriksons psychosozialer Entwicklungslehre aufbaut, können vier, in Abhängigkeit von dem Grad innerer Verpflichtung bestehende, Identitätszustände unterschieden werden: erarbeitete, übernommene oder diffuse Identität und Moratorium. Übergänge von einem in einen anderen Zustand sind in jeder Lebensspanne möglich und ein Individuum kann in Bezug auf verschiedene Rollen durchaus auch verschiedene Identitätszustände ausbilden (vgl. Marcia, 1966, S. 555f.).

Diese Überlegungen zusammenfassend definiert Haußer Identität „als die Einheit aus Selbstkonzept, Selbstwertgefühl und Kontrollüberzeugung eines Menschen, die er aus subjektiv bedeutsamen und betroffen machenden Erfahrungen über Selbstwahrnehmung, Selbstbewertung und personale Kontrolle entwickelt und fortentwickelt und die ihn zur Verwirklichung von Selbstansprüchen, zur Realitätsprüfung und zur Selbstwertherstellung im Verhalten motivieren (Haußer, 1983, S. 103).

Diese Selbstwertherstellung im Verhalten, die Realitätsprüfung und die Verwirklichung von Selbstansprüchen kommen nicht nur in sozialen Interaktionen zum Ausdruck. „Auch persönliche Dinge melden uns zurück, wer

wir sind, zwar nicht mit Worten, jedoch durch Verkörperungen unserer Intentionen. Persönliche Identität scheint in großem Ausmaß eine Widerspiegelung der Dinge zu sein, mit denen Menschen interagieren und sich umgeben“ (Fuhrer/Josephs, 1999, S. 8). Persönliche Objekte können für den Einzelnen verschiedene Funktionen erfüllen. Sie können (a) der Selbstdarstellung dienen, indem sie beispielsweise die Besonderheit der eigenen Person oder die Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe symbolisieren. Sie können (b) der Erinnerung an bestimmte Personen, Orte oder Ereignisse dienen. Oder aber sie werden (c) als imaginärer Dialogpartner oder zur Erleichterung des Nachdenkens verwandt. Andere persönliche Objekte können (d) die Teilnahme an der Kultur in Form von Kontakterleichterungen ermöglichen. Wieder andere Objekte ermöglichen (e) die Konstituierung eines Eigenbereiches oder (f) Stimmung und Befindlichkeit, wie z.B. Entspannung oder Anregung regulieren oder widerspiegeln. Andere erfüllen (g) eine ästhetisch-rezeptive Funktion wie z. B. optisches Gefallen oder die Vermittlung von Harmonie. Neben den (j) weiteren denkbaren Funktionen können persönliche Objekte aber auch zur (h) Erhöhung der Handlungspotenz bei kreativer oder sportlicher Betätigung bzw. generell als Talisman dienen (Vgl. Habermas, 1999, S. 113). Diese Funktionen persönlicher Objekte betreffen die Lebenswelt des Individuums. Wie dies auf die medialen Bestandteile und evokativen Objekte dieser Lebenswelt zu übertragen ist, ist noch unbekannt.

Insbesondere im Zusammenhang mit dem Thema persönlicher Objekte und Identität wird, u.a. auch durch die Lebensstilforschung, auf Georg Simmel und seinen Kultivationsbegriff zurückgegriffen (vgl. Fuhrer/Josephs, 1999). Für Simmel ist die moderne Gesellschaft nicht eine Summe von Individuen, sondern etwas, das sich aus den Beziehungen zwischen den Individuen ergibt. Da der Einzelne noch etwas anderes ist als sozialer Rollenträger, gewinnt er relative Freiheit (vgl. Lohmann, 1999, S. 48). Menschen benutzen die sie umgebenden Dinge nicht lediglich, sondern gestalten sie auch, was einem fortgesetzten Vorgang der Kultivation entspricht (vgl. Wittpoh, 1999, S. 61). „Kultivation meint somit die teleologische Einbeziehung der Kultur zwecks Entwicklung der eigenen Individualität. Kultur wird damit zum Medium von

Individualität“ (Fuhrer, 1999, S. 85)

Kultur wird damit einerseits instrumentalisiert, eben als Medium, mittels dessen sich Individualität entwickelt und zeigt. Andererseits aber wird gleichzeitig die Einwirkung des Einzelnen auf die Kultur betont. Es finden sich aber auch Momente der Distanzierung, wenn beispielsweise die Auseinandersetzung mit der objektiven Kultur als Maßstab für die Persönlichkeitsentwicklung steht und ein Gelingen über möglichst weitgehende Distanzierung von Dingen und institutionalisierten Regularien des sozialen Verkehrs erreicht wird (vgl. Wittpoh, 1999, S. 66). Hier erscheint der Begriff der Empathie verbunden mit ‚Role Taking‘, wie ihn Krappmann ausgeführt hat, auch bei der Anwendung auf identitätsrelevante persönliche Objekte ergiebiger. Als vermittelnde Instanz wiederum zwischen subjektiver und objektiver Kultur steht der Andere (vgl. Wittpoh, 1999, S. 71), so daß ohne eine Theorie sozialer Interaktion nicht auszukommen ist.

Auch die Wahrnehmung von Dingen ist an Handlungszusammenhänge und Erfahrungen gebunden. „In aktuellen Situationen gegenwärtige Objekte, die in bisherigen Erfahrungshorizonten nicht relevant geworden sind und den akuten Handlungsablauf nicht nachhaltig stören, „tauchen“ aus einem diffusen Hier und Jetzt nicht „auf“, werden vom einzelnen nicht „gesehen“, „gibt“ es für sie nicht“ (Wittpoh, 1999, S. 73). Subjektive Wahrnehmung und Betroffenheit spielen hier ebenso eine Rolle wie in sozialen Interaktionen.

Diese Ausführungen zeigen, daß Simmels Kultivationsbegriff nur mäßig geeignet ist, innovative Elemente in den Identitätsdiskurs einzuführen. Auch die Beziehung zu persönlichen Objekten mit all ihren identitätsrelevanten Aspekten kann innerhalb eines interaktionistischen und kognitiven Zugangs angemessen beschrieben werden.

Plausibel erscheint am Begriff der Kultivation vor allem die Betonung der Wechselseitigkeit von Kultur und Individuum, wobei der Rückgriff auf die bereits vorgestellten Zugänge im Identitätsdiskurs sowie eine Ergänzung derselben durch Aspekte der Bourdieuschen Kultursoziologie, wie sie am Ende dieses Kapitels noch ausgeführt wird, zu gehaltvolleren Beschreibungen dieser Prozesse gelangt.

Das Konzept Identität versucht das Streben des Individuums nach Einzigartigkeit, Individualität und persönlicher Einheit zu fassen. Die Möglichkeit multipler Identitäten aufgrund einer Vielzahl sozialer Rollen wurde bereits bei Mead und Erikson angesprochen. Heute wird von Patchwork-Identitäten (Keupp, Beck) oder auch mutualen Identitäten gesprochen, die aufgrund des zunehmenden gesellschaftlichen Ausdifferenzierungsprozesses entstehen. Lenzen z. B. stellt herkömmliche Sozialisations- und Entwicklungstheorien in Frage, da die Ganzheit und Kontinuität der Welt, auf der diese Modelle beruhen, nicht mehr bestehen (vgl. Lenzen, 1991). Auch hier aber muß es für das Individuum ein Integrationsprinzip geben. Wie bereits ausgeführt kann dies in subjektiver Wahrnehmung und Relevanz liegen. Bleiben wir in dem Bild des Patchworks, muß der jeweilige Schneider entscheiden, welche Teile er wie miteinander verbindet. Die Größe der Einzelteile, Nadelstärke und welche Art von Faden zu verwenden ist, entscheidet der Bildner des Patchworks. Auch innerhalb eines Patchworks muß es „Nahtstellen“ geben (vgl. Keupp, 1989). Es bleibt die Frage, ob ein Patchwork tatsächlich ohne Integrationsprinzip entstehen könnte. Daraus ergibt sich die Überlegung, ob ein derartiges Konzept von Patchwork- oder mutualen Identitäten statt des Identitätskonzeptes nicht besser einen differenzierten Rollenbegriff unter Berücksichtigung sozialer Räume verwenden würde. Dann könnte eine Theorie der Identität sich auf die individuellen Integrationsprinzipien fokussieren und somit zu einer erweiterten Sichtweise auf die Humanontogenese führen.

Zusätzlich zum Begriff der Patchwork-Identität wurde auch der Begriff der Bastel-Identität eingeführt. Der Begriff des Bastelns verweist allerdings stärker auf die Tätigkeit des Individuums. Basteln ist eine Tätigkeit, die üblicherweise nicht professionell ausgeübt wird und zu Hause stattfindet.

Mit dem Begriff der „Risikogesellschaft“ werden gesellschaftliche Prozesse bezeichnet, die durch Verlust von Rahmenbedingungen, vorgegebenen Identifikationen und Normen oder, positiv gewendet, durch Pluralismus an Werten, Normen und Lebensformen gekennzeichnet sind. „Individualisierung bedeutet in diesem Sinne, daß die Biographie der Menschen aus

vorgegebenen Fixierungen herausgelöst, offen, entscheidungsabhängig und als Aufgabe in das individuelle Handeln jedes einzelnen gelegt wird. Die Anteile der prinzipiell entscheidungsverschlossenen Lebensmöglichkeiten nehmen ab und die Anteile der entscheidungsoffenen, selbst herzustellenden Biographie nehmen zu“ (Beck, 1983, S. 58). Identitätsentwicklung wird zur Aufgabe des Einzelnen. Diese Situation bedeutet für das Individuum Freiheit der Entscheidung, z.B. bei der Berufswahl, aber auch Zwang zur Entscheidung, jeder muß sich zu einem bestimmten Zeitpunkt für einen Ausbildungsweg entscheiden. Mit der Freiheit kommt wiederum auch die Verantwortung, der Einzelne ist für die Auswirkungen seiner Entscheidungen selbst verantwortlich. Lebensentwürfe unterliegen stärker dem Individuum und weniger religiösen, kulturellen oder politischen Deutungsmustern, aus denen der Einzelne hinsichtlich Welt- und Selbstbestimmung schöpfen konnte.

Unabdingbar für Identitätsentwicklung ist die Anerkennung durch andere, welche erst im Austausch stattfinden kann. An diesem Schnittpunkt treffen auch individuelle (Ich-) Identität und Gruppen (Wir-) Identität aufeinander. Die Beschreibungen der spätmodernen Gesellschaft gelten ebenso für soziale Beziehungen, sie müssen vom Einzelnen stärker initiiert und aufrechterhalten werden. Aufgrund des nicht mehr allgemeingültigen Charakters von Normen und Werten müssen diese innerhalb sozialer Beziehungen immer wieder neu ausgehandelt werden. Welche Auswirkungen dies auf die notwendige Anerkennung hat, läßt sich zur Zeit nur vermuten.

Von übernommenen Identitäten im Sinne Marcias kann heute kaum mehr ausgegangen werden. Berufswahl u.ä. obliegen dem Individuum. Die sozioökonomischen Strukturen lassen „Übernahmemöglichkeiten“ kaum erkennen, dies bedeutet Identitätsarbeit für den Einzelnen und diese wiederum kann Freiheit aber auch Belastung im oben ausgeführten Sinn bedeuten. Des weiteren ist Identität nicht, wie bereits ausführlich beschrieben, ein Status, den das Individuum ein für alle mal inne hat, Identität wird beständig konstruiert. Dies verstärkt den Anspruch an den Einzelnen und kann möglicherweise als Erklärung dafür dienen, daß heute „einfache Lösungen“, wie sie z.B. in der Esoterik zu finden sind, Zuspruch finden.

Vertreter postmoderner Gesellschaftstheorie verkünden den „Tod des Subjekts“ oder die „Auflösung des Subjekts“. Vorstellungen eines sinnstiftenden Diskurses zwischen den Subjekten, in dem sich auch Identität konstruiert und konstituiert, gelten als naiv, antiquiert oder gar romantisch. Dabei ist es generell schwierig, exakt zu terminieren, was nun unter Moderne und was unter Postmoderne zu verstehen ist. Lenzen z. B. bezeichnet den Begriff „Postmoderne“ als Terminus der Verlegenheit, der sich auf eine historische Phase bezieht, deren Kennzeichen noch gar nicht exakt benannt werden können (vgl. Lenzen, 1991, S. 47), für Helga Bilden ist es ein modisch-leerer Begriff (vgl. Bilden, 1997), während Wolfgang Welsch einen diffusen und einen konkreten Postmodernismus unterscheidet (Welsch, 1988, S. 2ff.). Daher erscheint es an dieser Stelle notwendig, den Begriff „Postmoderne“ etwas genauer zu betrachten.

Exkurs Postmoderne

Postmoderne gilt als einer der schillerndsten und möglicherweise auch irreführendsten Begriffe der heutigen Zeit. Dies könnte den Anschein erwecken, es handele sich um einen Terminus, der beliebig einsetzbar oder besser zu vermeiden sei. Gleichwohl läßt er sich präzisieren. Wolfgang Welsch unterscheidet einen diffusen und einen konkreten Postmodernismus (vgl. Welsch, 1988, S. 2ff.). Der diffuse oder auch feuilletonistische Postmodernismus ist bestimmt durch Beliebigkeit und Abweichung. „Man kreuze Libido und Ökonomie, Digitalität und Kynismus, vergesse Esoterik und Simulation nicht und gebe auch noch etwas New Age und Apokalypse hinzu – schon ist der postmoderne Hit fertig“ (Welsch, 1988, S. 2). Wenn Postmoderne aber als Terminus der Beschreibung lebensweltlicher Verhältnisse dient, die nicht der Beliebigkeit unterworfen sind, kann er konkretisiert werden als Begriff radikaler Pluralität. „Vielmehr sind unsere Realität und Lebenswelt „postmodern“ geworden. Im Zeitalter des Flugverkehrs und der Telekommunikation wurde Heterogenes so abstandslos, daß es allenthalben aufeinandertrifft und die Gleichzeitigkeit der Ungleichzeitigkeit zur neuen Natur wurde. Real ist eine Gesamtsituation der Simultaneität und Interpenetration differenter Konzepte und Ansprüche entstanden. (...) Er [der postmoderne

Pluralismus] erfindet diese Situation nicht, sondern reflektiert sie“ (Welsch, 1988, S. 4).

Epochal ist Postmodernismus, wenn er als die geschichtliche Phase angesehen wird, „in der radikale Pluralität als Grundverfassung der Gesellschaften real und anerkannt wird und in der daher plurale Sinn- und Aktionsmuster vordringlich, ja dominant und obligat werden“ (Welsch, 1988, S. 5). Diese Epoche ist aber keineswegs diejenige, welche die Moderne ablöst oder gar gegen sie gerichtet ist. Dies träfe lediglich auf die Moderne der Neuzeit zu. Legen wir aber die Moderne des 20. Jh. zugrunde, ist die Postmoderne die Einlösung eben dieser Moderne (vgl. Welsch, 1988, S. 7ff.), mit dem Unterschied des Verzichts auf den Glauben auf beständige Höher- und Weiterentwicklung.

Wesentlich ist auch die positive Grundhaltung des Postmodernismus, Vielheit wird nicht nur grundsätzlich anerkannt, sondern befürwortet. Dies gilt für Vielheit in Lebensformen und ebenso Vielheit an Diskursen und Stilen. Damit verbunden ist unausweichlich die Ablehnung jeder totalitären Haltung und jedes Einheitsanspruchs.

Postmodernismus bedeutet für den Einzelnen einen Gewinn an Freiheit, aber auch an Verantwortung und neuen Problemen, erfordert eine Lebensgestaltung, die den konflikthaften Pluralismus zulässt und lebbar macht. Aus Sicht des neuzeitlichen Subjekts und des damit verbundenen Vernunftbegriffs stellt sich das Problem der Pluralität der Rationalitätsformen. Vor diesem Hintergrund entwirft Wolfgang Welsch sein Konzept der „transversalen Vernunft“, das von Mike Sandbothe auf das World Wide Web als Exempel übertragen wird (vgl. Sandbothe, 1998).

Zusammenfassend ist Postmodernismus die Beschreibung, Anerkennung und Reflexion radikaler Pluralität in allen Lebensbereichen. Radikal ist diese Pluralität, da es keinerlei Einheitsbände wie die der bereits erwähnten „großen“ bzw. Meta-Erzählungen gibt. Die neuen Technologien sind insofern relevante Themen des postmodernen Diskurses, als sie das Wissen sowie den Wissenserwerb verändern. „Postmodern ist, wer sich jenseits von Einheitsobsession der irreduziblen Vielfalt der Sprach-, Denk- und

Lebensformen bewußt ist und damit umzugehen weiß“ (Welsch, 1988, S. 35). Für Sherry Turkle ist der Cyberspace die (banale) Einlösung postmoderner Philosophie. „Die Theorie der Postmoderne ist aufregend; die gelebte Postmoderne ist banal und „zahn“. Wir begrüßen die aufstrebende Kultur der Simulation, indem wir uns in DEPRESSION 2.0 einloggen“ (Turkle, 1998, S. 164).

Exkurs Ende

Im Zusammenhang mit der Entwicklung der neuen (Medien-) Technologien werden im postmodernen Diskurs in erster Linie Simulation und Hyperrealität thematisiert. Die Realität wird zur simulierten Realität, einer Welt des Scheins. Ergebnis dieser Diagnose ist zunehmende Immaterialität, die, aufgrund mangelnder Lokalisierbarkeit des Anderen auf Seiten des Subjekts, zur Auflösung der Vorstellung eines eigenständigen, sich abgrenzenden Subjekts führt (vgl. Helsper, 1991, S. 16ff.). Unter dem Gesichtspunkt von Identität führt dies zum Verlust von diskriminativ relevanten Aspekten des Selbst. Identität ist Voraussetzung und gleichzeitig Bedingung für die Abgrenzbarkeit des Subjekts, sowie das Subjekt gleichzeitig Ziel und Voraussetzung des Bildungsprozesses ist. Das Individuum bedarf des Anderen zur Abgrenzung und zur Thematisierung von Selbstaspekten. Wie bereits eingangs erwähnt, ist das soziale Geschlecht nur in Abgrenzung vom anderen sozialen Geschlecht zu thematisieren. Gleichzeitig muß das Bewußtsein von Einzigartigkeit vorhanden sein, um das Ich vom Anderen abzugrenzen. Diese dialektische Verschränkung gilt ebenso für das Subjekt als Ziel und Voraussetzung des Bildungsprozesses.

Was kennzeichnet ein modernes Subjekt und was unterscheidet dies vom postmodernen Subjekt jeweils unter identitätstheoretischer Perspektive? Das moderne Subjekt ist offen, differenziert, reflexiv und individuiert (vgl. Helsper, 1997, S. 176). Jede dieser Eigenschaften wiederum enthält Ambivalenzen, die das Subjekt durch eine Dezentralisierung ausbalanciert. Was unter dem postmodernen Subjekt zu verstehen ist, ist nicht eindeutig. Es können darunter „neue Formen kultischer Selbstbezüglichkeit; das dezentrierte, flexible

Collagen- oder Bastel-Selbst beziehungsweise die Patchwork-Identität; das Spiel mit den virtuellen Bildwelten des neuen Imaginären etc.“ (Helsper, 1997, S. 181) verstanden werden. In einer positiven Sichtweise werden die vielfältigen Möglichkeiten, die auch Identitätsauswahloptionen enthalten, betont. Das Subjekt geht „spielerisch“ mit diesen Möglichkeiten um, verfügt über „postmoderne Kompetenz“, wie z.B. einer undogmatischen Haltung. Negative Betrachtungen stellen ein entdifferenziertes Subjekt in den Vordergrund, welches eher zum Spielball der vielfältigen Möglichkeiten wird (vgl. Helsper, 1997, S. 182). Das Subjekt ist restlos entmächtigt und Vorstellungen von einem frei denkenden und sich entscheidenden Subjekt werden obsolet.

Der Dezentrierung des Subjekt entspricht die Dezentrierung der Weltansichten, der Vielzahl vorhandener Lebensformen, die heute existieren. D.h. die Individualisierung als gesellschaftlicher Rahmen für individuelle Entwicklung und individuelles Handeln bedingt auf seiten des Subjekts Desorientierung. Helga Bilden spricht daher von vielen Selbsten im Sinne einer inneren Pluralität und gibt die Vorstellung von Identität als Einheit ganz auf (vgl. Bilden, 1997, S. 227).

Auch wenn diese Subjektthesen der Postmoderne, da erkenntnistheoretische, empirisch nicht nachgewiesen bzw. nicht nachweisbar sind, rücken sie auch in der Beschäftigung mit Identität einige wichtige Momente in den Mittelpunkt der Betrachtungen: die Verschiedenheit der Lebenserfahrungen, Kritik an den linearen, auf Höherentwicklung angelegten Entwicklungsvorstellungen und die sich aus beiden ergebende Vielfalt möglicher Identitätskonstruktionen (vgl. Krappmann, 1997, S. 88/89).

Zu der lebenslangen Arbeit an seinen Identitätskonstruktionen ist das Subjekt gezwungen, da es sich in unterschiedlichen sozialen Kontexten bewegt, die sich sowohl innerhalb einer Gruppe als auch zwischen den verschiedenen Gruppen durch divergierende Normen- und Wertesysteme kennzeichnen lassen. Im individuellen Identitätsentwurf muß aus diesen Erfahrungen eine Einheit gebildet werden (vgl. Ahbe, 1997, S. 208). Die Antwort auf diese vielfachen Optionen und Anforderungen ist innere Vielfalt und Pluralität. Nur so

bleibt das Individuum sozial handlungsfähig.

Zur theoretischen Erfassung möglicher Integrationsprinzipien dieser Vielfalt und Pluralität lassen sich die Theorien Bourdieus zum Kapitalbegriff und zum Habitus-Konzept heranziehen. Beide können der Erklärung von Konsistenzen im Handeln und Verhalten als Identitätsausdruck der Individuen dienen, die sich nicht oder nur bedingt mit der Vielfalt und Pluralität an Optionen verbinden lassen.

Bourdieus Aufmerksamkeit gilt in erster Linie der Analyse gruppenspezifischen Handelns, um den Zusammenhang von gesellschaftlichen Strukturen und dem typischen Handeln einer sozialen Gruppe darzustellen. Der Individual-Habitus dient lediglich dazu, „die Entstehungsbedingungen des Gruppen-Habitus zu explizieren“ (Ecarius, 1996, S. 143). Für die Lebenslaufforschung beispielsweise hat Jutta Ecarius das Habitus-Konzept zur Beschreibung des individualisierten Lebensverlaufs nutzbar gemacht. Sie stützt sich dabei auf den Individual-Habitus unter Berücksichtigung seiner Prozeßhaftigkeit.

Bourdieus Habitus-Konzept, wie er es in seinem Werk über die kabyllische Gesellschaft entwickelt hat, ermöglicht die „Theoretisierung der Selbstorganisation des Lebens, der Transformation von einer Lebensform zur nächsten“ (Ecarius, 1996, S. 15). Hierdurch wird die Erfassung der einzelnen Lebensformen im individualisierten Lebensverlauf ermöglicht. Bourdieus Habitus ist das Verbindungsstück zwischen Struktur und Gesellschaft. Individuum und Gesellschaft stehen in einem Komplementaritätsverhältnis. Sein Ansatz ist sowohl struktur-theoretisch als auch kultursoziologisch. Dabei grenzt er sich von der Reduktion gesellschaftlicher Praxis auf symbolische Interaktion und Kommunikation ab. „Mit der Habitus-Konzeption wird der alte Dualismus von Subjektivismus und Objektivismus, von Subjekt und Gesellschaft überwunden und damit die Annahme, daß soziale Strukturen sich direkt auf das Subjekt übertragen und das Subjekt als ein Abbild sozialer Wirklichkeiten zu deuten sei. Der Habitus ist ein Umschlagplatz, er absorbiert strukturelle Schemata sozialer Tatsachen und wandelt sie in Praxis um. Zugleich werden mit der Aufnahme sozialer Konditionierungen Dispositionen eingeschliffen, die ebenfalls in der Praxis wirksam werden“ (Ecarius, 1996, S. 128/ 129).

Der Bourdieusche Habitus wird als System dauerhafter und versetzbarer Dispositionen begriffen, der „alle vergangenen Erfahrungen integrierend, wie eine Handlungs-, Wahrnehmungs- und Denkmatrix funktioniert“ (Bourdieu, 1976, S. 169). Dieses System von Dispositionen wirkt im Handeln des Einzelnen auf die Praxis zurück und erhält durch die Rückmeldung anderer Beständigkeit. Veränderungen des Individuums, die neuen Lebensformen vorausgehen, sind nur durch eine hohe physische und psychische Leistung des Individuums möglich. Einmal erworbene Handlungsmuster „zeichnen sich durch eine Hysterese, eine Trägheit aus“ (Ecarius, 1996, S. 156). Dieser Ansatz ermöglicht eine Sichtweise auf die sozialen Handlungen eines Individuums innerhalb des Lebensverlaufs als logisch miteinander verknüpfte. Lebensformen innerhalb eines Lebensverlaufs weisen strukturelle Homologien auf, die zeigen, „daß die in jeder Lebenssequenz habituell gewordenen Denk-, Wahrnehmungs- und Handlungsmuster immer wieder zu ähnlichen Lebensformen mit typischen Kombinationsmustern des privaten und beruflichen Lebensbereiches führen, auch wenn neue Sozialräume (...) betreten werden“ (Ecarius, 1996, S. 145). Neben den handlungs- und interpretationsleitenden Dispositionen des Habitus, erwerben und transformieren Individuen im Verlauf ihres Lebens verschiedene Kapitalien, die sie mit sich in unterschiedliche Sozialräume einbringen.

Bourdieu erweitert den aus der Ökonomie stammenden Kapitalbegriff und überträgt ihn auf alle gesellschaftlichen Bereiche, in denen Subjekte agieren. „Kapital ist akkumulierte Arbeit, entweder in Form von Materie oder in verinnerlichter, „inkorporierter“ Form“ (Bourdieu, 1983, S. 183). Er unterscheidet ökonomisches, kulturelles und soziales Kapital. Es geht aber nicht nur darum, welches Kapital in welcher Quantität vorhanden ist, sondern vor allem darum, wie sich die verschiedenen Kapitalien ineinander verwandeln lassen. Außerdem müssen sie sich institutionalisieren lassen.

Ökonomisches Kapital liegt beispielsweise direkt in Geldform oder in Form von Eigentumsrechten vor.

Kulturelles Kapital wird weiterhin unterschieden in drei Formen: den verinnerlichten, inkorporierten Zustand in Form dauerhafter Dispositionen, den objektivierten Zustand in Form von kulturellen Gütern und den

institutionalisierten Zustand, einer Form der Objektivierung wie z.B. schulische Titel. Als Primärinstitution der „Vererbung“ kulturellen Kapitals gilt die Familie. Inkorporiertes Kulturkapital ist an den biologischen Träger gebunden und wird von diesem z.B. durch Investition von Zeit erworben. Objektiviertes Kulturkapital hingegen ist materiell übertragbar, diejenigen Merkmale aber, die die eigentliche Aneignung erst ermöglichen, wie z. B. Kenntnisse über den Gebrauch, sind inkorporiertes Kulturkapital. Institutionalisiertes Kulturkapital wiederum, als Sonderform der Objektivierung, beinhaltet eine anerkannte und garantierte Kompetenz, welche beispielsweise in ökonomisches Kapital konvertierbar ist.

Unter Sozialkapital wird „die Gesamtheit der aktuellen und potentiellen Ressourcen, die mit dem Besitz eines dauerhaften Netzes von mehr oder weniger institutionalisierten Beziehungen gegenseitigen Kennens oder Anerkennens verbunden sind“ (Bourdieu, 1983, S. 190), verstanden. Diese Beziehungen können nur in einer Praxis aufgrund materieller und/oder symbolischer Tauschaktionen realisiert werden. Soziale Beziehungen erfordern die Investition von Zeit und Geld, oder anders formuliert, den Einsatz des Individuums. Der Beckschen Analyse der Risikogesellschaft folgend müssen in diesen sozialen Beziehungen Werte immer wieder ausgehandelt werden, was zu prinzipieller Instabilität führen kann.

Mit diesem Kapitalbegriff können innerhalb einer Identitätstheorie Veränderungen, Brüche, aber auch Beharrung beschrieben werden (vgl. Ahbe, 1997, S. 211). Ertragreich kann eine Analyse der vorhandenen Kapitaltypen sein und der Arten bzw. Möglichkeiten von Transformationen, denn der aktuelle Lebensstil basiert auf dem bisherigen Verlauf des sozialen Lebens.

Identität entwickelt sich immer innerhalb eines sozialen Kontextes. Dies muß keineswegs voraussetzen, daß das Subjekt unmittelbaren Zugang zu seiner Umwelt hat. Identitätskrisen können, konstruktivistisch gewendet, als Viabilitätskrisen gesehen werden. Bestehende Wirklichkeitskonstruktionen werden erschüttert, wenn sie sich als nicht überlebensdienlich erweisen. Dies führt zur Krise, aus der eine neue viable Konstruktion folgt, so daß eine Entwicklung hin zur „äquilibrierten“ Beziehung der Person zur Umwelt entsteht -

„äquilibriert“ oder angepasst hier immer verwendet unter dem Gesichtspunkt Viabilität. Unter dieser Perspektive kommt es nicht grundsätzlich zu einer Desorientierung, sondern aus jeder Krise geht eine neue, vorerst viable Wirklichkeitskonstruktion hervor.

Identität kann aber nicht nur als soziale Erfahrung gesehen werden. Innerhalb der Dynamik der Mensch-Umwelt-Beziehungen versucht das Individuum, seine Identität in seiner Umwelt abzubilden, auch durch persönliche Objekte, die subjektive Relevanz besitzen. Diese Objekte wiederum können einen Bezugsrahmen für Identität bilden, sie können Kontinuität z.B. anhand von Einrichtungsgegenständen darstellen. Gleichermaßen können Orte, die das Handlungsfeld für soziale Erfahrungen konstituieren, identitätsrelevant sein. „Damit ist jener räumliche Ausschnitt der Umwelt gemeint, den ein Individuum über Prozesse der Identifizierung in seine Identität integriert“ (vgl. Fuhrer, 1999, S. 95).

Die zustandegekommene Identität muß in jeder Situation immer wieder neu realisiert werden. Sie äußert sich in Handlungen und Verhalten, des weiteren kommt sie im bewußten Urteil über sich selbst zum Ausdruck. Die Dimensionen, in denen sie sich zeigt sind: Einzigartigkeit und Zugehörigkeit, persönliche Kontinuität und Innovation, persönliche Konsistenz und Flexibilität, Wirksamkeit eigener Initiativen und Handlungen, Identifizierung mit dem eigenen Körper und schließlich Selbstwert (vgl. Habermas, 1999, S. 112).

Die Frage nach der Identitätsentwicklung des Individuums stellt sich erst mit gesellschaftlicher Individualisierung als Rahmenbedingung. Erst mit der „Herauslösung des Selbst aus Standesschranken und der Eröffnung des Selbst als individuellem Bildungsprojekt wird die Ich-Wir-Balance des Selbst“ (Helsper, 1997, S. 175) notwendiger Gegenstand der Reflexion.

Zusammenfassend läßt sich Identität als das Bestreben des Individuums nach Individualität kennzeichnen, nach dem Empfinden, ein und derselbe/dieselbe zu sein über Zeit und Raum hinweg. Identitätsrelevanz ist bedingt durch subjektive Wahrnehmung und Betroffenheit. Mit der Pluralisierung der Gesellschaft pluralisieren sich auch die Felder, auf denen Identität erworben und immer wieder neu verhandelt werden muß. Dies führt auf seiten des

Subjekts zu einer Pluralisierung im Inneren, einer Patchwork-Identität. Aus theoretischer Sicht können Bourdieus Habitus-Konzept und sein Kapitalbegriff zur Erklärung von Kontinuitäten, und damit den Ansprüchen von Individualität, Konsistenz und Kontinuität im individuellen Lebensverlauf herangezogen werden, welche vom Subjekt derart wahrgenommen werden.

Die vorgestellten Ansätze gehen in erster Linie von soziologischen bzw. sozialisationstheoretischen, interaktionistischen oder auch psychoanalytischen Gesichtspunkten aus. Somit entfallen bildungstheoretisch relevante Aspekte des Subjekts. Thematisiert wird die Beziehungsebene und nicht die Inhaltsebene und daher auch nicht die Bedeutung von Medien im Hinblick auf Identität. Insbesondere die soziologische Perspektive vernachlässigt den Aspekt, daß das Individuum nicht nur Objekt von Sozialisationsprozessen ist, sondern diese mitbestimmt (vgl. Prange, 2001, S. 162). „Über sich selbst hinauswachsen“ oder auch innovative Elemente, wie z.B. Kreativität, finden in diesen Überlegungen keinen Anschluß. Das Selbst als integrative, konstruktive und damit kreative Instanz bleibt unberücksichtigt. Die Patchwork-Identität fordert kreative Bewältigungsformen, die bislang in einer Rollen- oder Sozialtheorie leider nicht vorliegen. Die klassisch-idealistische Erkenntnistheorie hat dem Subjekt drei Grundprädikate zugeschrieben: Unmittelbarkeit der Bekanntheit mit sich, Spontaneität und Ichheit (vgl. Frank, 1988, S. 4). Insbesondere der Gesichtspunkt der Spontaneität findet in einer Theorie der Identität keine Berücksichtigung.

Bei aller Umstrittenheit des Begriffes Identität, verdeutlicht der Blick in die Psychiatrie abschließend noch einmal, wie zentral die lebenspraktische Bedeutung von Identität für das Subjekt ist. „Im Grenzfall psychotischen Erlebens befindet sich Identität nicht im Übergang, sondern im Untergang. Dieser drohende Verlust der Identität bereitet den Kranken extreme psychische Qualen“ (Klika, 2000, S. 291).

Identität als Bildungsaufgabe muß entsprechend bildungstheoretisch gefaßt werden. Die Bildungstheorie thematisiert neben dem Beziehungsaspekt vor allem den Inhaltsaspekt des Weltbezuges, auch wenn die Bedingungen in

differenzierten, pluralistischen Welten schwieriger werden.

Außer dem Subjekt sind die Welt bzw. die Wirklichkeit Gegenstände dialektischer Verschränkung, wie sie anhand von „Identität“ konkretisiert wurden. Gleichwohl steht dem Individuum keineswegs eine in sich homogene Welt gegenüber. Des weiteren lassen sich nicht nur verschiedene Welten oder Wirklichkeiten unterscheiden, sondern diese sind immer auch medial definiert und konstruiert. Wenden wir uns nun dem Verhältnis des Menschen zur Welt bzw. Wirklichkeit und deren medialen Charakter zu.

2.2 Welt, Wirklichkeit und Medien

Welt und Wirklichkeit werden häufig synonym verwandt. Ich werde zeigen, wie beide unterschieden werden können. Anschließend werde ich ausführen, daß Wirklichkeit zwar immer schon mediale Wirklichkeit ist, daß aber gleichwohl Wirklichkeiten hinsichtlich ihrer Medialität unterschieden werden können. Unter theoretischer Perspektive ist dies auch unabdingbar, um unseren Gegenstand einzugrenzen. Gleichwohl ist diese Trennung schwierig, wenn gleichzeitig die Tatsache der Medialität jeder Weltbegegnung berücksichtigt werden muß.

Wie bereits in den Ausführungen zum Identitätsbegriff und -konzept deutlich wurde, muß heute auch unser Begriff von Welt differenziert betrachtet werden. So wenig von einer homogenen Strukturierung des Subjekts ausgegangen werden kann, so wenig ist auch unsere Welt homogen. Alltagssprachlich sind uns bereits verschiedene Weltenbegriffe vertraut: soziale Welten, ökonomische Welten oder Arbeitswelten. Vergleichbar der Patchwork-Identität könnte von einer „Patchwork-Welt“ die Rede sein, die verschiedene Weltbereiche umfaßt. Der Vielheit im Äußeren entspräche somit die Vielheit im Inneren. Auch hier stellt sich dann allerdings die Frage nach dem Integrationsprinzip.

Im Gegensatz zur Patchwork-Identität aber stellen sich bei der Patchwork-Welt keineswegs vielfältige Optionen für das Individuum. Es lebt immer schon in einer sozialen Welt, einer kulturell überformten Welt, welche die Teilhabe an verschiedenen Welten voraussetzt.

Unter dem Gesichtspunkt postmoderner radikaler Pluralität entfällt ein Integrationsprinzip zumindest aus theoretischer Perspektive.

Der Begriff Wirklichkeit wird alltagssprachlich häufig synonym mit Welt verwendet. Im Gegensatz zur sozialen Welt betont aber die Verwendung von sozialer Wirklichkeit die Darstellung wie es „wirklich“ ist. Hier wird der Terminus „wirklich“ im Sinne von tatsächlich, den Fakten entsprechend verwandt. Welt teilt sich somit in „mannigfaltige Wirklichkeiten, die jeweils ihre eigene Sinnestypik, ihre eigenen Regelungen und Konstitutionsbedingungen aufweisen“ (Waldenfels, 1998, S. 213).

Ein möglicher Zugang zum Begriff „wirklich“ liegt in der Art und Weise, wie dieser verwendet wird. So unterscheidet Wolfgang Iser insgesamt sieben Hauptbedeutungen, die er in substantivische und adverbiale bzw. adjektivische Verwendungen unterteilt. Eine Form adjektivischer Verwendung findet sich z.B. am Beginn unserer Ausführungen zum Identitätsbegriff: „Der zu sein, der man wirklich ist“. Der Anspruch auf Authentizität der Person beinhaltet eine Vorstellung von dieser Person. Daran anschließend kann eine weitere adjektivische Verwendung unterschieden werden, wenn „wirklich“ zur Verstärkung einer Aussage herangezogen wird, wie z.B. in der Aussage „Das meine ich wirklich so“ oder auch zur Betonung, wenn beispielsweise von einem „wirklichen“ Freund die Rede ist (vgl. Iser, 1998, S. 175ff). Iser bezeichnet daher den Begriff „Wirklichkeit“ als Doppelagenten. „Wir bezeichnen nicht nur etwas als „wirklich“, sondern wir heben es dadurch zugleich von anderem ab, das im gleichen Zug als weniger wirklich oder scheinhaft, als virtuell, uneigentlich, bloß möglich, unwirklich, unwahr etc. qualifiziert wird“ (Iser, 1998, S. 201). Und er führt weiterhin aus, daß die Termini „wirklich“ und „wahr“ auszeichnende sind, „daß sie eine Unterscheidung im *Insgesamt des Seienden* vornehmen. Diese Termini sind universale, nicht partikuläre Operatoren“ (Iser, 1998, S. 202).

Eine weitere alltägliche Verwendung erfolgt synonym mit dem Begriff Realität. „Dieser aber hat, seinem lateinischen Ursprung (res = Sache) entsprechend, einen substantivistischen, verdinglichenden Charakter. „Wirklichkeit“ hingegen

verweist „auf die Verben „wirken“ und „bewirken“, auch auf „werken“ oder „Werk“, allenfalls noch auf das Gewirkte und Gewobene, das heißt Strukturierte. All dies bringt viel stärker das Abstraktum >Realität< zum Ausdruck, worum es eigentlich und ursprünglich immer geht: nämlich um Prozeß und Wirkung, um Aktion und Interaktion, um Handlung und Handgreiflichkeit – im psychischen Bereich also um ein handelndes Erleben des (oder vielmehr im) Begegnenden zunächst noch ganz jenseits von jeder Spaltung zwischen Subjekt und Außenwelt“ (Ciompi, 1997, S. 35).

Auf eine ausführliche Darstellung der Verhältnisse von Welt und Wirklichkeit, Wirklichkeit und Sprache etc. wird an dieser Stelle verzichtet, da diese erschöpfend und anschaulich bereits vorliegen⁶. Im folgenden werden lediglich die für diese Arbeit maßgeblichen Punkte kurz ausgeführt. Als gemeinsamer Nenner des aktuellen medienbezogenen Forschens läßt sich vorab feststellen, daß Medien nicht nur als Übermittler von Wirklichkeit gelten, sondern an Bestimmung von Wirklichkeit durch ihre spezifischen Charakteristika beteiligt sind und „die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens“ (Krämer, 1998, S. 14) prägen.

Rainald Merkert geht in seinem Buch *Medien und Erziehung* der Frage nach, welche Bedeutung die Medien hinsichtlich der Veränderung der pädagogischen Urrelation Mensch – Welt haben, die für alle pädagogischen Prozesse konstitutiv ist. Dabei ist als erstes anzumerken, daß die Wirklichkeit, die dem Menschen sowohl vor- als auch aufgegeben ist, heute zunehmend medial vermittelte bzw. konstruierte Wirklichkeit ist (vgl. Merkert, 1992, S. 62 ff.). Merkert übernimmt Erich Rothackers Unterscheidung von Welt und Wirklichkeit, um aufzuzeigen und zu verdeutlichen, daß die Ausdeutung von Welt immer eine lebenspraktische ist. In Abgrenzung vom radikalen Konstruktivismus, für den Welt immer nur unspezifische Anregungen liefert, zeigt Merkert mit Rothackers Satz der Bedeutsamkeit und der Sachlichkeit, daß die Deutungen von Welt in Wirklichkeit nicht beliebig sind. „Alle produktive Deutungskraft kann die vorgegebene Wirklichkeit nur so deuten, wie sie sich

⁶ Zum Beispiel: Rainald Merkert: *Medien und Erziehung*. Darmstadt 1992.

deuten läßt“ (Merkert, 1992, S. 67). Zentrales Moment Rothackers ist der Begriff der lebensweltlichen Erfahrung und damit der Lebenspraxis. Durch diese Perspektive wird der „Scheinwerfer des lebendigen Interesses auf den insgesamt dunklen Hintergrund Welt“ (Blumenberg, 1981, S. 13) gerichtet. Ähnlich sieht dies auch Alfred Schütz, wenn er ausführt, daß „unsere natürliche Einstellung gegenüber der Welt des Alltags von einem pragmatischen Motiv beherrscht wird“ (Schütz, 1971, S. 239).

Welt im Sinne Rothackers entspricht die Wirklichkeit 1. Ordnung Watzlawicks, Wirklichkeit im Sinne Rothackers ist entsprechend die Wirklichkeit 2. Ordnung. Wandel ergibt sich u.a. durch Entdeckung neuer Ausdeutungsmöglichkeiten, die sich dann wieder als Struktur in der Wirklichkeit 2. Ordnung niederschlagen. Daraus folgt, daß „die Wirklichkeit, in der Menschen leben, (...) immer schon eine auf menschliche Weise begriffene Wirklichkeit“ (Merkert, 1992, S. 69) ist, die zugleich „das Produkt handelnder Umgestaltung durch den Menschen“ (Merkert, 1992, S. 69) bildet.

Innerhalb der Wirklichkeit 2. Ordnung werden in Anlehnung an Berger und Luckmann objektive und subjektive Wirklichkeit unterschieden. „Die objektive Wirklichkeit ist die der Objektivationen, die der Mensch als Gattungswesen geschaffen hat. (...) Das, was der einzelne sich in diesem Prozeß erwirbt, ist seine subjektive Wirklichkeit“ (Merkert, 1992, S. 71). Auf der Basis der Überlegungen von Alfred Schütz gehen Berger und Luckmann dabei von einem Primat der Alltagswelt aus, die grundsätzlich um das „Hier“ meines Körpers und das „Jetzt“ meiner Gegenwart herum angeordnet“ (Berger/Luckmann, 1980, S. 25) ist und sich immer als intersubjektive Welt darstellt (Berger/Luckmann, 1980, S. 25).

Eine der zentralen Objektivationen der menschlichen Wirklichkeit ist die Sprache, die in unserem Zusammenhang ihre Bedeutung nicht nur dadurch erhält, daß sie immer auch ein bestimmtes Wirklichkeitsverständnis oder Weltbild enthält (vgl. Merkert, 1992, S. 73), sondern auch im Mittelpunkt von Bildungstheorie steht. Für Berger und Luckmann sind Symbole und symbolische Sprache „tragende Säulen der Alltagswelt und der „natürlichen“ Erfahrung ihrer Wirklichkeit. „Täglich“ und „alle Tage“ beziehungsweise „alltags“ lebe ich in einer Welt der Zeichen und Symbole“ (Berger/Luckmann,

1980, S. 42). Martin Seel unterscheidet an dieser Stelle weiterhin zwischen Wahrnehmen und Erkennen. „Daß wir uns nur mit Hilfe des Satzes „Der Schnee ist weiß“ auf den Umstand beziehen können, daß Schnee weiß ist, zeigt, daß es keine sprachfreie Bestimmung der Verfassung von Gegenständen gibt, auch wenn ihr *Bestehen* vom erkennenden Zugang zu ihnen unabhängig ist“ (Seel, 1998, S. 254). Die Wahrnehmung des Schnees ist hier von der Erkenntnis, daß dieser weiß ist, unterschieden. Der erkennende Zugang erfolgt im Medium der Sprache, während der wahrnehmende Zugang im Medium des Lichts, im Sehen liegt. Einschränkend muß aber angefügt werden, daß zumindest bewußtes Wahrnehmen bereits Erkennen beinhaltet.

„Wenn die „sogenannte Wirklichkeit“ das Ergebnis gesellschaftlicher Konstruktion ist, wenn sie in gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen konstruiert wird, dann kann es keinen Zweifel geben, daß die Medien der gesellschaftlichen Kommunikation an dieser Konstruktion oder Definition der Wirklichkeit kräftig mitwirken“ (Merkert, 1992, S. 78).

Merkert bezieht sich hier in erster Linie auf das Fernsehen; die neuen Medien, die aufgrund ihrer Interaktivität heute eine besondere Rolle spielen, bleiben bei ihm noch außen vor. Meinungsbildung durch Massenmedien gab es immer schon, doch das Neuartige des Cyberspace liegt darin, daß jeder mit seiner persönlichen Homepage, mit seinen Postings im Usenet usw. Einfluß auf die Entwicklung nehmen kann.

Zusammenfassend läßt sich jedoch feststellen, daß „vorgegebene Wirklichkeit durch den Prozeß der Aufnahme und Wiedergabe gebrochen und verändert wird bis hin zur Produktion neuer, medienabhängiger Wirklichkeit“ (Merkert, 1992, S. 84). Zum anderen beeinflussen Medien bereits über die Auswahl der Inhalte was jeweils zum Bestandteil subjektiver Wirklichkeit wird. „Wenn die Medien zum guten Teil vorgeben, über welche Themen nachgedacht und gesprochen wird, wenn zum anderen Wirklichkeit das Ergebnis von Kommunikation ist, dann definieren sie eben dadurch, was für eine Mediengesellschaft Wirklichkeit ist“ (Merkert, 1992, S. 84). Dies stimmt inhaltlich auch mit dem Konzept des radikalen Konstruktivismus überein, der sich nach Siegfried Schmidt zu einer „Kognitionstheorie funktional

differenzierter Massenmediengesellschaften entwickelt hat“ (Schmidt, 1994, S.15), da Wirklichkeit in einer von Massenmedien geprägten Gesellschaft also zunehmend das ist, „was wir über Mediengebrauch als Wirklichkeit konstruieren, dann daran glauben und entsprechend handeln und kommunizieren“ (Schmidt, 1994, S. 18). Schmidt verdeutlicht an dieser Stelle den subjektiv konstruktiven Charakter des menschlichen Verhältnisses zur Wirklichkeit.

In der Pädagogik, und nicht nur dort, wird traditionell zwischen Medien- und Wirklichkeitserfahrung unterschieden⁷. Die reale Welt steht versus die künstliche, Primärerfahrung versus Sekundärerfahrung. Diese Unterschiede sind nicht nur begrifflich, ihnen implizit ist auch immer eine Wertung. Nach unseren Ausführungen entfällt eine derartige Gegenüberstellung, Medien und Wirklichkeitserfahrung sind derartig durchdrungen, daß eine voneinander abgrenzende Gegenüberstellung nicht nur zunehmend schwieriger wird, sondern auch den Sinn, d.h. die prinzipielle Höherwertigkeit einer Seite, verloren hat.

Für Norbert Bolz liegt gerade in den neuen Medien die Chance für die Befreiung vom humanistischen Menschenbild. „Menschliche Wesen werden sich erst dann frei, individuell und vielfarbig entfalten, wenn sie den Bann des humanistischen Weltbildes gesprengt haben. Den Kontext dieser neuen >posthumanen< Existenz bieten die neuen Medien. Sie bestimmen, was für uns Wirklichkeit heißt. Was sich ereignet, ist inszeniert. Bilder aus aller Welt ersetzen das Weltbild“ (Bolz, 1994, S. 16). Dabei tritt an die Stelle der Weltwahrnehmung die Wahrnehmung von Kommunikationen. Schein, Fiktion und Simulation „bezeichnen nicht mehr das andere der Wirklichkeit, sondern sind ihre Aggregatzustände“ (Bolz, 1994, S. 21).

Die postmoderne Wirklichkeit ist nur in ihren Bildern zu finden und die elektronische Medienwirklichkeit, die heute vor allem von dem Computer bestimmt wird, diktiert die Bedingungen der Möglichkeit von Erfahrung und Weltwahrnehmung, so daß die Simulation Inszenierung und Wirklichkeit zur Deckung bringt (vgl. Bolz, 1994, S. 261). Anders ausgedrückt könnte dies als

⁷ Jürgen Fritz beispielsweise unterscheidet noch zwischen Traumwelt, mentaler Welt, Spielwelt und Virtueller Welt, zusätzlich läßt sich noch die Welt der Objektivationen des Mentalen finden.

Verlust von Wirklichkeit bezeichnet werden. Jedoch übersieht diese Annahme, daß der menschliche Weltzugang immer schon multimedial ist und auch wenn der Computer mehrere Medien wie Bild, Sprache, Schrift und Ton zu einem Verbund zusammenschließt, wird er, zumindest in naher Zukunft, nicht zum einzigen Medium der Weltbegegnung werden. Er verschärft allerdings die „multimedialen Verhältnisse, in denen wir immer schon stehen“ (Seel, 1998, S. 258). Das Wirkliche ist nur aus den Möglichkeiten seiner medialen Zugänglichkeit zu denken, so daß wir in den neuen Medien vor allem den Reichtum der Wirklichkeit anhand ihrer medialen Zugänglichkeit erleben können (vgl. Seel, 1998, S. 267).

In gewisser Hinsicht ist also Wirklichkeit immer schon mediale Wirklichkeit. Es gibt keinen fest umgrenzten Bereich medialer Wirklichkeit wie dies zum Beispiel bei sozialer Wirklichkeit der Fall ist. Vielmehr werden alle Wirklichkeiten eben auch durch Medien konstruiert und definiert. Menschliche Kulturen bewegen sich immer schon in einer multimedialen Welt, „in einer Lebenswelt, die aus spezifischen Beschränkungen der Wahrnehmung ihrer Bewohner entsteht, die mit Hilfe spezifischer anderer Beschränkungen überwunden werden können. Durch Unterschiede einer bestimmten – immer begrenzten – Art eröffnen Medien spezifische Möglichkeiten der Fixierung von Unterschieden und damit des Wahrnehmens, Erkennens und Handelns. Durch Medien sind Spielräume des (in unterschiedlichen Verhältnissen) sinnlichen, kognitiven, instrumentellen, sozialen, politischen, wirtschaftlichen, wissenschaftlichen und künstlichen Operierens gegeben, aus denen die kulturelle Wirklichkeit eines jeweiligen Lebensbereichs besteht“ (Seel, 1998, S. 248).

Wenn das, was heute als Wirklichkeit anzusehen ist, zunehmend medial vermittelt und konstruiert wird, könnte die Unterscheidung von Wirklichkeit und medialer Wirklichkeit entfallen, denn die Bestimmung von medialer Wirklichkeit setzt einen Wirklichkeitsbegriff voraus, anhand dessen die Merkmale medialer Wirklichkeit bestimmt werden können. Dies gilt ebenso für die weiteren Differenzierungen des Wirklichkeitsbegriffs. Auch ohne diese Merkmale aber

dient die Differenzierung zur Beschreibung unseres Verhältnisses zu verschiedenen Wirklichkeiten, in denen wir uns bewegen und die dem Individuum die Kompetenz abverlangen, sie zu unterscheiden und sein Handeln entsprechend auszurichten⁸.

Jede dieser Wirklichkeiten wiederum, zu denen der Mensch Zugang hat, ist insgesamt gesehen Bestandteil bzw. Teilbereich objektiver Wirklichkeit und beinhaltet entsprechend die Möglichkeit, Bestandteil subjektiver Wirklichkeit zu werden.

Für den einzelnen Menschen ist es möglich, lediglich Teilgebiete der objektiven Wirklichkeit zu erschließen. Da aber mediale Wirklichkeit alle Wirklichkeiten beeinflusst, bleibt festzuhalten, daß es, insbesondere im Zeitalter des Massenmediums Fernsehen, unmöglich ist, unberührt von medialer Wirklichkeit zu bleiben. Virtuelle, simulierte oder literarische Wirklichkeiten hingegen müssen keineswegs Bestandteil der subjektiven Wirklichkeit des Einzelnen sein, auch wenn sie gesellschaftlich zur objektiven Wirklichkeit gehören.

Hier erscheint es erforderlich, den Begriff medialer Wirklichkeit näher zu bestimmen:

Exkurs: Medialität – mediale Wirklichkeit

Medialität bezeichnet das für menschliche Erkenntnis grundlegende Faktum, daß zwischen Welt und Mensch immer schon ein Medium steht. „Medialität“ drückt aus, daß unser Weltverhältnis und damit all unsere Aktivitäten und Erfahrungen mit welterschließender – und nicht einfach weltkonstruierender – Funktion geprägt sind von den Unterscheidungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, und den Beschränkungen, die sie dabei auferlegen“ (Krämer, 1998, S. 15). Auch wenn nun also Medialität des Menschen in seinem Weltverhältnis konstatiert wird, bleibt das Medium selbst meist unbewußt. Obgleich es in diesem Sinne nicht nur sinnvermittelnde, sondern eben auch sinnmitemzeugende Wirkungen hat. Das Medium selbst rückt nur in den Mittelpunkt der Betrachtungen, wenn Störungen auftreten. So funktioniert es

⁸ Dies versteht Jürgen Fritz z.B. unter Rahmungskompetenz.

am besten, wenn seine Funktion unbewußt bleibt. Daraus folgt, daß zwar jede menschliche Wirklichkeit eine mediale Wirklichkeit ist, aber diese Medialität unbewußt bleibt. Zur Beschreibung unseres Verhältnisses zu Wirklichkeiten aber dient der Terminus medialer Wirklichkeit, um eine durch bestimmte Medien konstruierte und definierte Wirklichkeit von der Alltagswelt zu unterscheiden. Hierzu können qua weitem Begriffsverständnis literarische, fiktive, simulierte, mediale oder auch virtuelle Wirklichkeit gehören. Diese durchziehen bereits unsere Wahrnehmungsformen. „Man denke etwa an das Beispiel der Bergwelt. Heute empfinden wir die Berge als schön – weshalb sie von Touristenmassen zertrampelt werden. Früher empfand man sie als schrecklich. Erst das späte 18. Jahrhundert hat am Gebirge eine neue ästhetische Qualität entdeckt: die des Erhabenen; daraufhin hat die Malerei des 19. Jahrhunderts uns die Bergwelt als schön vor Augen geführt. So hatte die romantische Kunst eine Schlüsselfunktion für diejenige Wahrnehmung der Berge, die uns heute als gänzlich natürlich erscheint“ (Welsch, 1998, S. 205). In einem eingegrenzteren Verständnis bezieht sich der Begriff der medialen Wirklichkeit auf fernseh-, internet- oder computergenerierte Wirklichkeiten. Nach diesem Verständnis gibt es eine unaufhebbare Differenz zwischen medialer und nicht-medialer Erfahrung, deren Grenzziehung allerdings zunehmend schwieriger wird.

Sybille Krämer unterscheidet zwischen Zeichen und Medium. Die Bedeutung von Zeichen beruht dabei auf Konventionen, während wir mit technischen Medien künstliche Welten erzeugen (vgl. Krämer, 1998, S. 78ff.).

Weiterhin unterscheidet sie literarische Medien, technische Medien und Massenmedien. Der vernetzte Computer ist als erstes ein technisches Medium, erfüllt aber auch die anderen Kategorien durchaus (vgl. Krämer, 1998, S. 11f.) Unterscheiden wir eher in der historischen Dimension, so ist der Computer und mit ihm Cyberspace eine auf dem Fernsehen aufbauende Entwicklung, die die Lockerung des Zusammenhangs zwischen erfahrener Situation und Situation der Erfahrung bereits einleitete. Der Computer nun ermöglicht uns „Zugang zu Situationen, in denen wir nicht sind. Wir sind in Wahrnehmung und Kommunikation nicht länger an die Situation unseres leiblichen Aufenthaltes gebunden. Die mediale Erfahrung wird hier zu der Erfahrung einer leiblich

unerreichbaren Welt innerhalb der leiblich erreichbaren Welt“ (Seel, 1998, S. 259).

Wurde ein Medium genutzt, ist auch die Interaktion, die durch dieses Medium stattfindet, neu gestaltet. Mit neuen Medien eröffnen sich somit auch immer neue Gestaltungsoptionen für Interaktionsmöglichkeiten. Grundsätzlich gilt, daß Medien konstitutiv sind für die Ausführung einer Handlung. Sie legen fest, unter welchen Bedingungen und mit welchen Möglichkeiten die jeweilige Handlung ausgeführt werden kann. „Ohne Licht hätten wir nichts zu sehen und ohne Sprache hätten wir nichts zu sagen. Medien, mit einem Wort, sind Elemente, ohne die es das in einem Medium Artikulierte nicht gibt“ (Seel, 1998, S. 246).

Eine Form medialer Wirklichkeit ist die künstliche Welt des Cyberspace, der sich heute neben anderen künstlichen Welten wie Computerspielen, Büchern etc. etabliert hat.

Sowohl Ich als auch Welt haben sich als angenommene homogene Struktur aufgelöst, so daß der Bildungsbegriff problematisch wird. Wie wird dieser nun in einer aktuellen Bildungstheorie problematisiert?

2.3 Bildungstheorie und Spät- bzw. Postmoderne

In den vorangegangenen Kapiteln wurde gezeigt, daß es zunehmend schwieriger wird, über die Beziehung Mensch - Welt aufgrund der differenzierteren Konstitution sowohl von Mensch als auch von Welt bzw. Wirklichkeit Aussagen zu machen. In der Spät- bzw. postmodernen Bildungstheorie wird versucht, diesem Umstand Rechnung zu tragen. Annahmen über die Art und Qualität der Beziehung zwischen Mensch und Welt können als Ausgangslage jeder Bildungstheorie angesehen werden.

So konkretisierte Klafki, wie einleitend bereits erwähnt, diese Beziehung auf der Basis klassischer Bildungstheorien als formale und materiale Bildung in der kategorialen Bildung als wechselseitige Erschließung. „Bildung ist Erschlossensein einer dinglichen oder geistigen Wirklichkeit für einen Menschen – das ist der objektive oder materiale Aspekt; aber das heißt zugleich: Erschlossensein dieses Menschen für diese seine Wirklichkeit – das

ist der subjektive oder formale Aspekt zugleich im „funktionalen“ wie im „methodischen“ Sinne“ (Klafki, 1967, S. 43). Somit ist der Bildungsprozeß ein Prozeß kategorialer Bildung „in dem Doppelsinn, daß sich dem Menschen eine Wirklichkeit „kategorial“ erschlossen hat und daß eben damit er selbst – dank der selbstvollzogenen „kategorialen Einsichten, Erfahrungen, Erlebnisse – für diese Wirklichkeit erschlossen worden ist“ (Klafki, 1967, S. 44). Klafki schließt damit an Humboldts „Verknüpfung unseres Ichs mit der Welt zu der allgemeinsten, regesten und freiesten Wechselwirkung“ (Humboldt, 1985, S. 25) an. Die Betonung dieser Wechselwirkung findet sich implizit im gesamten Werk Humboldts, jeweils unter Berücksichtigung verschiedener Aspekte. Sein zentrales Anliegen in der Auseinandersetzung mit Geschichte, Ästhetik, Sprachphilosophie und Politik ist als „Aufgabe einer fortschreitenden Verständigung über die individuelle und gesellschaftliche Arbeit an der Bestimmung des Menschen“ (Benner, 1990, S. 14) zu begreifen und somit die Fragestellung neuzeitlicher Bildungstheorie. Dies ist der systematische Kern von Humboldts Schriften.

Dabei geht Humboldt in seinem Bruchstück einer „Theorie der Bildung des Menschen“ der Frage nach der individuellen Seite der menschlichen Bildung nach und gelangt aber über einen Begriff individueller Wechselwirkung von Mensch und Welt nicht hinaus (vgl. Benner, 1990, S. 92). In dem Fragment „Über den Geist der Menschheit“ wiederum war sein Ziel eine Rekonstruktion des allgemeinen Geistes der Menschheit und damit der gesellschaftlichen Seite menschlicher Selbstbestimmung. Beide Schriften zusammen zeigen uns dann sowohl gesellschaftliche als auch individuelle Seite der Bildung und geben Aufschluß über den Bildungsprozeß. Wesentlicher Aspekt ist jeweils, daß der Mensch „seine Bestimmung individuell suchen und hervorbringen“ (Benner, 1990, S. 84) muß. Er kann sie weder aus etwas Vorgegebenem noch unmittelbar aus sich selber hervorbringen, sondern er bedarf dazu der Welt. „Bloß weil beides, sein Denken und sein Handeln nicht anders, als nur vermöge eines Dritten, nur vermöge des Vorstellens und des Bearbeitens von etwas möglich ist, dessen eigentlich unterscheidendes Merkmal es ist, Nicht-Mensch, d.i. Welt zu seyn, sucht er soviel Welt, als möglich zu ergreifen, und so eng, als er nur kann, mit sich zu verbinden“ (Humboldt, 1985, S. 25).

Humboldt führt dabei über die Alternativen einer materialen oder formalen Bildung hinaus und begründet einen Begriff menschlicher Selbsttätigkeit, der die Spontaneität und Rezeptivität unserer Welterfahrung berücksichtigt (vgl. Benner, 1990, S. 88). Bildung in diesem Sinne bedeutet immer freie Selbsttätigkeit und Reflexion von Handeln.

Als Medium weist Humboldt der Sprache eine Vermittlungsfunktion zu. Seine Sprachphilosophie ist als Konkretisierung der Bildungstheorie zu verstehen. Sprache vermittelt „zwischen Denk- und Welttätigkeit, tätigem Selbstverhältnis des Denkenden zu sich selbst und Tätigkeit des Ich an der Welt“ (Benner, 1990, S. 120) und ist a priori immer schon mit dem Menschen gegeben. Es bleibt die Frage, ob die bildungstheoretische Fokussierung auf die Sprache heute nicht im Rahmen des Konzeptes der Medialität thematisiert werden müßte. Welterfahrung ist immer schon medial, was nicht gleichbedeutend mit sprachlich ist.

Eine Erweiterung von Klafkis Konkretisierung um den Aspekt der Welt- und Selbstbestimmung findet sich bei diesem, anders als bei Humboldt hingegen nicht. Heute kann davon ausgegangen werden, daß das Prinzip wechselseitiger Erschließung ebenso für die Wechselseitigkeit der Bestimmung gilt, wie dies auch in dem Kapitel zur Identitätstheorie zum Ausdruck kam. So kann der Selbstaspekt „Selbst als Mann“ nur über Erschließung und Bestimmung des anderen sozialen Geschlechts konstituiert werden. Oder, wie Alfred Schäfer dies formulierte, das individuelle Subjekt ist als „eine sich in der Identifizierung von Welt selbst bestimmende Unbestimmtheit“ (Schäfer, 1996, S. 23) zu verstehen. Spät- bzw. postmoderne bildungstheoretische Veröffentlichungen thematisieren eben diesen Aspekt, wobei die Veränderung von Welt- und Selbstansichten als grundlegendes Merkmal des Bildungsprozesses gilt.

So beschreibt Helmut Peukert Bildung ebenfalls vor dem Hintergrund klassischer Bildungstheorien und aktueller gesellschaftlicher Problemlagen als ein innovatives, transformatorisches Geschehen, bei dem die Art und Weise unseres Welt- und Selbstbezugs grundlegende Veränderungen erfahre - ein Prozeß, der angesichts immer komplexerer und sich immer rascher wandelnder gesellschaftlicher Verhältnisse zunehmend unabdingbar werde

(vgl. Peukert 1984 und 1987). Das bedeutet, daß einerseits die wissenschaftliche Reflexion des Bildungsprozesses zunehmend unabdingbar wird, gleichzeitig jedoch die theoretische Erfassung aufgrund der Pluralisierung von Welt und Ich immer schwieriger. Die Rolle der Medien in den komplexeren und sich rascher wandelnden gesellschaftlichen Bedingungen, d.h. wie Medien an genau diesen Entwicklungen beteiligt sind und somit die den Bildungsprozeß konstituierenden Größen verändern, wird zumeist nur am Rande thematisiert. Dabei ist gesellschaftliche Wirklichkeit heute immer mediale Wirklichkeit. Medialität wird in erster Linie als Sprachlichkeit gefaßt, deren Vermittlungsleistung bereits durch Humboldt erörtert wurde.

Für Otto Hansmann und Winfried Marotzki erfüllt Bildung ihre sinnstiftende Funktion, „indem sie zu einem konsequenten Verhältnis gegenüber der Pluralität menschlicher Selbst- und Weltverständnisse führt“ (Hansmann/Marotzki, 1988, S. 28). Den normativen Charakter dieses Bildungsbegriffes unterstreichen sie, indem sie definieren, daß sich Bildung vor allem daran zeigt, „über welche Interpretationsmöglichkeiten von Erfahrung und damit von Welt das Subjekt verfügt. Damit erscheint pädagogisch immer dringlicher zu werden, Heranwachsenden und Erwachsenen die Möglichkeiten ausgeprägter Differenzerfahrung zugänglich zu machen. Bildung zeichnete sich schon immer durch die Begriffe Toleranz- und Akzeptanzbereitschaft aus. Das verweist auf die Fähigkeit, Fremdheit und die Eigenstruktur des anderen anzuerkennen, ohne dieses sofort dem Eigenmaß anzupassen und es auf ein konsumierbares, möglicherweise mediengerechtes Niveau zu stützen“ (Hansmann/Marotzki, 1988, S. 28).

In seinem Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie thematisiert Marotzki auch die neuen Medien, wenn er fragt, wie eine Persönlichkeitsentwicklung unter den bereits beschriebenen gesellschaftlichen Veränderungen, welche durch die Informationstechnologien noch beschleunigt werden, stattfinden kann, die sich weiterhin an den humanitären Zielen von Freiheit, Mündigkeit und Verantwortung orientiert (vgl. Marotzki, 1990, S. 17). Als Kennzeichen moderner Subjektivität versteht er die Dialektik von Freiheit und Notwendigkeit und folgert, daß durch eben diese Dialektik, die sich in der Freiheit und dem

Zwang zu biographischer Organisation niederschlägt, in welche auch immer ein Grad von Unbestimmtheit einfließt, das Subjekt Chancen hat, „im Sinne der Aufklärung seiner habhaft zu werden und ein selbstbestimmtes Leben zu führen“ (Marotzki, 1990, S. 24). Möglichkeiten biographischer Organisation finden sich auch im Umgang mit den neuen Medien, hier insbesondere durch das Interaktionspotential.

Unter Rückgriff auf Batesons Differenzierungen des Lernbegriffs nennt Marotzki Bildungsprozesse „solche Lernprozesse, die sich auf die Veränderung von Interpunktionsprinzipien von Erfahrung und damit auf die Konstruktionsprinzipien der Weltaufordnung beziehen“ (Marotzki, 1990, S. 41). Anders formuliert deutet dies auf den bereits erwähnten Zusammenhang von Welt- und Selbstbestimmung hin, der Ausgangspunkt und Frage dieser Arbeit ist. Ändert sich die Weltbestimmung, ändert sich auch die Selbstbestimmung und vice versa. Daraus folgert Marotzki, daß Bildungsprozesse nur strukturtheoretisch bestimmbar sind (vgl. Marotzki, 1990, S. 42) und Welt- und Selbstbezug das dialektische Zentrum von Bildungsprozessen sind (Marotzki, 1990, S. 43). Steht das Subjekt im Mittelpunkt der Betrachtung, bedeutet dies, Bildungsprozesse als Transformation des Selbstbezuges zu sehen, wodurch „das Subjekt in die Lage versetzt wird, den augenblicklichen Modus der Weltaufordnung als einen unter möglichen anderen zu sehen“ (Marotzki, 1990, S. 48). Das einzelne Subjekt muß konsequent in seiner Erlebnis- und Verarbeitungskomplexität thematisiert werden. Unter den Bedingungen der Post- oder Spätmoderne bedeutet dies u. a. die Annahme einer prinzipiellen Polykontextualität und Verzicht auf Teleologie; dabei sind höherwertige Lern- und Bildungsprozesse vorauszusetzen, die dem einzelnen durch reflexiven Bezug die eigenen Lernvoraussetzungen disponibel machen.

In Marotzkis strukturaler Bildungstheorie finden sich durchaus postmoderne Bezüge, diese werden aber wiederum durch die Thematisierung des normativen Charakters von Bildung relativiert.

Vertreter des Postmodernismus verweisen in erster Linie konsequent auf die Prozeßhaftigkeit von Bildung.

Hans-Christoph Koller beispielsweise rekonstruiert die Herausforderung der Postmoderne für die Bildungstheorie exemplarisch am Werk von Jean-Francois Lyotard, um anschließend unter Rückgriff auf Humboldt und Adorno aufzuzeigen, daß auch unter postmodernen Lebensverhältnissen deren bildungstheoretische Entwürfe Momente beinhalten, an denen der Versuch einer Formulierung eines postmodernen Bildungsbegriffs anknüpfen kann. Ausgangspunkt seiner Überlegungen sind Lyotards „Das postmoderne Wissen“ und „Der Widerstreit“. Zur Freilegung dieser Momente zieht Koller Humboldts umfangreiches sprachphilosophisches und sprachwissenschaftliches Werk heran, sowie Adornos Dialektik der Aufklärung und die Negative Dialektik.

Sowohl Humboldt als auch Adorno sind allerdings noch eingebunden in eine Gesamtkonzeption, die der postmodernen Verfassung nicht entspricht, deren Kennzeichen die radikale und irreduzible Vielheit heterogener Diskursarten ist und somit übergreifende Meta-Erzählungen fehlen. Auch bei Humboldt findet sich bereits die Betonung von Vielheit und Verschiedenheit von Sprachen, er geht allerdings von einer allumfassenden Einheit als Ursprung und Ziel aller Verschiedenheit aus. Adornos bildungstheoretischer Entwurf basiert auf der Idee der Aufklärung, die der Idee der Emanzipation verpflichtet ist. Koller sieht bei Adorno in der Verteidigung des Nichtidentischen das anschlussfähige Moment. In beiden Entwürfen steht das sich bildende Subjekt im Vordergrund, das der Sprache vorausgeht. Für Lyotard hingegen wäre Bildung „vielmehr als ein sprachlicher Prozeß zu verstehen, als Mobilisierung und Freilegung kreativer Potentiale der Sprache, die es erlauben, angesichts neuer, bislang nicht artikulierbarer individueller oder gesellschaftlicher Problemlagen neue Diskursarten zu erfinden“ (Koller, 1999, S. 17).

Bildung im Adornoschen Sinne bedeutet Konstituierung neuzeitlicher Subjektivität, welche nur dadurch gewonnen werden kann, daß die Natur als Einheit gesehen wird und das erkennende Subjekt in und mit dieser Einheit ein einheitliches Selbst ausbildet. Durch diese Vereinheitlichung aber wird die Natur ihrer Vielfalt beraubt und diese Beraubung wirkt auf das Subjekt zurück, was letztendlich zur Preisgabe jedweder Subjektivität führt.

„Zusammenfassend wäre festzuhalten, daß – ähnlich wie in den zuvor erörterten bildungstheoretischen Schriften Adornos – Bildung (bzw. hier: die

Konstituierung neuzeitlicher Subjektivität) auch in der *Dialektik der Aufklärung* zunächst als ein Prozeß der Emanzipation des Menschen aus seiner Abhängigkeit von der Natur erscheint. Durchaus vergleichbar mit Humboldt wird dieser Prozeß als Ausbildung einer inneren Einheit des Subjekts in der Auseinandersetzung mit der Mannigfaltigkeit der inneren und äußeren Natur verstanden. Anders aber als Humboldts letztlich harmonistische Konzeption der bildenden Wechselwirkung von Ich und Welt betont die *Dialektik der Aufklärung* die Gewaltförmigkeit im Verhältnis zwischen Subjekt und Objekt, die sowohl in der herrschaftlichen Beziehung des Ich zur inneren und äußeren Natur als auch im Haß des männlichen Selbst gegenüber der Frau als Repräsentantin der unterdrückten Natur zum Ausdruck kommt“ (Koller, 1999, S. 120).

Gemeinsam ist sowohl Humboldt als auch Adorno die Betonung eines unreduzierten, vielfältigen Subjekts als Voraussetzung geistiger Erfahrung.

Die Frage, ob eine Patchwork-Identität diese Voraussetzung erfüllt oder sogar erst schafft, muß derzeit noch unbeantwortet bleiben. Im Humboldtschen Sinne bietet die postmoderne Verfasstheit einer Gesellschaft zumindest die Möglichkeit umfassender Wechselwirkung.

Eine postmoderne Reformulierung des Bildungsbegriffs, der, wie Koller gezeigt hat, immer auch mit einer vereinheitlichenden Meta-Erzählung verbunden ist, muß nachweisen, daß Bildung auch ohne Einbettung in „große Erzählungen“ möglich ist. Offen bleibt an dieser Stelle auch, ob Postmodernismus im historischen Rückblick nicht auch letztendlich als Meta-Erzählung zu gelten hat. Nichtsdestotrotz muß ein postmoderner Bildungsbegriff das Geltendmachen differenter Sprachspiele oder Diskursarten anerkennen (vgl. Koller, 1999, S. 145).

Dementsprechend definiert Koller Bildung als „den innovativen Prozeß der Hervorbringung neuer sprachlicher Möglichkeiten (...). Unter ‚Bildung‘ in diesem Sinn wären die Prozesse zu verstehen, in denen neue Sätze, Satzfamilien und Diskursarten hervorgebracht werden, die den Widerstreit offenhalten, indem sie einem bislang unartikulierten ‚etwas‘ zum Ausdruck verhelfen“ (Koller, 1999, S. 150). Wiederum scheint die These Sherry Turkles plausibel, daß computervermittelte Kommunikation im Cyberspace die pragmatische Realisierung postmoderner Philosophie ist (vgl. Turkle, 1998, S.24; S.68 u.a.).

Bildung wird somit konsequent als sprachlicher Vorgang aufgefaßt.

Nun wurde Wirklichkeit, in der und an der sich Subjektivität bildet, immer schon durch Kommunikation konstruiert. Neu an Kollers Bildungsbegriff ist demnach der innovative und auffordernde Charakter. Sprachliche Innovationen, neue Ausdrucksmöglichkeiten sollen gesucht werden. Des weiteren steht nicht das sich bildende Subjekt im Mittelpunkt der Betrachtung, das der Sprache vorausgeht, sondern immer die Prozeßhaftigkeit der Sprache selber.

Vorteile dieser Auffassung von Bildung sind für Koller das Fehlen von metaphysischen Implikationen sowie empirische Überprüfbarkeit.

Einen Schritt weiter geht Norbert Meder, wenn er in seinem Konzept des Sprachspielers das Subjekt verabschiedet.

„Der Sprachspieler ist kein Subjekt, keine Person, kein Individuum, er hat kein Selbst und auch keine personale Identität im Sinne der bildungstheoretischen Diskussion der Moderne, sondern ist ein figurales Gebilde im Spiel-Raum der Codierung und Decodierung von Zeichen. Die Zeichen-Relation bedeutet im Sprachspiel des Sensorischen Ausdruck von Befindlichkeit“ (Meder, 1996, S. 151). Den Vorteil seines Konzepts sieht er gerade im Verzicht auf die bislang bildungstheoretisch unabdingbaren Elemente „Subjekt“ und „Objekt“ bzw. Mensch und Welt aufgrund ihrer metaphysischen Implikationen.

Die vorgestellten Bildungsbegriffe Meders und Kollers fassen beide Bildung konsequent als Prozeß, der sich im Medium der Sprache vollzieht. Damit verlagert sich der Fokus in der theoretischen Betrachtung von Bildung weg vom Subjekt oder Objekt des Prozesses hin zu dessen Medium. Dies mag unter theoretischer Perspektive oder auch hinsichtlich empirischer Überprüfbarkeit durchaus sinnvoll sein. Nichtsdestotrotz vollzieht sich dieser Prozeß eben nicht ohne beteiligte Subjekte, ohne Individuen. Ebenso gelten immer nur Subjekte als sich bildend oder gebildet, niemals Prozesse, daher bildet die konsequente Vermeidung des personalen Aspekts von Bildung ein erhebliches Defizit dieser Bildungsbegriffe.

Des weiteren ist wesentliches Merkmal jedes Bildungsprozesses die dialektische Verschränkung von Selbst- und Weltbestimmung bzw. -

erschließung. Welt- und Selbstreferenz sind nicht unabhängig voneinander, sondern bedingen sich. Dies wird zwar einerseits bildungstheoretisch vorausgesetzt, aber gleichzeitig keineswegs als zentrales Moment thematisiert.

Gemeinsam ist sowohl den klassischen als auch den spät- bzw. postmodernen Bildungstheorien vor allem der Fokus auf den Bildungsprozeß, in welchem sich Welt- und Selbstbestimmung konstituieren und ändern. Dieser Prozeß vollzieht sich u.a. im Medium der Sprache, wobei deren weltinterpretierende Funktion zumeist nur bedingt berücksichtigt wird. Offen bleibt auch, ob andere Medien, wie z. B. Bilder, auf ähnliche Weise zum bildenden Medium werden können bzw. dies bereits sind wie die Sprache und, ob ein Bildungsbegriff nicht auch die grundsätzliche Medialität jeder Weltbegegnung berücksichtigen muß.

Eine bildungstheoretische Perspektive des Cyberspace konzentriert sich darauf, „was mit Menschen geschieht, wenn sie sich im Netz bewegen, und wie Menschen das Netz reaktiv für eigene Präsentationen und Manifestationen nutzen können“ (Marotzki, 2000, S. 238). Dies reicht allerdings nicht aus, denn die wechselseitige Bestimmung von Mensch und Welt, d.h. in diesem Falle die Transferprozesse zwischen Subjekt und Cyberspace blieben unberücksichtigt. Bevor auf dieses Problem näher eingegangen werden kann, müssen die Spezifika von Internet und Cyberspace, die diese von anderen Medien bzw. medialen Zugängen unterscheiden, erörtert werden. Dazu ist es erforderlich Virtualität zu bestimmen, daran schließt eine Beschreibung der gewissermaßen „äußeren Bedingungen“ des Cyberspace, durch die Erläuterung der durch die Software bedingten Optionen und Restriktionen möglicher Zugänge ins Netz, an. Ebenfalls als „äußerem“ Rahmen ist es zentral, Aussagen über die Bevölkerung des Kulturraums Cyberspace machen zu können, bevor dieser Kulturraum im dritten Teil des folgenden Kapitels vorgestellt wird.

2.4 Zusammenfassung

Der erste Teil des Kapitels, das sich mit Problemen von Identität und Subjektivität auseinandersetzt, erläuterte Identität als Merkmal, Bedingung

und Ziel von Bildung, sowie als konstitutives Merkmal von Subjektivität. Gleichzeitig wurden die Defizite des Identitätsbegriffs im Hinblick auf Subjektivität dargelegt. Das Beispiel Identität thematisiert in der theoretischen Erfassung insbesondere die dialektische Verschränkung von Welt- und Selbstreferenz. Es wurden die Defizite von vorrangig psychologischen und soziologischen Theorien im Hinblick auf Subjektivität aufgezeigt, denn freie Selbsttätigkeit, individuelle Entwürfe und Reflexion des Handelns, Kreativität und Zukunftsorientierung sind wesentliche Elemente von Bildung und Subjektivität. Allerdings auch wenn sich nicht alle für das Subjekt wesentlichen Merkmale im Identitätsbegriff wiederfinden, bleibt Identität Bedingung und Voraussetzung für Subjektivität.

Ein weiterer wesentlicher Punkt, der im Kapitel 2.1.1. ausführlich diskutiert wurde, ist die Pluralisierung im Inneren des Subjekts, wie sie von Vertretern der Postmoderne angenommen wird. Diese wurde anhand des Identitätsbegriffs und seiner Thematisierung in den Wissenschaften erörtert. Es bleibt allerdings fraglich, ob ein Konzept von Patchwork- oder mutualen Identitäten statt des Identitätskonzeptes nicht besser einen differenzierten Rollenbegriff unter Berücksichtigung sozialer Räume verwenden würde. Dann könnte eine Theorie der Identität sich auf die individuellen Integrationsprinzipien fokussieren und zu einer erweiterten Sichtweise auf die Humanontogenese führen.

Der Pluralisierung im Inneren entspricht die Pluralisierung im Äußeren (siehe Kapitel 2.2). So sprechen wir heute nicht mehr von Welt, sondern von Welten und nicht mehr von Wirklichkeit, sondern von Wirklichkeiten. Hinsichtlich des Bildungsbegriffs bleibt daher festzuhalten, daß sich sowohl Ich als auch Welt als angenommene homogene Struktur aufgelöst haben. Auch bei Humboldt findet sich allerdings bereits die Annahme, daß Mannigfaltigkeit an Möglichkeiten Bedingung für Bildung sei, daraus kann gefolgert werden, daß die Pluralisierung im Äußeren die Möglichkeiten von Bildung erweitert. Welt und Ich müssen jedoch jeweils differenziert betrachtet werden. Soll am Bildungsbegriff festgehalten werden, bedarf es der Konkretisierung der aktuellen Gestalt ihres Wechselverhältnisses. Die dialektische Verschränkung der Erschließung und Bestimmung von Welt war immer schon Bestandteil bildungstheoretischer Reflexion, der mediale Charakter jeder Weltbegegnung

hingegen nicht. Auch wenn die Unmöglichkeit von Unmittelbarkeit in der Beziehung von Ich und Welt als Konsens vorausgesetzt werden kann, so wurde Medialität als Eigenschaft nicht berücksichtigt. Medialität aber impliziert, daß jede Weltbegegnung bereits durch das Medium mit Optionen und Restriktionen belegt ist. Diese Medialität wurde jedoch bislang bildungstheoretisch in erster Linie sprachtheoretisch diskutiert.

Eine Unterscheidung zwischen medialer Wirklichkeit und „wirklicher“ Wirklichkeit ist insofern nur dann sinnvoll, wenn von einer anhand bestimmter Medien konstruierten Wirklichkeit die Rede ist. Somit kann der durch Computer generierte virtuelle Raum als Wirklichkeit, nämlich als spezifische mediale Wirklichkeit beschrieben werden. Darum ist der Cyberspace mediale, virtuelle Welt. Für den Bildungsbegriff bedeutet dies, daß aufgrund der Differenzierungen sowohl auf Seiten des Subjekts als auch im Hinblick auf Welt Konkretisierungen notwendig sind, um Bildungsprozesse zu erkennen, theoretisch zu fassen und auch das relevante Potential von Medien zu berücksichtigen.

Wie reagiert nun die Bildungstheorie auf die zunehmende Differenzierung sowohl von Welt als auch von Ich?

Postmoderne Bildungstheorie versucht diesen Veränderungen vor allem durch die Fokussierung auf den Bildungsprozeß und das Medium dieses Prozesses Rechnung zu tragen. Dabei wird allerdings in erster Linie Sprache als Medium thematisiert. Die neuartige Qualität medialer Wirklichkeiten bleibt unberücksichtigt. Gleichzeitig verschiebt sich das Interesse weg von Subjekt oder Objekt von Bildung hin zu dem Medium, in dem sich Bildung vollzieht. Beide Aspekte wurden in dieser Arbeit aufgegriffen.

Der Bildungsbegriff verliert in seiner postmodernen Fassung von Wirklichkeit und Individuum keineswegs an Bedeutung, er wird, im Gegenteil, gerade aufgrund der postmodernen Gegebenheiten zentral. Dabei müssen aber sowohl der grundsätzlich mediale Charakter der Welterschließung als auch die aufgezeigten Differenzierungen von Ich und Welt thematisiert und konkretisiert werden.

3. Künstliche Welten: Cyberspace

Cyberspace als mediale, virtuelle Welt ist ein Medium, in dem sich Bildung vollziehen kann und vollzieht. Zur Beurteilung der Möglichkeiten für die Entfaltung von Subjektivität muß der konkrete mediale Charakter, hier die Spezifika der Virtualität sowie deren Implikationen erfaßt werden.

Der Begriff „Cyberspace“ entstammt dem Science-fiction ‚Neuromancer‘ von William Gibson, in welchem die Menschen anhand von Implantaten direkten Zugang zu der „Matrix“ haben, welche wiederum als Weiterentwicklung bzw. Zukunftsvision des heutigen Internets angesehen werden kann.

Der Begriff setzt sich zusammen aus „Cyber“ und „Space“. Beide Teile bergen Implikationen.

Etymologisch läßt sich „Cyber“ von dem griechischen Verb Kybernan = steuern ableiten, welches auch für den Begriff Kybernetik maßgeblich ist. Neben dem Aspekt des Steuerns beinhaltet Kybernan als Wurzel des lateinischen gubernare, welches wiederum der Ursprung des englischen ‚to govern‘ ist, auch noch einen Hinweis auf Kontrolle. Die Kybernetik als Lehre von den Prinzipien der Steuerung und Regelung beispielsweise elektronischer Einrichtungen gibt einen ersten Hinweis darauf, um was es sich bei Cyberspace handelt: einen elektronisch generierten und kontrollierten Raum, daher gilt er als künstlich. Dieser Raum wird durch Computer und deren Vernetzung hergestellt und ist demnach ein nicht-physischer Raum. Wie im physischen Raum aber gibt es im Cyberspace Objekte wie beispielsweise Grafiken, Briefe und Nachrichten. Im Gegensatz zum physischen Raum hingegen wird zur Bewegung im Cyberspace keinerlei physische Bewegung benötigt, abgesehen vom Bedienen der Tastatur.

Der englische Begriff ‚space‘ impliziert deutlicher als das deutsche ‚Raum‘ Unendlichkeit als weiteren Aspekt⁹. In dieser unendlichen Ausdehnung wiederum sind mehr einzelne Elemente vorhanden als auf einmal ersichtlich sind. Als physische Implikationen des ‚Space‘- Begriffes kann wiederum ähnlich

⁹ So wird für ‚Weltall‘ bzw. ‚Weltraum‘ im Englischen ebenfalls ‚space‘ benutzt.

wie beim deutschen ‚Raum‘ eine Art Geometrie zugrunde gelegt werden, welche die Möglichkeiten von Distanz, Richtung und Dimension beinhaltet. Wie künstlich ist nun dieser nicht unmittelbar physisch erfahrbare Raum?

3.1 Künstlichkeit

Von Künstlichkeit zu sprechen ist nur innerhalb eines Bezugsrahmens von Natürlichkeit sinnvoll. Einen absoluten Sinn des Wortes Künstlichkeit gibt es nicht, nur in der Orientierung an etwas Natürlichem kann auch von Künstlichkeit gesprochen werden. Das Künstliche kommt zu dem Natürlichen hinzu, es ist „etwas Sekundäres, Hinzugekommenes und Depravierendes, durch das etwas Natürliches verdeckt oder ersetzt worden ist“ (Geier, 1999, S. 36). Dieser Annahme liegt der irrige Glaube an eine „originäre, nicht schematisierte Naturerfahrung zugrunde“ (Welsch, 1998, S. 209).

Künstlich im Sinne Rousseaus zum Beispiel ist die Kultur. Sie verdirbt den Menschen, entfremdet ihn von seiner Natur. Natur gilt als etwas Ursprüngliches, Unverdorbenes, Unberührtes und Authentisches, als etwas, das Wesen ausmacht, als unmittelbar. Damit genießt das Natürliche Vorrang vor dem Künstlichen. Übersehen wird dabei allerdings, daß diese Priorität immer schon ein Mythos war (vgl. Geier, 1999, S. 37). Wie im vorangegangenen Kapitel ausführlich dargelegt wurde, ist jede Weltbegegnung bereits medial überformt. Natur ist für den Menschen schon „immer eine kultivierte, gestaltete oder konstruierte Lebenswelt“ (Geier, 1999, S. 37). Die Vorstellung eines Natürlichen ist immer geschichtlich. Streng genommen ist daher jede Natürlichkeit bereits Künstlichkeit und der Mensch ist immer schon von einer künstlichen Welt umgeben. Daraus folgend würde es wenig sinnvoll sein, von künstlichen Welten zu reden. Künstlichkeit aber gibt immer noch ein Verhältnis an, mit dem wir unsere Beziehung zum Artifizialen beschreiben¹⁰. Aber auch innerhalb dieses Artifizialen gibt es Künstlichkeiten, deren Verhältnis zur Natürlichkeit, zum vermeintlich Originären unterschiedlich ist.

¹⁰ Vgl. auch die vorangegangenen Ausführungen zu Wirklichkeiten.

Hierzu zählt beispielsweise das, was wir als fiktiv, simuliert oder virtuell bezeichnen. Eine Klärung dieser Verhältnisse ist zum Verständnis des Charakters des Cyberspace unabdingbar. Des weiteren verschwimmt zusehends der Charakter dessen, was wir als wirklich oder als künstlich empfinden. Einige Sichtweisen deuten darauf hin, daß angenommen wird, daß unsere Welt als Ganzes technologisch überformt werden wird, künstlich wird. Diese Sichtweise findet sich sowohl bei Technik-Euphorikern als auch bei solchen, die dies eher apokalyptisch betrachten (vgl. Welsch, 2000, S. 25f.). Wir befinden uns in einer Phase des Übergangs zu neuen Sichtweisen auf das, was real, was natürlich und was künstlich ist. So spricht Sherry Turkle zum Beispiel von einer Kultur der Simulation, Manfred Geier vom fiktiven Charakter der Wissenschaften. Allgemein in aller Munde sind heute die Begriffe der Virtuellen Welten, der Virtuellen Realität und des Cyberspace. Können wir davon ausgehen, daß Wirklichkeit und Virtualität zu Äquivalenten werden? Oder lassen sich doch wesentliche Differenzen festmachen? Inwiefern unterscheiden sich Begriffe, deren Verhältnis zum Originären als unterschiedlich angesehen wird? Diesem Komplex wollen wir uns anhand von Fiktion, Simulation und Virtualität nähern. Dabei soll es nicht um qualitative Unterscheidungen gehen, die einer „Wirklichkeit“ den Vorzug geben. Wie bereits deutlich wurde, birgt jede „Wirklichkeit“ Optionen und Restriktionen für das Subjekt, welche u.a. durch den medialen Charakter bedingt sind. Gleichwohl müssen wir uns über den Charakter und die Eigenarten, d.h. die Spezifika dieser Wirklichkeiten verständigen, wenn wir diese im Rahmen eines individuellen Bildungsprozesses thematisieren wollen. Daher werden die Unterscheidungen keinesfalls überflüssig¹¹, sondern sind Bestandteil jeder theoretischen Erfassung. Es entfällt allerdings eine normative Wertung.

3.1.1 Fiktion

Etymologisch sind die Begriffe fictio und figura verwandt. Die Fiktion stellt Figuren her (vgl. Kittler, 1990, S. 198).

¹¹ Dies wird beispielsweise von Vertretern konstruktivistischer Medienforschung behauptet (vgl. Drinck et al, 2001, S. 9).

Als fiktiv wird etwas bezeichnet, daß als erdichtet, erfunden oder angenommen gilt. Die Fiktion bzw. der fiktive Charakter ist es demgemäß auch, der die Dichtung ausmacht. Er beruht dabei auf der Annahme, daß sich das Fiktive so zugetragen haben könnte, d. h. es ist eine nicht verwirklichte Möglichkeit der Wirklichkeit. In der Dichtung wird von einem Autor eine autonome Geschichte als Raum konstruiert, „in dem die Fiktion des Romans entstehen kann, die auf Spannungen, Rückverweisungen, Erwartungen an die Zukunft beruht, welche sich nur auf die eigene Zeit der Erzählung und nicht auf die wirkliche Zeitlichkeit außerhalb der Erzählung beziehen“ (Esposito, 1998, S. 272). Für den Leser bedeutet dies, daß er beide Zeitlichkeiten unterscheiden können muß.

Synonym verwandt werden die Begriffe der Illusion, der Einbildung, des Imaginären und der Vision. Diese Formen der Fiktion bekennen sich zu ihrem fiktiven Charakter, ihr Ziel ist die Unterhaltung, „komponiertes und nachgestelltes Lebensdrama; sei es Tragödie, sei es Seifenoper, ernst oder leicht, Kunst oder Kitsch“ (Gronemeyer, 1996, S. 165). Reale Welt und Welt der Fiktion sind deutlich getrennt, „und zwar so, daß die Realität nicht fiktional ist und die Fiktion (wie realistisch auch immer) an sich nicht existiert“ (Esposito, 1998, S. 275)

Fiktionen können aber auch Ideen, Vermutungen oder Gedankengebäude sein, indem zum Beispiel Annahmen ohne Rücksicht auf ihren Wahrheitsgehalt gebildet werden. Derartige Fiktionen werden zur Grundlage wissenschaftlicher Erklärungsmodelle, indem sie ein „Als ob“-Denken ermöglichen. Ohne Zweifel haben auch derartige Modelle erklärenden Charakter für das vermeintlich Originäre. Der Wahrheitsgehalt der Annahmen spielt dabei keine Rolle. „Dieses fiktionalisierende Surplus verbindet die Wissenschaften mit der Literatur. Nicht mehr gebunden an die kognitive Grundregel, für erfahrungswissenschaftliche Hypothesen eine empirische Bestätigung oder Widerlegung anhand beobachtbarer Tatsachen sichern zu müssen, kann sie intuitive Momente der wissenschaftlichen Rationalität in literarische Rationalität eines kreativen Spiels transformieren“ (Geier, 1999, S. 167/168). Besonderes Augenmerk richtet sich interessanterweise auch zunehmend auf die Science-fiction. Die technologischen Entwicklungen der letzten Jahren haben ihren

ideengeschichtlichen Hintergrund zum Teil in der Science-fiction. Denken wir nur an William Gibsons `Neuromancer`, in dem der sich heute immer noch entwickelnde Cyberspace bereits Realität war, oder aber an Tad Williams mehrbändige Otherland-Erzählung, in der die Qualität der Simulation und die Verknüpfung mit dem „wirklichen“ Leben ein heute noch unvorstellbares Ausmaß erreicht haben. In diesem Sinne sind Fiktionen noch nicht verwirklichte Möglichkeiten, die wiederum ihre eigene Verwirklichung beeinflussen.

Auch Simulationen haben fiktiven Charakter, allerdings ist ihr Verhältnis zum Originären komplexer.

3.1.2 Simulation

Sowohl Fiktion als auch Simulation beinhalten ein Moment des „Als-ob“. In der Wissenschaft haben Computersimulationen insbesondere in der Biologie, der Physik und der Ökonomie Einzug gehalten. Sie sollen Prozesse komplexer Systeme wirklichkeitsnah nachbilden, um so Untersuchungen zu vereinfachen bzw. erst zu ermöglichen. „Man schafft eine virtuelle Welt, also ein Modell mit bestimmten Ausgangs- und Randbedingungen, mit logischen Regeln, sofern man die Welt visualisiert, mit einer entsprechenden Geometrie, läßt die Simulation dann laufen, erforscht das Verhalten des Systems oder greift auch in einen Verlauf steuernd ein. In gewissen Sinne spielt also der Wissenschaftler, den man auch mit einem Hacker vergleichen könnte, mit den Computersimulationen, die man selbst wiederum als Spiel verstehen kann, wenn Elemente des Systems miteinander unter bestimmten Regeln interagieren, die sich für das Ganze oder für Subsysteme auch durch die Interaktion verändern können“ (Rötzer, 1996, S. 181/182). Erkenntnisse, die aus derartigen Untersuchungen gezogen werden, werden als „wirklich“ angesehen. Der fiktive Charakter der Modelle und damit eben auch der Ergebnisse wird übersehen bzw. ignoriert.

Gleichzeitig erfordert die Technik der Simulation ein immer genaueres Studium dessen „was ist“, denn nur die möglichst getreue Abbildung der Erscheinungen bzw. eine möglichst getreue Illusion der entsprechenden Sinneswahrnehmungen erlauben es, die Simulation nicht mehr als diese

wahrzunehmen, sondern als Abbild dessen anzusehen ist, „was ist“. Eine „gute“ Simulation verdeckt ihren simulativen Charakter und damit ihre eigene „Wirklichkeit“. Diese Simulationen erwecken den Eindruck, sie wären etwas anderes, eben keine Simulation.

Insbesondere in den Naturwissenschaften und der Medizin hält die Simulationstechnik mit ihrer Entwicklung virtueller Welten, welche wiederum fiktiven Charakter im bereits erwähnten Sinn haben, Einzug. Die entwickelten Modelle sollen mit dem, was sie abbilden, möglichst genau korrespondieren, sie haben ein Gegenstück. „Die Simulation erlaubt wie die Modellierung, fiktionale Objekte zu schaffen, die „so tun“, als ob sie etwas anderes wären, doch dies innerhalb eines immer noch semiotischen Paradigmas. Das Modell „steht für“ das reale Gebäude, die graphische Darstellung „steht für“ die realen atmosphärischen Ereignisse. Die Simulation beabsichtigt, so treu wie möglich einige Eigenschaften dessen zu reproduzieren, was ein Referent bleibt“ (Esposito, 1998, S. 270).

Die Virtualität geht über die Eigenschaften der Simulation und der Fiktion hinaus und vereinigt doch beides.

3.1.3 Virtualität

Der lateinische Ursprung (virtus) verweist auf etwas, was nach Anlage oder Vermögen als Möglichkeit vorhanden ist. Virtualität meint eine innewohnende Kraft oder Möglichkeit. „Virtualisierung besagt im Bereich der Erfahrung, daß etwas als möglich erfahren, betrachtet oder behandelt wird“ (Waldenfels, 1998, S. 236). Die gebotenen Möglichkeiten können wir weiterhin unterscheiden in Möglichkeiten, die sich in konkreten Situationen ergeben, und mögliche Situationen. In der Virtualität vermischt sich der Charakter der Fiktion mit dem der Simulation, beide sind Bestandteile virtueller Welten. Wenn die Fiktion aus nicht verwirklichten Möglichkeiten besteht und die Simulation die Verwirklichung des Fiktiven sein kann, so ist die Virtualität beides und mehr. Sie will eine alternative Realitätsdimension schaffen, „keine falschen realen Objekte, sondern wahre virtuelle Objekte, für welche die Frage der realen Realität ganz und gar gleichgültig ist“ (Esposito, 1998, S. 270). Dabei bedient

sie sich u.a. der Simulation und verwirklicht die Fiktion. Die Beziehung zwischen „real“ und virtuell ist folglich ungleich komplexer als die zwischen „real“ und fiktiv oder simulativ.

Setzen wir beim Gebrauch des Begriffes „virtuell“ an, so können wir feststellen, daß im Gegensatz zur deutschen Sprache der Begriff sowohl im Englischen als auch im Französischen bereits vor der Thematisierung virtueller Welten alltagssprachlich verbreitet war. So wurde er beispielsweise im Englischen als Äquivalent zu „practically“, „as good as“ und „to all intents“ verwandt (vgl. Welsch, 2000, S.27). In der deutschen Alltagssprache ist er erst mit den neuen Medien eingezogen, dabei bezog er sich zu Beginn auf den virtuellen Speicher. Ein Bestandteil der Hardware, der vorgibt Arbeitsspeicher zu sein, „something that is not actually real but that nevertheless functions as well as if it were real“ (Welsch, 2000, S. 25).

Im Deutschen bezog sich der Begriff des Virtuellen ursprünglich auf die im Spiegel reflektierten Bilder, die dem Beobachter eine andere Perspektive und ein erweitertes Beobachtungsfeld ermöglichen. Gleichzeitig zeigt dieses Bild die Unmöglichkeit, die virtuelle Realität zu verändern; nur durch eine Änderung/Bewegung in der Perspektive vor dem Spiegel ändert sich auch die virtuelle Repräsentanz. Die virtuelle Realität ist von den Interventionen des Subjekts abhängig. Wird nun die Beobachterperspektive zur Unterscheidung Fiktion und Virtualität zugrunde gelegt, bedeutet dies, daß die virtuelle Realität keine fiktionale Realität ist, sondern die Realität der Fiktion repräsentiert (vgl. Esposito, 1998, S. 287).

In einer historischen Rückschau von Aristoteles über Thomas von Aquin, Michelangelo, Leibniz, Kant und Bergson verdeutlicht Wolfgang Welsch (2000) den Bedeutungswandel von Virtualität. Während von der griechischen Antike bis ins Mittelalter Virtualität in erster Linie ein Potential meinte und ontologisch verwandt wurde, Leibniz dieses Modell auch auf die Epistemologie ausdehnte, bereitete Kant vor, was Bergson entwickelte: den Status des Virtuellen unterschieden vom Realen. Das Manko der früheren Sichtweise lag darin, daß das Virtuelle als Potential keinen eigenen Wert besaß, lediglich seiner Aktualisierung harrte und damit verschwand(vgl. Welsch, 2000, S. 28f.). Unter Rückgriff auf Nietzsche und Bergson zeigt Wolfgang Welsch dann, daß unsere

„Realität“ auf dem Virtuellen beruht, welches als Fiktion verwandt wird und zur Realität wird. Auf lange Sicht gesehen, geraten der fiktive und der virtuelle Charakter in den Hintergrund. „From virtuality, through fictionality, to reality: this is the sequence of the constitution of what we call *real*“ (Welsch, 2000, S. 47). Darauf aufbauend entwickelt Welsch seine Thesen von der Konstruktivität unserer Realität, die uns aufgrund ihrer Vielschichtigkeit nicht bewußt ist. Ursprünglich jedenfalls war jede Realität einmal Virtualität. Beide stehen in einem Verhältnis wechselseitiger Bezüge. „So there is intertwinement between the virtual and the real. They are largely coextensive. Reality is the result of the clotting of virtuality; it is frozen virtuality. If we consider the various degrees of virtuality which are built in reality of every kind, then we may very well say (...) that reality was already virtual to begin with“ (Welsch, 2000, S. 57).

Wir können heute drei verschiedene Bezugsweisen des Begriffes „virtuell“ unterscheiden. Da ist als erstes der oben erwähnte Bezug auf einen Bestandteil der Hard- bzw. Software, den virtuellen Speicher, als zweites wird der Begriff des Virtuellen heute auf mehr oder weniger alle Vorgänge, die das Internet betreffen verwandt, wie z.B. bei der virtuellen Universität, virtuellen Gemeinschaften etc. Eine dritte, technologisch enger gefaßte Verwendung bezieht virtuelle Realität ausschließlich auf computergenerierte Räume, die nur durch zusätzliche Hardware Ausstattung zu betreten sind. Da sich virtuelle Welten im allgemeinen und virtuelle Realität in diesem Sinne in ihren Möglichkeiten unterscheiden, bedarf an dieser Stelle der Differenzierung.

3.1.3.1 Virtuelle Realität

Der computergenerierte Raum des Cyberspace wird fälschlicherweise häufig gleichgesetzt mit Virtueller Realität. Cyberspace aber meint virtuelle Welten im weitesten Sinne. Dieses Mißverständnis resultiert möglicherweise aus dem geradezu inflationären Gebrauch des Begriffs des Virtuellen innerhalb der letzten Jahre. So entstehen z.B. „virtuelle“ Universitäten mit „virtuellen“ Seminaren; Menschen treffen sich in „virtuellen“ Räumen mit „virtuellen“ Freunden usw. All diese Aktivitäten bezeichnen und betreffen durchaus auf das Internet bezogene Vorgänge. Virtuelle Realität aber bezeichnet eine

spezifische Form des Cyberspace, die nur unter besonderem Aufwand an Soft- und Hardware zu „betreten“ ist. Die erforderliche Ausrüstung umfaßt üblicherweise zumindest Cybergloves (verkabelte Handschuhe), Cyberglasses (eine spezielle 3D-Brille) und Kopfhörer. „Der Datenhandschuh ermöglicht leicht erlernbare Eingabetasten und entspricht der menschlichen Intuition eines „Begreifens“ der Welt am stärksten. (...) Kopfgebundene Sichtsysteme, HMDs, versuchen den natürlichen Seheindruck durch optische Geräte und Displays nachzubilden“ (Mainzer, 1999, S. 164). Zur Zeit ist die visuelle 3D-Simulation eher erreichbar als die Simulation räumlichen Hörens (vgl. Mainzer, 1999, S. 165/166). Ebenso sind hohe Rechnerkapazitäten zur Verarbeitung der enormen Datenströme erforderlich sowie entsprechende Software-Pakete.

Über diese Ausrüstung werden nunmehr sensorische Erlebnisse erzeugt, die sich allein schon aufgrund der Tatsache sensorischer Erlebnisse grundlegend von anderen Erlebnissen im Cyberspace unterscheiden, da dieser ausschließlich audio-visuell ist. Kurzum: Die Mensch-Maschine-Schnittstelle im Zusammenhang mit Virtueller Realität ist größer, umfassender und körpernah. Ihre Anwendung erfolgt heute beispielsweise in der Informatik, indem „computererzeugte Szenarien der Natur, Technik und Medizin anschaulich erfahrbar werden“ (Mainzer, 1999, S. 1). Des Weiteren existieren bereits Virtuelle 3D-Welten, in denen sich mehrere Spieler gleichzeitig aufhalten können. Dort werden zur Simulation des Körpers sogenannte Avatare eingesetzt, die entweder den Blickwinkel aus der Sicht des Avatars ermöglichen oder der Spieler kann seinen Avatar sowie die seiner Mitspieler beobachten. Mit dem weiteren Fortschritt der Virtual-Reality-Technik, die eine ich-zentrierte Perspektive ermöglicht, wird sich auch die erstgenannte Möglichkeit verbreiten. Heute bedarf es dazu noch großem technischem Aufwand.

Virtuelle Realität kann als der derzeitige Höhepunkt der Simulationstechnik angesehen werden. Die Grenzen allerdings zwischen der Empfindung von Simulation und „Realität“ verschwimmen zusehends. Wer würde heute noch eine Ballmaschine auf dem Tennisplatz als simulierten Tennispartner betrachten? Oder den Bankautomat als simulierten Schalterangestellten? Oder, bezogen auf den Computer, die Windows-Benutzeroberfläche als

simulierten Schreibtisch?¹² Andere Simulationen werden schon „pädagogisch“ genutzt: man denke nur an das Beispiel der „naturgetreuen“ Baby-Puppen, die in den USA an Teenager gegeben werden, um deren Aufmerksamkeit hinsichtlich Schwangerschaftsverhütung zu erhöhen.

Die Grenzerfahrung von Simulation und „Realität“ wird mit der technischen Entwicklung immer verschwommener werden. Wenn es möglich sein wird, den Raum des Cyberspace via Virtueller Realität zu betreten wie einen Raum, den wir leiblich explorieren, wird die Unterscheidung von dem Raum, in dem sich unser Leib befindet, und dem Raum, den wir leiblich erfahren, immer diffiziler. Gleichwohl bleibt als Ausgangserfahrung die des Leibes unabdingbar, da sonst auch keine Orientierung innerhalb des virtuellen Raumes möglich ist¹³. „Die technische Entwicklung zielt dahin, die Oberflächen der Medien zu einem Raum zu machen, in dem man sich wie in der wirklichen Umwelt aufhalten, orientieren, bewegen und handeln kann“ (Rötzer, 1995, S. 60/61). Von der Schaffung eines virtuellen Raumes, der uns diese Diffusion des leiblichen Empfindens ermöglichen würde, sind wir allerdings noch weit entfernt. So ist beispielsweise auch der Tastsinn in virtueller Realität bislang nur begrenzt erfahrbar. Die Vielfalt der möglichen Empfindungen wie rubbeln, streicheln, kratzen u.v.m. zeigt uns die erforderliche Komplexität eines solchen Unternehmens. Des weiteren bliebe an dieser Stelle die Frage offen, warum wir eine virtuelle Realität zur Nachbildung und Simulation der „Realität“ nutzen sollten. Wäre dies nicht nur überflüssig (wir haben bereits eine „Realität“), sondern würden nicht auch die Möglichkeiten der Virtualität negiert? Gleichzeitig bleibt zu bedenken, daß Virtuelle Realität an vertraute Wahrnehmungsmuster appellieren muß, um ihre Suggestibilität zu erhalten, wodurch die Möglichkeiten für Erfahrung tendenziell eingeengt werden können (vgl. Matussek, 2001, S. 312). Virtuelle Realität wird nur als solche anerkannt, wenn die möglichen Erfahrungen mit unseren Alltagserfahrungen übereinstimmen.

¹² Daher wird neuerdings auch der Terminus „Mixed Reality“ verwandt, da eine eindeutige Trennung der Realitätsebenen nur bedingt möglich ist.

¹³ Die Folgen in Form von Cybersickness, die sich aus der Wahrnehmung von Bewegung ergibt während das leibliche Empfinden Stillstand signalisiert, schildert beispielsweise Rainer Schlönhammer.

3.1.3.2 Virtuelle Welten und Cyberspace¹⁴

Zu den Virtuellen Welten gehören in erster Linie Computer- bzw. Konsolenspiele und der Cyberspace. Als grundlegendes Merkmal beider Varianten läßt sich die Möglichkeit der Immersion, des Eintauchens in künstliche Welten benennen. Beide haben aber auch bestimmte Spezifika, die sie voneinander unterscheiden. So steht beim Cyberspace der kommunikative Aspekt im Vordergrund, während dies beim Spiel eben das Spielen ist. Ein weiterer wesentlicher Unterschied liegt in den Varianten von Interaktivität. Während es sich bei den Spielen um eine Mensch-Maschine-Interaktion¹⁵ handelt, treffen wir im Cyberspace auf medienbasierte soziale Interaktion oder Interaktion symbolischer Formen¹⁶. Die neuen Entwicklungen auf dem Markt der Computerspiele deuten allerdings auf eine Kombination beider Varianten hin. So müssen sogenannte „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ (MMORPG) vom potentiellen Spieler gekauft und auf seinem Rechner installiert werden. Anschließend kann er via Internetverbindung gleichzeitig mit tausenden anderen Spielern dieses Abenteuerspiel spielen. Diese Möglichkeit wird ebenfalls von der neuen Generation der Konsolenspiele, wie der Playstation II, angestrebt. In diesen Spielen werden Bild, Sprache und Schrift zunehmend verwoben, wodurch sich auch deren Gebrauchsstrukturen ändern. Zu den bekanntesten Computerspielen dieser Art, die auch online gespielt werden können, gehören *Doom* und dessen Nachfolger *Quake*.¹⁷ Dabei handelt es sich um dreidimensionale Spielwelten, die von mehreren Spielern gleichzeitig nicht nur gespielt, sondern auch erweitert werden können. „Ihre starke inhaltliche Anziehungskraft beziehen sie aus einer unverschämten Blutrünstigkeit ohnegleichen. Wer diese Welt betritt, muß sich durch eine labyrinthische Düsternis von Korridoren, Hallen und weiten Plätzen schwitzen,

¹⁴ Siegfried Schmidt bezeichnet den Cyberspace z.B. als interaktive Simulation. Dieser Terminus aber vernachlässigt den abbildenden Charakter einer Simulation (vgl. Schmidt, 1996, S. 83).

¹⁵ Dies wird sich allerdings mit der zunehmenden Vernetzung von Computerspielen ebenfalls verschieben.

¹⁶ vgl. Kapitel Interaktivität

¹⁷ Beide Spiele sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften mit der Begründung *Gewaltverherrlichung* auf den Index gesetzt worden.

verlassene Raumstationen, feuchte Tunnel und verwiterte Ruinen durchqueren. In allen Ecken lauern schleimige Unholde mit Kettensägen und Schießgewehren, hinterlistige Mistkerle, die nur darauf aus sind, einen malerisch abzuschlachten. Wenn ihr Kampfruf „Destruction“ ertönt, in einer Tonlage, die bis in die Eingeweide dringt, kann einem im Eifer des Gefechts tatsächlich das Lachen vergehen“ (Adamowsky, 2000, S. 209f.).

Im Zusammenhang dieser Arbeit interessiert in erster Linie die Virtuelle Welt „Cyberspace“.

Der Cyberspace beeinflusst unsere uns vorgegebene und aufgegebenen Wirklichkeit im Gegensatz zu anderen Medien dahingehend, daß er nicht nur eine Medienwirklichkeit erschafft, sondern jeder einzelne diese Wirklichkeit verändern und individuell nutzen kann. Die enormen technischen Möglichkeiten erlauben es, von einer weiteren Wirklichkeitsdimension zu reden, in denen jeder quasi-parallel zum, aber nichtsdestotrotz eng verknüpft mit dem realen Leben ein Cyberleben führen kann. Negativ gewendet formuliert dies Heinz Moser: „Doch in Wirklichkeit erscheint in der totalen Telepräsenz ein Mensch, der sich mittels der helmartigen Montur von der realen Welt abkoppelt, um in die Dimension der Virtualität einzutauchen – in einem Schein von Kommunikation, der ihn letztlich seine Einsamkeit vergessen läßt“ (Moser, 1995, S. 50/51). An dieser Stelle übersieht Moser nicht nur den bereits aufgezeigten Charakter der komplexen Medien – Wirklichkeitsbeziehung, sondern auch den subjektiv konstruktiven Charakter von Wirklichkeit. Einsamkeit, die nicht als solche empfunden wird, existiert für das jeweilige Subjekt nicht. Sie wird lediglich aus der Beobachterperspektive hinein interpretiert.

Auch das Fernsehen hat bereits, wenn auch wesentlich begrenzter, die Grenzen von Raum und Zeit gesprengt und die Welt ins Haus oder auch ins Kinderzimmer gebracht, aber im Unterschied zum Fernsehen wiederum ermöglicht das Internet mit dieser in die Wohnsphäre vorgedrungenen Welt Interaktionen bis hin zur Gestaltung von Lebensentwürfen, für die es in der Realität keine Entsprechung gibt, die aber gleichzeitig für den Einzelnen

durchaus real sind bzw. „durchaus wirklicher, relevanter, prägender sein [können, Anm. d. Autorin] als die Alltagswirklichkeit. Virtual Reality bietet diesen Leuten die interessanteren Kommunikationen, erfüllt ihre Lebensinteressen besser, ermöglicht ihnen ein präziseres Finden, Denken und Agieren als die banale Mischmaschwelt des Alltags“ (Welsch, 1998, S. 207).

Gleichzeitig verdecken virtuelle Welten ihren eigenen technischen Charakter, ihre Struktur aus Bits und Bytes, ihre Hardware etc. Die Beziehung zur Wirklichkeit ist mehrdimensional. Zum einen ist die Erlebniswelt im virtuellen zugleich fiktional und simulativ, zum anderen wird die eigene technische Realität durch diese Erlebniswelt dem Betrachter entzogen.

Des Weiteren sind virtuelle Welten Bestandteil objektiver Wirklichkeit, sowohl physisch in Form der vernetzten Hardware als auch virtuell.

Es bleibt die Frage, welche Vorstellungen vom Menschen sich bereits innerhalb der Technologie finden, die schließlich von Menschen erdacht und erschaffen wurde. Auch wenn es für die virtuelle Welt so keinerlei Entsprechung in der „Wirklichkeit“ gibt und auch nicht geben kann, da es sich gerade nicht um Äquivalente handelt, so liegen der Entwicklung zumindest unter anderem auch Vorstellungen von der Welt und von der Natur des Menschen zugrunde. Die technische Entwicklung und die technischen Optionen wiederum nötigen den Menschen, sich ihnen anzupassen, wenn er sie nutzen will. Inwiefern diese Vorstellungen zutreffen bzw. auch entsprechend auf das die Online-Welt betretende Individuum wirken, bleibt zu klären. Prinzipiell läßt sich an diesem Punkt lediglich festhalten, daß der Aufenthalt im Cyberspace für das Individuum eine Funktion erfüllt. Diese kann zum einen das Bedürfnis nach Kommunikation und Interaktion mit bis dato Unbekannten sein. So erklären viele Chatter, daß sie online viele Menschen treffen, die sie ansonsten nie getroffen hätten. Dies allein reicht als Erklärung allerdings keineswegs aus, schließlich könnte man auch einfach auf die Straße, in den nächsten Supermarkt oder die nächste Gaststätte gehen, oder aber auch eine ferne

Reise antreten, um Menschen zu treffen, die man sonst nicht getroffen hätte¹⁸. Diese Aussagen lassen sich mehrfach interpretieren. Zum einen liegen scheinbar Defizite der „realen“ sozialen Welt auf der Hand, die dem Kommunikationsbedürfnis der Subjekte nicht entsprechen. Zum anderen kann dies auch lediglich als historische Entwicklung der Ausdehnung von Kommunikation durch Medien gesehen werden. Zentral erscheint die Frage, ob es sich um kompensatorische Effekte handelt. Dies wird unter den Thesen des Eskapismus und der Vereinsamung diskutiert, für die es bislang jedoch keine empirische Fundierung gibt. Andererseits gibt es durchaus ökonomische bzw. ausbildungsrelevante Gründe, die für Virtuelle Welten sprechen. „Statt dessen üben wir Außenweltkontakt in Simulationskabinen. Eine nicht zu verachtende Technik, denn es wird in Zukunft immer wichtiger werden, Menschen für Situationen auszubilden, denen Menschen nicht gewachsen sind; denken sie etwa an Astronauten, Kampfflieger, Herz- und Gehirnochirurgen. (...) *Der Cyberspace wird zum Fitnessraum der postmodernen Professionen* (Bolz, 1994, S. 271).

Cyberspace als Raum der Erfahrung bietet die Möglichkeit, Kapitalien im Sinne Bourdieus zu erwerben, setzt aber gleichzeitig bereits zumindest ein bestimmtes Maß an kulturellem Kapital voraus. Wer beispielsweise das Medium Sprache offline nicht zur Selbstdarstellung nutzen kann, wird an den Möglichkeiten des Cyberspace nur wenig partizipieren können.

Virtuelle Welten ermöglichen Immersion, das Eintauchen in künstliche Welten, in welchen der Teilnehmer in Handlungen eingebunden ist. Im Gegensatz zum Fernsehen erfordern virtuelle (Spiele-) Welten „Konzentration, Geschicklichkeit, Erkundungsverhalten und Entwicklung von Problemlösungsstrategien“ (Rötzer, 1995, S. 60). Der Cyberspace erfordert im Unterschied zu anderen technischen Medien kommunikative und soziale Kompetenzen sowie die Fähigkeit, Identität auszudrücken und zu thematisieren, d.h. Subjektivität ist sowohl Bedingung als auch Möglichkeit im Umgang mit virtuellen Welten. Unsere Argumentation widerlegt die Behauptung, virtuelle und reale Welt wären auf dem Weg zur

¹⁸ Im Kapitel Interaktivität wird auf die besondere Qualität der virtuellen Treffen noch näher eingegangen.

Äquivalenz. Die virtuelle Erfahrung ist ebenso wie die reale nicht substituierbar (vgl. Welsch, 2000, S. 43f.). Beide Erfahrungen besitzen eigene Qualitäten, die nicht austauschbar sind. „Once we experience that the same objects are accessible through different modes of experience - say a standard everyday and an electronic-virtual one - then we become aware of the specificities as well as the limits of each of these modes“ (Welsch, 2000, S. 45f.). Betrachtet man das Agieren im Cyberspace als Ausleben ludischer Potentiale, ergibt sich eine weitere Bestätigung für die eigene Qualität des Virtuellen. „Aus den divergierenden Motiven und Neugierden der Cybernauten, seien diese nun Ängsten oder Träumen, Wünschen oder Konflikten entsprungen, formt sich eine Idee von Cyberspace als Horizont einer lebendigen, heterogenen Welt, in der ludische Potentiale wuchern und eine überschäumende Phantasie alles flutet. Es ist zunächst einmal bemerkenswert, was für eine reiche Welt sich in den relativ beschränkten Bahnen der Netze entfaltet und mit welcher beachtlicher Vorstellungskraft sich die Spielenden in virtuellen Weiten zu verlieren wissen. Bei näherem Hinsehen enthüllt sich dies als Entstehungsprozeß einer eigenen Qualität des Virtuellen. Sie tritt hervor als radikales Plädoyer für die Welt des Spiels, als Emphase für utopische Korrektive, die Potentialität des Traumes, die Macht des ‚Als-ob‘. In gewisser Weise tut das jedes Spiel, hier jedoch ist das Engagement für die Welt der Phantasie und des Imaginären nicht nur ausgesprochen leidenschaftlich, sondern die virtuellen Areale werden auch mit Verve als ‚Orte des Wachsens‘ ausgeschöpft“ (Adamowsky, 2000, S. 229).

Hardware und Software bilden die technische Basis des Cyberspace. Von dieser Basis aus gelten jeweils spezifische Optionen und Restriktionen, die, einerseits durch die Computer-Hardware wie Speicherkapazität etc. und andererseits durch die Software, die die Möglichkeiten der Hardware erst nutzbar macht, bedingt sind. Dabei ist die Software mittlerweile zum entscheidenden Faktor geworden, da durch sie die unterschiedlichen Nutzungsoptionen bereit gestellt werden.

3.2 Kommunikation im Internet

Zu Beginn des „Internet-Hype“ kursierten verschiedene Bezeichnungen für das Netz. Diesen liegen Assoziationen zugrunde, die diese wiederum gleichzeitig auch wecken.

So wurde mit dem heute nicht mehr gebräuchlichen Begriff der Datenautobahn das unzutreffende Bild entworfen, die Bahnen des Internet würden getrennt voneinander in immer nur eine Richtung laufen. Richtungsverknüpfungen und damit Interaktion wären nicht möglich. Auch die Bezeichnung als Netz ist, wenn auch zutreffender, trivial, da zumeist von komplexen Kommunikationsstrukturen gesprochen wird. In diesem Sinne plädiert Siegfried Zielinski für „Konnektionismus versus naiver Fischerdorfidylle“ (Zielinski, 2000, S. 318). Der Terminus Internet bezieht sich auf die globale physikalische Existenz des Netzes. Hier werden vier grundsätzliche technische Optionen realisierbar: Verbindungen zu entfernten Rechnern (telnet), Dateitransfer (ftp), Informationspräsentation (WWW u.a.) und Plattformen zur Kommunikation (Email, etc.). Das Internet wird auch, jeweils unter Akzentuierung unterschiedlicher Faktoren, als synergetisches oder postmodernes Medium bezeichnet. Synergetisch ist das Internet somit, wenn die Organisationsstruktur sowie die Entstehungsgeschichte betrachtet werden. Zum postmodernem Medium wird das Internet, wenn dem Anspruch auf Pluralität und Vielheit Rechnung getragen wird (vgl. Fasching, 1997, S. 61ff.). Cyberspace hingegen meint den Raum, in dem sich die Nutzer „treffen“. Bereits bei einem Telefongespräch ist der Raum, in dem Kommunikation erfolgt, Cyberspace. Tätigt man nun einen Einkauf via Internet, ist der Ort, an dem der Kauf zustande kommt, der Cyberspace. Identitätsrelevant und somit maßgeblich für diese Arbeit kann folglich als Ort sozialer Interaktion nur der Cyberspace sein. Da durch die physischen Gegebenheiten der Soft- und Hardware aber Optionen und Restriktionen sozialer Interaktion bedingt sind, werden diese im folgenden in ihren wesentlichen Funktionen dargestellt.

3.2.1 Synchrone und asynchrone Kommunikationsmöglichkeiten

Im Internet stehen dem Nutzer verschiedene Möglichkeiten computervermittelter Kommunikation zur Verfügung. Computervermittelte Kommunikation unterliegt technischen Restriktionen, die Handlungsmöglichkeiten eröffnen, aber gleichzeitig auch begrenzen. Folglich unterscheiden sich auch die Gestaltungsmöglichkeiten der Nutzer im Vergleich mit anderen Kommunikationssituationen wie beispielsweise der face-to-face Kommunikation. Computervermittelte Kommunikation stellt „Bedingungen an das kommunikative Handeln der Nutzer und verändert schon allein dadurch deren Definitionen von sich und der sie umgebenden Welt“ (Krotz, 1998, S. 115). Daher ist es sinnvoll, die wichtigsten der unterschiedlichen Optionen für computervermittelte Kommunikation (CMC) kurz darzustellen. Auf eine ausführliche technische Darstellung wird im Zusammenhang dieser Arbeit verzichtet, da diese in vielfältiger Form durch einschlägige Einführungswerke vorliegt.¹⁹ Meine Beschreibungen beruhen größtenteils auf mehrjähriger, teilweise sehr intensiver teilnehmender und nicht-teilnehmender Beobachtung. Zur Ergänzung greife ich auf die u.a. empirischen Ergebnisse von Nicola Döring zurück²⁰. Auf Erläuterung technischer Einzelheiten wie Programmiersprachen etc., die ohne Zweifel die Rahmenbedingungen für computervermittelte Kommunikation schaffen, wird an dieser Stelle aufgrund mangelnder Relevanz verzichtet.

Als erstes muß zwischen den Möglichkeiten asynchroner (zeitversetzter) und synchroner (zeitgleicher) Kommunikation unterschieden werden.

Grundsätzlich unterscheiden sich diese durch die Art der Kommunikationsverbindung. Bei der asynchronen Kommunikation verfaßt der Sender die Nachricht und versendet sie, anschließend wird die Nachricht für den Empfänger zur Abholung bereitgehalten und somit häufig erst zeitversetzt beantwortet. Bei der synchronen Kommunikation besteht eine wechselseitige Kommunikationsverbindung, die Beteiligten sind zeitgleich aktiv. Eine Nachricht

¹⁹ Z. B. Alexander Mönch/ Oliver Haase: Studentenmail in Köln; Thomas Kreuzberger: Internet; Peter Diepold/Paul Tiedemann: Internet für Pädagogen. ; Batinic (Hrsg.) Internet für Psychologen.

²⁰ Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Göttingen 1999.

auf einem Anrufbeantworter beispielsweise wäre asynchron, während das direkt Annehmen eines Anrufs synchron ist.

Zu den asynchronen Internet-Diensten gehören Email, Mailing-Listen, Newsgroups und WWW-Seiten, zu den synchronen Internet-Diensten Chat und Chat-Channels bzw. Chat-Rooms, MUDs und neuere Dienste wie ICQ oder Internet-Videokonferenzen. Auf eine ausführlicher Beschreibung der Internet-Videokonferenzen bzw. Internet-Telefonie verzichte ich, da sie aufgrund des nicht unerheblichen zusätzlichen Aufwands an Hard- und Software zur Zeit noch nicht weit verbreitet sind.

Bei beiden Formen handelt es sich, mit Ausnahme der bislang wenig verbreiteten Form von Videokonferenzen, um textbasierte Kommunikation. Bezogen auf den Computer bedeutet dies, daß der Sender den Text via Tastatur eingibt und der Empfänger diesen am Bildschirm liest. Es können sich jedoch aufgrund technischer oder sozialer Regularien vielfältige Kommunikationsweisen ergeben. Diese werden im folgenden durch Beschreibung der Kommunikationsdienste verdeutlicht.

Email

Email, abgeleitet vom englischen Electronic Mail, ist die verbreitetste Form computervermittelter Kommunikation. Textbotschaften werden wie bei Briefpost (Netzjargon: Snail Mail = Schneckenpost) zeitversetzt zwischen Personen ausgetauscht. Der Vorteil liegt in der Schnelligkeit, so dauert die Übermittlung üblicherweise wenige Sekunden. Durch das Wegfallen von Porto und Papierkosten ist Email außerdem kostengünstig und es stellt im Vergleich zum Telefon kein „Eindringen“ in die Privatsphäre dar. Weiterhin zeichnet sich Email gegenüber dem Telefon dadurch aus, daß es kein Besetztsymbol kennt. Im Gegensatz zur Briefpost können Dokumente oder Nachrichten, die via Email versandt werden, direkt weiterbearbeitet und archiviert werden. Wie bei der Briefpost benötigt der Sender der Email die Adresse des Empfängers. Diese setzt sich üblicherweise aus der UserID und dem Host zusammen, die durch „at“ (@) verbunden werden (UserID@host). Der Host gibt dabei an, auf welchem Rechner bzw. Rechnersystem der Nutzer (User) seine Post abwickelt.

So kann sich beispielsweise Else Mustermann die UserID E. Muster aussuchen und ihre Post über den Server Musterfrau abwickeln, dann lautet ihre Email Adresse E.Muster@musterfrau.de. Zur Teilnahme an Email Kommunikation wird eine Mail-Software wie z. B. Eudora, Pegasus oder Outlook benötigt, welche eine Verwaltung der ein- und ausgehenden Mails ermöglichen und Funktionen wie beispielsweise eine Antwortfunktion (reply) anbieten. Die meisten Mail-Programme ermöglichen auch das Unterzeichnen jeder Mail mit einer Signatur. Diese besteht dann aus einem Textbaustein, welcher Angaben über den Absender enthält. Bei Mails aus beruflichen Gründen also beispielsweise die Abteilung, in der man arbeitet, berufliche Telefonnummer etc. Private Mails hingegen können als Signatur beliebige Angaben über den Absender, wie z. B. den Nickname in einem Chat oder MUD, oder auch mehr oder weniger sinnvolle oder humorige Floskeln enthalten. Will man seine Identität im Emailaustausch nicht preisgeben, können sogenannte Remailer benutzt werden. Diese ersetzen dann die eigentliche Emailadresse durch ein Adresse des Anonymisierungsrechners und der Empfänger der Email kann die eigentliche Emailadresse des Senders nicht ermitteln. Diese Vorgehensweise ist allerdings zur Zeit nicht verbreitet, da sich vor allem durch das große Angebot von Freemail (Hotmail, GMX etc.) jeder Emailadressen unter beliebigen Nicknamen zulegen kann. Möchte Else Mustermann also beispielsweise private Emails versenden und ihre Identität nicht freigeben, kann sie sich via Hotmail eine Adresse zulegen, die wieauchimmer@hotmail.com heißen könnte.

Jeder Nutzer von Email sollte sich allerdings darüber im klaren sein, daß seine Daten, vergleichbar einer Postkarte, ungeschützt durch das Netz übertragen werden. So wie der neugierige Postbote könnte jeder mit dem entsprechenden technischen Know-how die versandten Email einsehen. Diesem kann durch Einsetzen von Kryptographie-Software, wie z. B. Pretty Good Privacy (PGP) entgegengewirkt werden. Dabei erzeugt der Anwender einen geheimen und einen öffentlichen Schlüssel. Den öffentlichen Schlüssel verschickt der Teilnehmer an diejenigen, mit denen er verschlüsselte Mails austauschen möchte. Diese Teilnehmer verschlüsseln dann ihre Mails mit dem öffentlichen

Schlüssel, woraufhin sie nur noch vom Empfänger mit dem geheimen Schlüssel entschlüsselt werden kann.

Kryptographie ist allerdings ein Politikum; so sind immer wieder Verbote sicherer Kryptographie Verfahren in der Diskussion, da Polizei, Nachrichtendienste, Zoll etc. ein Interesse an der Überwachung von Telekommunikation haben.

Manche Emailprogramme bieten dem Nutzer die Möglichkeit, die Ankunft seiner Mails zu überwachen, indem sie ihm rückmelden, wann der Empfänger die Mail geöffnet hat.

Ergänzend zum eigentlichen Text werden in der Email Kommunikation auch metakommunikative Symbole, sogenannte Emoticons (von engl. emotional Icon) verwandt, die ihren Ursprung im Chat haben. Diese unterstreichen den informellen Charakter von Email und betonen neben dem Informationsgehalt die Beziehungsdimension zwischen Sender und Empfänger. Die verbreitetsten Emoticons sind der einfache und der zwinkernde Smiley, letzterer wird z. B. durch die Zeichenfolge ;) symbolisiert. Zum Erkennen des Smileys muß der Empfänger den Kopf auf die linke Schulter legen. Moderne Textverarbeitungsprogramme können diese Zeichenfolge mittlerweile automatisch in waagerechte Smileys umsetzen. Weitere Möglichkeiten die fehlende non-verbale Kommunikationsebene zu kompensieren, sind Aktionswörter, wie z. B. *zwinker*, *lach*, *knubu* oder im internationalen Gebrauch etwa *lol* (= laughing out loud), oder Disclaimer, wie z. B. IMHO = in my humble opinion, die alle implizieren, daß der Absender eine bestimmte Aktion ausführt und die zu einer Entschärfung von Kritik angewandt werden können.

Der informelle Charakter von Email wird zudem noch durch unkonventionelle Schreibstile verstärkt, es wird zumeist alles klein geschrieben, es können auch Sätze unvollendet bleiben usw. Insbesondere im internationalen Austausch hat sich die Anrede mit dem Vornamen und das „du“ längst durchgesetzt.

Diese Ausführungen haben verdeutlicht, daß Email nur bedingt mit Briefpost verglichen werden kann. Neben der Gemeinsamkeit, in der Übermittlung von Texten, sind die Möglichkeiten persönlichen Stil auszudrücken unterschiedlich. Des weiteren können Texte, aufgrund der Schnelligkeit von Email, gemeinsam

entwickelt werden. Dies macht Email vor allem für die professionelle Nutzung interessant. Gleichwohl hat sich das gemeinsame Entwickeln von Texten auch in privater Kommunikation etabliert. Insbesondere in Mailing-Listen wird von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht.

Mailing-Listen

Mailing-Listen sind Foren, die einen internationalen Diskurs zu einem spezifischen Thema ermöglichen. So wurden z. B. 1998 allein 1350 Mailing-Listen zum Thema Education bei Listserv²¹ aufgelistet (Miller-Kipp/Neuenhausen, 1999, S. 10). Der Schwerpunkt des Themas geht meist aus der Bezeichnung der Mailing-Liste hervor, ebenso ist der Verwalter ersichtlich. So heißt eine an der Universität Wien verwaltete Liste zum Thema Konstruktivismus beispielsweise `constructivism@ls.univie.ac.at`. Möchte man an einer Mailing-Liste teilnehmen, muß man sich via Email einschreiben. Dann können Emails über einen Verteiler an die gesamte Liste geschickt werden (jeder eingeschriebene Teilnehmer erhält eine Mail) oder auch an einzelne Teilnehmer. Die Kommunikation ist also poly- oder bidirektional. Umgekehrt erhält man automatisch alle Beiträge der anderen Teilnehmer. Diese Beiträge der Listenteilnehmer werden mittlerweile allgemein als Postings bezeichnet. Mailing-Listen können durch bereits vorhandene Gruppen begründet werden oder aber auch von jedem Netzkundigen ins Leben gerufen werden. Sie dienen ergo entweder der Kommunikation bestehender Gruppen oder konstituieren neue Gruppierungen. Für die Teilnahme an einer Mailing-Liste kann es Restriktionen geben. Manche Listen erlauben nur nachgewiesenen qualifizierte Teilnehmer, andere nehmen grundsätzlich jeden auf. Ist man einmal eingeschrieben hat man die Wahl, ob man sich aktiv am Listendiskurs beteiligen möchte oder lieber passiv den Diskurs verfolgt (Lurker = jemand, der nur mitlesen möchte). Eine quantitative Erfassung der Reichweite von Listendiskursen ist daher nahezu unmöglich. Teilweise werden an Listen-Neulinge Begrüßungsemail versandt, die u.a. auf die Netiquette²² hinweisen.

²¹ Es gibt drei bekannte Listenverwaltungsprogramme: Listserv, Listproc und Majordomo.

²² Netiquette = Netz-Etikette = Regeln für korrektes Verhalten

In seltenen Fällen finden sich auch moderierte Mailing-Listen. Hier werden nicht alle Postings automatisch an alle Teilnehmer weitergeleitet, sondern der Listenverwalter sortiert die nicht zu dem Thema passenden Beiträge aus. Sowohl Zugangskriterien als auch Moderationskriterien sind häufige Kritikpunkte der Netzgemeinde, da der Verdacht der Zensur oder auch das Durchsetzen einer unbekannteren Agenda vermutet wird²³.

Ein weiterer häufiger Anlaß zu Ärger sind sogenannte Flames, die an und für sich durch die Netiquette ausgeschlossen werden sollen. Dabei handelt es sich um Beleidigungen oder persönliche Angriffe gegen andere Listenteilnehmer. Diese können einen eigenen Diskurs innerhalb des Listendiskurses entwickeln, der aus Angriffen, Gegenangriffen und Vermittlungsversuchen Dritter besteht. Flamings sind zwar einerseits in der Netzgemeinde verpönt, gelten aber andererseits auch als sozial regulativer Bestandteil der Netzkultur. Manche Listenteilnehmer sind bekannt für ihre Flamings, was sogar zur „Verbannung“ führen kann. Kommt es ohne bewußt provozierende Postings zu Flamings, kann dies einerseits durch mögliche Brisanz der diskutierten Themen als auch durch anonymisierte Enthemmung erklärt werden (vgl. Döring, 1999, S. 57). Generell ist der Diskurs-Verlauf schwankend: so können in einer Liste monatelang keinerlei Postings erfolgen, dann aber kann aufgrund eines vielleicht provokanten Postings ein Diskurs mit mehreren Postings pro Teilnehmer und Tag erfolgen.

Als nicht-virtuelles Pendant zu Mailing-Listen können Diskussionsrunden dienen. Neben den Gemeinsamkeiten wie z.B. Themenbezug und mehreren Teilnehmern, unterscheiden sich beide jedoch erheblich. In Mailing-Listen wird schriftlich, asynchron und diskontinuierlich kommuniziert. Teilnehmer können geographisch weit verteilt sein und es kann zu starken Fluktuationen der Teilnehmerzahl kommen (vgl. Döring, 1999, S. 58).

Eine andere Form polydirektionaler Kommunikation, die im Unterschied zu Mailing-Listen nicht emailbasiert ist, ist die Kommunikation in Newsgroups.

²³ Vgl. auch Kapitel 3.3.

Newsgroups

Während man für die Teilnahme an Mailing-Listen mit einem Emailprogramm auskommt, benötigt man zur Newsgroup-Teilnahme einen speziellen Newsreader, welcher in moderne Internet-Browser meist schon integriert ist.

Newsgroups sind prinzipiell öffentlich zugänglich und werden häufig mit Schwarzen Brettern verglichen. Wer sich für eine Newsgroup interessiert, kann diese durch einfaches Anklicken abonnieren. Anschließend muß nur noch die jeweilige Newsgroup angeklickt werden, um zu einer chronologisch und thematisch geordneten Liste von Postings zu gelangen, an der wir mit eigenen Postings teilnehmen können. Im Gegensatz zu den Mailing-Listen, die neue Postings automatisch verschicken, welche dann via Email empfangen werden, erfordern Newsgroups das „Abholen“ neuer Beiträge. Bei beiden können sich, neben dem Informationsaustausch, auch personale Kontakte entwickeln und durch kontinuierliche Teilnahme der Charakter virtueller Gemeinschaften bilden. Bei einem großen Teil der Teilnehmer handelt es sich allerdings um Lurker, so daß es sich meist um ein großes Publikum für die sozialen Aktivitäten einzelner handelt. Die Archivierung wiederum ermöglicht es auch neu Hinzugekommenen, sich in den Stand der Diskussion einzulesen. Flaming sowie netzspezifische Ausdrucksweisen (Emoticons etc.) finden sich in Newsgroups ebenso wie in Mailing-Listen.

Auch bei der persönlichen Homepage handelt es sich um polydirektionale Kommunikation. Diese unterscheidet sich allerdings wiederum grundsätzlich von der Kommunikation in Mailing-Listen und Newsgroups.

Sonderfall: Persönliche Homepage

Die persönliche Homepage ist ein Sonderfall der Internet-Kommunikationsdienste, dient sie doch in erster Linie der Informationspräsentation bzw. der Selbstdarstellung. Mit einer persönlichen Homepage hat der Einzelne die Möglichkeit, sich selbst der Öffentlichkeit zugänglich zu machen (Information), oder er kann einen Service anbieten wie Literaturlisten, Link-Sammlungen zu einem bestimmten Thema etc. oder seine

Seite kann Aufforderungscharakter haben, wenn es z. B. um die Suche nach Gleichgesinnten geht. Er kann Interaktionsoptionen einbauen, wie z. B. ein Gästebuch und einen Link zu seiner Emailadresse, oder auch ein Diskussionsforum zu einem ihm wichtigen Thema einrichten. Mit der persönlichen Homepage trägt der Einzelne zur Gestaltung des Netzes bei. Für sie gibt es sowohl hinsichtlich der Gestaltungsmittel als auch im Hinblick auf den möglichen Umfang kein nicht-virtuelles Pendant.

All diese vorgestellten Kommunikationsformen sind wie bereits erwähnt asynchron. Bei den synchronen Kommunikationsformen erfolgt der Austausch (Produktion, Rezeption und Antwort) der Textbotschaften (nahezu) zeitgleich, wodurch sich die Kommunikationsvorgänge fundamental ändern, da , wie es in den folgenden Ausführungen verdeutlicht wird, eine virtuelle Handlungsebene entsteht (vgl. Döring, 1999, S. 91-93).

Die bekannteste und verbreitetste Form synchroner Kommunikation ist der Chat (engl. für plaudern).

Chat

Für einen im WWW organisierten Chat benötigt man außer dem üblichen Browser keine zusätzliche Software. Für andere Chatmöglichkeiten wie IRC oder ICQ muß der entsprechende Client, der meist kostenlos aus dem Netz heruntergeladen werden kann, installiert werden.

Kennzeichnend für den Chat ist, daß die eigenen Tastatureingaben nahezu unmittelbar auf dem Bildschirm des Empfängers erscheinen. Die Synchronisierung erfolgt entweder nach jeweils einem Zeichen, so daß selbst Tippfehler und deren Korrekturen vom Empfänger mitgelesen werden können²⁴, oder in IRC, Chat-Channels oder Chat-Rooms, als Foren für Gruppenkommunikation, durch die Übermittlung mit der Enter-Taste nach der fertig formulierten Mitteilung. Für den Zweier-Chat wird heute verbreitet der IRC-Dienst (Internet Relay Chat) verwandt. Dabei können für einen privaten

²⁴ Dies wäre eine Übermittlung in Echtzeit. Zu Begriff der Echtzeit als Retronym siehe James Gleick.

Chat Personen ausgewählt werden, die gerade online sind. Voraussetzung ist dabei, daß man einen Zeitpunkt vereinbart hat und sich somit bereits kennt.

Anders in Chat-Channels z.B. bei IRC, der Teilnehmer wählt einen Channel je nach angebotenen Themenschwerpunkt oder der Teilnehmerzahl (hohe Teilnehmerzahl läßt lebendigen Diskurs und damit zahlreiche Kontakte vermuten) aus. Ein weiteres Entscheidungskriterium kann auch sein, daß einige der anderen Teilnehmer schon bekannt sind.

Chat-Räume lassen sich aber auch im WWW ohne besondere Software besuchen. Eine Übersicht der deutschsprachigen Chats findet sich unter www.webchat.de. In einem solchen Chat-Raum können dann entsprechend nur diejenigen gefunden werden, die auch gerade diesen Raum besuchen.

Via ICQ können prinzipiell zum chatten, mailen, Dateitransfer u.v.m. weltweit alle Personen erreicht werden, die ebenfalls den ICQ-Client nutzen. Chats verdeutlichen wie die Technik Kommunikation ermöglicht, aber eben auch Restriktionen unterwirft.

Wichtig für die Teilnahme an einem Chat ist die Wahl eines Nicknamen (Spitzname, Pseudonym). Verbreitet sind „normale“ Vornamen, genauso wie Namen aus Filmen oder Literatur, Vornamen die Vorlieben andeuten oder selbstbezogen sind wie z.B. Shy. Der Nickname ist das Erste was andere im Chat wahrnehmen, daher ist er für die Eindrucksbildung sehr wichtig. Ungewöhnliche Nicknamen können Aufmerksamkeit erregen und Kontakte erleichtern. Nicknamen können entweder geschlechtsspezifisch sein oder die Geschlechtszugehörigkeit offen lassen. „Techno“ beispielsweise läßt die Geschlechtszugehörigkeit offen und gleichzeitig Rückschlüsse auf musikalische Vorlieben zu.

Neben den Nicknamen lassen viele web-basierte Chats dem Teilnehmer weitere Möglichkeiten, seine Persönlichkeit zum Ausdruck zu bringen. So können Farben ausgewählt werden, in denen die Nicknamen erscheinen. Die Geschlechtszugehörigkeit kann durch farbliche Smileys unterstrichen werden. Teilweise kann aus einer Auswahl von mehreren Porträtfotos oder comicartigen Zeichnungen eines ausgewählt werden, welches dem Typ des Teilnehmers entsprechen soll. Teilweise lassen sich auch Avatare als Ganz-Körper-Abbild

auswählen oder sogar selbst gestalten. Diese Variante ist noch relativ neu und wenig verbreitet und erst die Zukunft wird zeigen, welche Entwicklungen von und mit diesen virtuellen Repräsentanten in Gang gesetzt werden wird.

Weiter verbreitet sind Avatare bereits in MUDs, wobei die Textnachrichten teilweise in einer Art Sprechblase der jeweiligen Figur erscheinen können. Avatare sind heute bereits in 3D möglich.

Ist man erst mal in einem Chat, muß man schnell reagieren und tippen, um den Schreibfluß in Gang zu halten, wodurch die geschriebene Sprache Elemente der Mündlichkeit aufnimmt. In sehr vollen Chats kann es aber aufgrund der Vielzahl der zu übermittelnden Nachrichten auch zu recht erheblichen zeitlichen Verzögerungen kommen. Netzspezifische Ausdrucksweisen, wie bereits unter Email beschrieben, sind weit verbreitet und weisen den erfahrenen Chatter aus. Außerdem werden Aktionen kurz angegeben, z.B. wird, wenn von dem Nick „Willi“ eingetippt „/me wundert sich“, von der Chatgemeinde „Willi wundert sich“ gelesen²⁵. „Bei der Chat-Kommunikation wird somit zwischen dem Kommunikationsmodi *Sprechen* (Äußerungen in direkter Rede, Ich-Form) und *Handeln* (selbstbezogene Äußerungen in der dritten Person) unterschieden“ (Döring, 1999, S. 101). Damit werden Vorgänge verbalisiert, die dies sonst nie werden. Dabei handelt es sich nicht lediglich um eine Kompensation vermeintlicher Defizite computervermittelter Kommunikation, sondern um einen neuen Modus der Selbstpräsentation (vgl. Döring, 1999, S. 101).

In Chat-Channels oder Chat-Rooms kann entweder öffentlich, d.h. für alle Teilnehmer dieses Chats sichtbar in Gruppen kommuniziert werden, oder durch die sogenannte „Flüster-Funktion“ mit nur einem oder wenigen Teilnehmern. Geflüsterte Botschaften sind nur für den „Angeflüsterter“ sichtbar. Wie verbreitet Lurking im Chat ist, ist nicht feststellbar. Sicher ist nur, daß zu wenig aktive Chatter den Kommunikationsverlauf schnell erlahmen lassen. Dies gilt gleichermaßen für den Kommunikationsverlauf innerhalb von MUDs.

²⁵ Mittlerweile sind web-basierte Chats so ausgestattet, daß auch diese Form virtueller Handlungen ohne Kenntnisse der entsprechenden „Befehle“ durchführbar sind. Stattdessen erfolgt die Handlung einfach durch Anklicken einer Funktion.

MUDs

MUDs (Multi User Dungeons/Dimensions) gehören zu den textbasierten virtuellen Welten²⁶. Im Gegensatz zur Virtuellen Realität ist kein Eintauchen in die Virtuelle Welt via Datenhandschuh, -helm und -brille erforderlich. Der Eindruck von Telepräsenz wird erreicht, wenn sich das virtuelle Szenarium in Abhängigkeit von den eigenen Aktionen dynamisch verändert. So wird der Raum beschrieben, den der Teilnehmer betritt, dreht er sich in eine andere Richtung, wird beschrieben, was er dort vorfindet.

Mittlerweile existieren MUD Varianten als MOOs (MUD Object Oriented), MUSEs (Multi User Shared Environment), MUSHs (Multi User Shared Hallucination).

Eine Übersicht deutschsprachiger MUDs findet sich unter www.mud.de.

Da MUDs als Rollenspielähnliche-Software auf einem Rechner beheimatet sind, benötigt der interessierte Spieler die Rechneradresse des jeweiligen MUD. Via Telnet-Verbindung kann er dann an dem Spiel teilnehmen. Mittlerweile gibt es allerdings auch bereits MUDs, die via WWW aufrufbar sind. Die virtuelle Umgebung erscheint dann direkt im Browser-Fenster. Die neueste technologische Entwicklung sind die MMORPGs, Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Diese Spiele sind nicht mehr textbasiert, sondern ihre Grafik entspricht der hochentwickelter Computerspiele. Wie diese auch muß der potentielle Spieler das Spiel erst kaufen, auf seinem Rechner installieren und kann dann gegen eine monatliche Grundgebühr via Internet dieses Spiel zusammen mit tausenden anderer Spieler spielen. Dazu muß er eine Figur wählen und kann diese je nach Spiel mehr oder weniger detailliert darstellen. Teilweise ist es möglich, das Aussehen bis hin zur Nasen- oder Ohrenform zu bestimmen. Bei diesen Rollenspielen handelt es sich in erster Linie um Abenteuerspiele.

Inhaltlich lassen sich MUDs hinsichtlich der Orientierung auf Abenteuer oder soziale Aspekte unterscheiden.

²⁶ Geläufig ist auch die Bezeichnung als textbasierte virtuelle Realität.

Abenteuer-orientierte MUDs entnehmen ihre Motive meist der Fantasy- oder Science-fiction-Literatur. Die Mitspieler können ergo die Rollen von Gnomen, Feen, Elfen oder „Sternenflottenoffizieren“ etc. übernehmen. Es geht darum, Rätsel zu lösen, Abenteuer zu bestehen und gegen „das Böse zu kämpfen“. Dabei werden Spielpunkte (= Reichtum) oder auch bestimmte „magische“ Kräfte wie z.B. Unbesiegbarkeit, Unverwundbarkeit o. ä. für eine bestimmte Zeit angesammelt.

Bei sozialen MUDs treten diese Aspekte in den Hintergrund und zwischenmenschliche Interaktionen treten in den Vordergrund. Soziale MUDs können noch nach ihrer Umgebung unterschieden werden. So gibt es Lernumgebungen²⁷, Forschungsumgebungen und Phantasieumgebungen. Für diese MUDs werden zur Abgrenzung der von Dungeon-and-Dragon-Abenteuerspielen abgeleiteten Bezeichnung MUD die Bezeichnungen MUSH etc. verwandt.

Die meisten MUDs sind textbasiert, d.h. die Umgebungen, die Aktionen und auch die Kommunikation sind schriftlich. Mittlerweile finden sich aber auch einige MUDs mit grafischer Benutzeroberfläche, die dann auch als Avatar-Welten bezeichnet werden. Die MUD-Umgebung sowie die Charaktere werden grafisch dargestellt, die Kommunikation erfolgt aber weiterhin in Textform.

Zur Teilnahme an einem Chat reicht ein Nickname und vielleicht noch eine kurze Selbstbeschreibung. In einem MUD hingegen muß ein Charakter ausgewählt und entwickelt werden. Als erstes steht meist die Entscheidung für eine Spieler-Kategorie an (Mensch, Dämon, Elfe), die damit auch die Entscheidung für oder gegen spezifische Eigenschaften enthält. Für die Geschlechtzugehörigkeit bestehen teilweise die Optionen weiblich, männlich, neutral, zwei- oder mehrgeschlechtlich.

Hat man sich für eine Spieler-Kategorie entschieden, weist das System eine standardisierte Selbstbeschreibung zu, die von dem Spieler erweitert werden kann. Neben diesen äußeren Beschreibungen sind vom Spieler erworbene Fähigkeiten, Erfahrungen und Besitzgegenstände relevant.

²⁷ Diese gelten in der internationalen Diskussion mittlerweile als sogenannte „educational tools“ (vgl. Marotzki, 1997, S. 178).

Dies weist schon darauf hin, daß mudden mehr Zeitaufwand erfordert als chatten. Mit einem MUD muß sich der Spieler erst vertraut machen, dies gilt für die Umgebung genauso wie für die Mitspieler, die ja auch über mehrere Räume verteilt sein können. Nicola Döring beispielsweise vergleicht das Einleben in ein MUD mit dem Kennenlernen einer fremden Stadt (vgl. Döring, 1999, S. 118). Dieses Bild verdeutlicht, daß der längerfristige Aufenthalt in einem MUD Parallelen zu einer Entdeckung unbekannter Welten aufweist.

Eines der bekanntesten MUDs ist die MOO-Variante LamdaMoo. Dort wird der Spieler mit folgender Textsequenz begrüßt:

Du stehst in einem dunklen, engen Raum. Es scheint hier drinnen ziemlich voll zu sein; du stolperst über Dinge, die sich anfühlen wie Mäntel, Stiefel und andere Leute, die offenbar schlafen. Das einzig Brauchbare, auf das du auf deiner Stolperpartie stößt, ist ein Türkнопf in Taillenhöhe.

Dieser Raum ist ein Kleiderschrank, der als Eingang zu einem verwunschenen Haus mit tausenden von Räumen dient. „Um die vielen „schlafenden Leute“ nicht zu wecken, schleicht man anfangs umher, „@open door“, entdeckt ein Wohnzimmer mit gut bestückten Bücherregalen, rustikalem Kamin und einem großen Südfenster mit Blick auf einen Swimming-Pool und eine Dachterrasse. Versucht man, südwärts auf die Terrasse zu gelangen, pfeift einen die allwissende Software zurück: „Du hast doch wohl nicht ernsthaft vor, durch die Panzerglasscheibe zu laufen, oder? Und schon gar nicht, wo es doch so eine praktische, automatische Schiebetür in südöstlicher Richtung gibt.“ Wer nicht an digitalen Panzerglasscheiben zerschellen will, nimmt also die südöstliche Richtung“ (Adamowsky, 2000, S. 196).

Virtuelle Handlungen haben in MUDs eine größere Bedeutung als in Chats, was u.a. darauf zurückzuführen ist, daß die Umgebungen permanent sind. „So kann man beispielsweise in einem MUD einen Getränkeautomaten programmieren, der auf Einwurf von virtuellem Geld gekühlte Getränke ausgibt. Dieser Getränkeautomat würde für alle Mitspieler sichtbar und benutzbar an einem fixen Ort stehen. (...) Demgegenüber ist virtuelles, auf Objekte bezogenes Handeln im IRC völlig von objektiven Restriktionen befreit. Mit dem Satz „/me geht zum Getränkeautomaten und zieht eine Cola“ wird im IRC

virtuell ein Getränkeautomat erzeugt. Andere Channel-Mitglieder können diese Realität akzeptieren“ (Döring, 1999, S. 119) oder eben auch nicht. In einem Chat beruht die „Realität“ eines Objektes auf kollektiver Anerkennung, während sie im MUD qua Programm implementiert ist.

Handlungen können nicht nur auf Objekte, sondern auch auf die Mitspieler bezogen sein (umarmen, anrempeln etc.). Im MUDs sind allerdings wesentliche Eingriffe in die Person eines Mitspielers nur erfahrenen Mitspielern erlaubt. „So können z. B. durch sog. Bannsprüche andere Personen im MUD blind, taub oder unsichtbar gemacht werden. Die Zielperson (...) muß dann nicht „so tun“, als sei sie z. B. unsichtbar, sondern kann während der Wirkungszeit des Bannspruches tatsächlich nicht von anderen auf dem Monitor gesehen werden“ (Döring, 1999, S. 120).

An dieser Stelle tritt die Frage der Relevanz virtueller Handlungen für die „realen“ Personen „hinter“ den Spielern auf und damit auch immer verbunden die Frage, was virtuell erlaubt sein soll und was nicht. Ein nicht nur spektakulärer, sondern auch kontrovers diskutierter Fall, ist der einer virtuellen Vergewaltigung.²⁸ Fälle dieser Art führen in einer MUD-Gemeinschaft zu Diskussionen gemeinsamer Normen und Werte und den Möglichkeiten, diese bei Bedarf durchzusetzen.

Eine wiederum völlig anders konstruierte Form synchroner Kommunikation erfolgt über Programme, die innerhalb des Netzes sozusagen einen besonderen Kommunikationsstrang zur Verknüpfung bestimmter Teilnehmer bilden. Hierzu gehört beispielsweise ICQ.

ICQ

ICQ steht für das engl. „I seek you“. Es handelt sich um ein Programm, welches kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden kann. Nach der Installation bekommt der Teilnehmer eine eigene ICQ-Nummer, die er weiterreichen an jeden kann, den er auf seiner Kontaktliste wünscht. Geht der Teilnehmer online, wird automatisch die Verbindung zum ICQ Server

²⁸ Dibbell 1993, siehe auch Kapitel Cyberkultur.

hergestellt und dieser überprüft, welche Teilnehmer der Kontaktliste ebenfalls online sind und meldet dies grafisch und ggf. auch akustisch mit den Worten „User ist online“, während der Name des anwesenden Teilnehmers in der Kontaktliste aufblinkt. Dieser kann dann mit einer kurzen Nachricht begrüßt werden, er kann direkt eine Einladung zum Chat oder anderem erhalten. Beim ICQ-Zweier-Chat handelt es sich um einen Chat mit geteiltem Bildschirm und Synchronisation nach jedem Zeichen. Außerdem können über ICQ Dateien aller Art versandt werden. ICQ ermöglicht auch die Anlage eines Kurzprofils, welches für jeden Nutzer sichtbar ist. Außerdem gibt es noch viele verschiedene Funktionen wie Suchoptionen für Chat-Partner, Ein- und Ausschlußoptionen für die Kontaktliste.

Zusammenfassend prägen die angebotenen Kommunikationsumgebungen das jeweilige kommunikative Verhalten. „Medien sind deshalb für die kommunikativen Kompetenzen und Gewohnheiten der Menschen von Bedeutung, und sie tragen dazu bei, ihre Bedürfnisse, Gewohnheiten, Handlungsweisen und Vorstellungen zu lenken. Darüber hinaus sind sie daran beteiligt, den Menschen in seiner Persönlichkeit und in seiner für eine Gesellschaft typischen Struktur zu gestalten“ (Krotz, 1998, S. 127).

Nachdem nun die unterschiedlichen Zugangsmöglichkeiten zum Cyberspace und deren auf ihrem technischen Charakter basierende Optionen und Restriktionen beleuchtet wurden, werden Informationen darüber benötigt, wer in welcher Art und Weise den Cyberspace bevölkert.

3.2.2 Internet-Population

Neben der Beschreibung der Kommunikationsmöglichkeiten muß auch der Frage nachgegangen werden, von wem diese in welcher Art genutzt werden. Die Anzahl der Internet-Nutzer festzustellen, gestaltet sich als schwieriges Unterfangen, da es in der dezentrierten Struktur keine zentrale Registrierung gibt. Für annähernde Schätzungen kann die Zahl der Rechner (hosts)

herangezogen werden, dann aber muß eine geschätzte Zahl der Nutzer pro Rechner gefunden werden. Die Firma Matrix Information and Directory Services (www.mids.org) führt regelmäßig Studien durch und hat mittlerweile vier große Internet Demographic Surveys durchgeführt, die letzte davon im Oktober 1998.

Diese Daten können zur Annäherung herangezogen werden, trotzdem bleibt ungewiß, wie viele Personen zu einem bestimmten Zeitpunkt das Internet nutzen oder auch genutzt haben. Interessant wäre auch eine Ermittlung der Internet „Drop Outs“, also derjenigen, die für einen gewissen Zeitraum das Internet genutzt haben und sich dann aber wieder zurückgezogen haben. Leider gibt es in dieser Hinsicht, auch aufgrund der Schwierigkeiten eine entsprechende Gruppe zu finden, noch keinerlei Untersuchungen. Gerade die Erforschung einer solchen Gruppe und deren Motivation, das Netz wieder zu verlassen, sowie deren Neigung, möglicherweise zu einem späteren Zeitpunkt wieder online zu gehen, könnte weiteren Aufschluß über Tendenzen, Möglichkeiten etc. der Online-Nutzung geben.

Für den bundesdeutschen Raum gibt die 4. ARD/ZDF-Online-Studie Aufschluß über die Nutzer und deren Motivationen. Im Zeitraum vom 22.März 2000 bis zum 24. April 2000 wurde diese Studie durchgeführt, in welcher insgesamt 1.005 Onlinenutzer ab 14 Jahren befragt wurden. Das Hauptinteresse der Studie gilt den Gründen der Nutzung und somit der alltäglichen Relevanz des Mediums, sowie zusätzlich der Frage nach den Auswirkungen auf die Nutzung etablierter Medien.

Sicher erscheint nur die Annahme, daß die letzten Jahre einen enormen Zuwachs an Nutzern gebracht haben. In der ARD/ZDF-Online-Studie 2000 werden für Deutschland 18,3 Millionen Bundesbürger über 14 Jahren als Onlinenutzer angegeben. Dies entspricht einer Vervierfachung seit 1997. Somit sind 28,6% der erwachsenen Bevölkerung der Bundesrepublik online (vgl. von Eimeren/Gerhard, 2000, S. 338).

Verbunden mit dieser Zunahme scheint die Annahme erlaubt, daß sich auch die soziodemographische Zusammensetzung der Internet-Nutzer verändert hat. (siehe web-sites). Unter Berücksichtigung des Ursprungs des Internet hat sich die Beschreibung des Internet-Nutzers als weiß, männlich, jung mit akademischer Ausbildung und einem mittleren bis hohen Einkommen aus Nordamerika, Europa, Japan oder Australien etabliert.

Dies scheint mit steigenden Nutzerzahlen insgesamt im Wandel.

Der Anteil der Frauen im Netz steigt ebenso wie der Altersdurchschnitt, wobei zu bedenken ist, daß langjährige Nutzer wieder mit erfaßt sein können, die nun mal einfach altern. In Deutschland sind mittlerweile 21,6 % aller Frauen online, damit stellen sie 39% der Onlinenutzer. Außerdem hat sich bei den Über-50-Jährigen die Zahl der Internetanwender um mehr als den Faktor 8 vervielfacht und bei den Anwendern der Gruppe mit Volks-/Hauptschulabschluß stieg die Anzahl um den Faktor 4,4 (vgl. von Eimeren/Gerhard 2000, S. 340). Die starke Repräsentanz Nordamerikas im Netz hingegen hat sich noch vergrößert. Die Ausbildungsrelevanz hingegen nimmt ab. Trotz dieser Entwicklungen ist die Nutzung oder Nicht-Nutzung des Internets abhängig von Alter, Bildungsgrad und Berufstätigkeit. „Von den Unter-30-Jährigen ist jeder Zweite inzwischen online, bei den Über-60-Jährigen nicht einmal jeder Zwanzigste. Der Anteil der Internet-Anwender beläuft sich bei den akademisch gebildeten Personen auf 85,4 Prozent, unter den Personen mit Volksschulabschluß auf 7,4 Prozent. Unter den Nicht-Berufstätigen und Rentnern liegt der Anteil der Internetnutzer bei 6,8 Prozent“ (von Eimeren/Gerhard 2000, S. 340).

Für den Großteil der Neueinsteiger ist der Wunsch, schnell und komfortabel Informationen abrufen zu können, die zentrale Motivation (92%), an zweiter Stelle liegt der Wunsch, Email zu nutzen (81%). Nur 13 % nennen das Kennenlernen neuer Computerspiele als Beweggrund.

Auch in der tatsächlichen Nutzung rangiert die Email Anwendung vorne (82%). Insgesamt scheint das Internet „für die meisten Nutzer ein „universeller Informations- und Wissensspeicher“ zu sein, bei dem die funktional-pragmatischen Möglichkeiten vorrangig sind im Vergleich zu den unterhaltend-spielerischen“ (von Eimeren/Gerhard 2000, S. 341). Eine Ausnahme bildet hier die Gruppe der Jugendlichen.

Zusammen mit dem Internet werden häufig andere Medien zeitgleich genutzt. So hören „viele Nutzer nach wie vor Musik, und zwar zu 48 Prozent CD oder Musikkassette. (...) Sich nebenbei zu unterhalten spielt 2000 noch für 45 Prozent eine Rolle. (...) Andere PC-Programme werden nebenbei nur noch von 25 Prozent genutzt. Der Anteil der nebenbei Fernsehenden ist von 13 Prozent auf 23 Prozent angewachsen, wogegen das parallele Lesen von Zeitschriften von 14 Prozent auf nunmehr 11 Prozent gesunken ist“ (von Eimeren/Gerhard 2000, S. 345).

Zum zweiten Mal nach 1999 wurde als Komplementärstudie auch eine ARD/ZDF-Offline-Studie durchgeführt.

Zentrales Ergebnis dieser Studie ist sicherlich, daß der Großteil derjenigen, die das Internet nicht nutzen, nicht nur immer noch den Großteil der Bevölkerung darstellen, sondern auch keinen Computer anschaffen wollen (87%), da sie sich nicht vorstellen können, wofür sie ihn zu Hause brauchen könnten. Mit 93 Prozent halten die meisten von ihnen das Informations- und Unterhaltungsangebot von Radio, Fernsehen und Presse für ausreichend (Grajczyk/Mende 2000, S. 350f.). Gleichwohl gehen auch die Offliner von einer Etablierung des Internet in der Medienlandschaft aus und zeigen keine prinzipiell negative Haltung gegenüber dieser neuen Technologie.

Wie sich diese Entwicklungen fortsetzen werden und zukünftig und heute auf die Cyberkultur auswirken, hängt u.a. auch damit zusammen, ob und wie sich die Nutzung der Kommunikationsdienste ändert.

Die Schätzungen darüber, wie viele Menschen weltweit Zugang zum Internet haben, gehen weit auseinander. „Derzeit werden es wohl zwischen 200 und 250 Millionen Menschen sein, täglich sollen weltweit etwa 170 000 neue User dazukommen, 90% davon leben noch immer in den reichen Industrieländern (Rötzer/ Maresch, 2001, S. 8).

Der enorme Anstieg der Nutzerzahlen und die damit verbundenen Änderungen nicht nur der sozio-demographischen Struktur, sondern auch der

technologischen Kenntnisse verändern auch die Cyberkultur. Darauf wird in Kapitel 3.3. näher eingegangen.

Die Zahlen der Online-Nutzer geben erste Hinweise darauf, was wie lange genutzt wird. Deutlich wurde vor allem der Schwerpunkt der Informationsbeschaffung und der Email-Nutzung. Synchroner Kommunikationsmöglichkeiten wie Chats und MUDs bleiben eher außen vor. Eine Ausnahme bildet lediglich die Gruppe der Jugendlichen, möglicherweise auch insgesamt noch die Gruppe der Unter-30-Jährigen, bei denen eine hedonistische Grundhaltung und der Faktor „Spaß“ eine größere Bedeutung haben (Oehmichen/Schroeter 2000, S.361).

Mudden zählt zu den zeitintensivsten Netzaktivitäten mit meist 12-20 Stunden pro Woche (vgl. Utz).

„Daß Chatten und Mudden eher für eine jüngere Nutzergruppe attraktiv ist, zeigte auch eine im März 1997 durchgeführte telefonische Repräsentativbefragung von n=800 12-17jährigen in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz. Von den befragten Jugendlichen nutzten 14% das Internet, wobei allerdings nur 4% mehrmals pro Woche ans Netz gingen (Feierabend &Klingler, 1997, S. 609f.). Die jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer luden sich Programme und Sounddateien herunter, widmeten sich aber v. a. auch unterschiedlichen Formen der computervermittelten interpersonalen Kommunikation wie etwa dem Mailen (66%), dem Chatten (56%) und dem Mudden (54%). Inwieweit gerade das Chatten und Mudden alters- und entwicklungspezifische Gratifikationen liefert (z. B. im Zusammenhang mit Selbstexploration und Identitätsfindung), wäre genauer zu untersuchen“ (Döring, 1999, S. 151).

Am verbreitetsten ist Email und WWW-Nutzung, dann folgen Mailing-Listen und Newsgroups (vgl. Döring, 1999, S. 153-155), somit liegt der Schwerpunkt auf den asynchronen Kommunikationsdiensten. Diese Zahlen allein ergeben aber noch keinen Aufschluß über Aktivität bzw. Passivität in den einzelnen Kommunikationsdiensten. Kaum ein Internet-Nutzer nutzt nur eine der

Kommunikationsoptionen des Netzes und während jemand in Mailing-Listen möglicherweise nur passiv ist (Lurker), kann er in Newsgroups durchaus einer der aktivsten Poster sein. So wird beispielsweise die Gruppe der Lurker in wissenschaftlichen Mailing-Listen auf 78% geschätzt (Scholl, Pelz & Rade, 1996, S. 164).

Es erscheint sinnvoll, für zuverlässige Aussagen immer nur Erhebungen eines kleinen Ausschnitts, wie z.B. ein bis drei MUDs oder Chat etc. durchzuführen. Insgesamt illustrieren diese Untersuchungen, wie schwierig quantitative Aussagen der Internet-Nutzung generell sind.

Zusätzlich geben diese Zahlen noch keinen Aufschluß darüber, warum der Einzelne im Netz aktiv ist, d.h. welche Ziele er mit seiner Internet-Nutzung verfolgt (siehe Gründe der Online Nutzung Barth et al. 1996, WWW-Umfrage n=2000). Rückschlüsse darauf, welche Funktion die Online-Nutzung für den Einzelnen hat, sind nur bedingt möglich.

„In bezug auf Massenmedien (insbesondere das Fernsehen) haben sich drei Nutzenkategorien herauskristallisiert (vgl. Blumler, 1979, S. 17): 1. Information, 2. Unterhaltung und 3. Soziale Identität. Die soziale Identitätsfunktion umfaßt dabei sowohl interpersonale Kontakte (z.B. Medieninhalte als gemeinsames Gesprächsthema; Geselligkeit beim Mediengebrauch), sozialen Vergleich und soziale Kategorisierung (z. B. Unterstützung der eigenen Meinung durch Mediendarstellungen; Identifikation mit medial repräsentierten sozialen Gruppen) als auch parasoziale Interaktionen (z. B. emotionale Bindung an Medienakteure wie z. B. Moderatoren, Schauspielerinnen)“ (Döring, 1999, S. 157). Wir können davon ausgehen, daß diese Nutzenkategorien auch auf den Cyberspace angewandt werden können. Bildungstheoretisch im Vordergrund steht dann die soziale Identitätsfunktion.

Der Cyberspace wird durch Kommunikation und Interaktion konstituiert, daher trifft die Frage der Bindung an dieses Medium hier in besonderem Maße zu. Offen bleibt an dieser Stelle, warum bei medialen Erfahrungen von parasozialen Interaktionen die Rede ist. Hier wird eine qualitative Differenz zwischen „face-to-face“ und medialer Interaktion eröffnet, die soziale

Interaktionen als realer und besser und besser erscheinen lassen. Wie das vorangegangene Kapitel bereits ausführlich gezeigt hat, ist eine solche qualitative Unterscheidung obsolet. Gleichwohl lassen sich Unterschiede hinsichtlich den Möglichkeiten an Interaktion benennen.

3.2.3 Interaktivität

Interaktivität gilt als eine der Schlüsseleigenschaften des Internet, die dieses von Medien wie dem Fernsehen oder Hörfunk unterscheidet. Interaktivität ist dabei grundsätzlich positiv besetzt und gilt als Qualitätsmerkmal. Je höher der Grad an Interaktivität, desto besser ist angeblich das Medium. Medienanbieter verstehen Interaktivität als Möglichkeit, den Nutzer an ihre Angebote zu binden. Von dem Nutzer wiederum wird von Interaktivität erwartet, daß Lern- und Informationsangebote eine höhere Effizienz haben. Somit ist Interaktivität sowohl von Anbieter als auch von Nutzer Seite aus positiv besetzt. Die Gradmesser aber für Interaktivität sind bislang wenig eindeutig. Zumeist werden die technologischen Optionen in den Vordergrund gestellt.

Die vielfältigen Möglichkeiten der neuen, interaktiven Medien stehen in Konkurrenz zu den Massenmedien, so daß deren bislang dominante Stellung im „Medienverbund“ verschwinden wird. Dies wiederum hat dazu geführt, auch in diese Medien interaktive Momente einzuführen. Beim Fernsehen wird dies in erster Linie über Programmwahlmöglichkeiten und Telefonaktionen angestrebt, während beim Videofilm beispielsweise die DVD-Technik Einzug gehalten hat, die dem Nutzer Perspektiven- (sprich Kameraeinstellungs-) Wechsel etc. ermöglicht. Dabei wird davon ausgegangen, daß das Maß an möglicher Partizipation die Intensität und Dauer der Mediennutzung und damit auch die Bindung an das jeweilige Medium erhöht. Der Nutzer soll vom Abnehmer oder Rezipienten zum aktiven, in das System integrierten, individuierten Element werden (vgl. Rötzer, 1995, S. 69). Damit soll die Vermassung als Eigenschaft herkömmlicher Massenmedien aufgehoben oder zumindest relativiert werden. Durch die Eindeutigkeit aber der Vorgaben, wie z.B. der strikten Trennung von

Autor, Sender und Benutzer, bleibt das Interaktionspotential herkömmlicher Massenmedien beschränkt. „Massenmedien haben eine ähnliche Struktur wie Massentransportmittel, die zentral organisiert sind. Auch hier gibt es einen Zeitplan, wann welches Verkehrsmittel auf einer bestimmten Route von einem Ort zu anderen fährt, wobei man nur an festgesetzten Orten ein- oder aussteigen kann. Vernetzte Computer gleichen hingegen individuellen Verkehrsmitteln, die nicht zentrale organisiert sind, auch wenn bestimmte Regeln einzuhalten und Standards gegeben sind“ (Rötzer, 1995, S. 75).

Was aber bedeutet es nun, ein Medium als interaktiv zu bezeichnen?

Interaktivität ist nur begrenzt als eine Eigenschaft des Mediums an sich zu bezeichnen, da sie nicht ausschließlich technisch bedingt ist, sondern sozial gestaltet werden muß. Üblicherweise sprechen wir von Interaktion im Zusammenhang mit sozialen Beziehungen, wobei der Übergang zur Kommunikation fließend ist. Wir nehmen also Interaktion als Aktion-Reaktions-Verhältnis zumeist verbunden mit Kommunikation zwischen Menschen an. Interaktion ist immer ein Wechselwirkungsprozeß, eine soziale Handlungsform, die auf Gegenseitigkeit beruht und sich über Handlungsveränderungen bestimmt. Die Rollen des aktiven und passiven Partners wechseln beständig hin und her.

Der Interaktions-Begriff der Informatik umfaßt allerdings auch die sogenannte Mensch-Maschine-Interaktion. Die Handlungsveränderung der Maschine kann dabei als Bestandteil der Software, wie z.B. bei „intelligenten Programmen“, betrachtet werden. Auch wenn die Software auf die Eingaben reagiert, kann sie dies allerdings nur im Rahmen ihrer technisch bedingten Möglichkeiten, wobei diese mittlerweile allerdings erheblich sind. Gleichwohl sind sie keineswegs dialogisch, sondern fordern zur Erkundung des Datenraums auf (vgl. Bolz, 1996, S. 123).

Ein Beispiel für eine solche Mensch-Maschine-Interaktion ist die virtuelle Welt der Computerspiele. Als Beispiel für die mögliche Komplexität solcher Spiele kann das Spiel Creatures Playground gelten. In diesem Spiel geht es um die Norn, virtuelle Geschöpfe, welche erzogen werden sollen. Die Norn „denken eigenständig und lernen durch Erfahrung“ (www.sierra.de), so daß der Spieler

ständig neue Strategien entwickeln muß. Inwieweit auf Dauer gesehen, solche Spiele unsere Maßstäbe für die Kennzeichnung von Leben verschieben und in Frage stellen werden, bleibt abzuwarten. Bislang jedoch können wir davon ausgehen, daß Wertentscheidungen, wie sie für die Differenz von Wahr/Unwahr oder Richtig/Falsch notwendig sind, nicht von Computer bzw. deren Software getroffen werden können (vgl. Lämmert, 1998, S. 113). Die letztmögliche Interaktionsvariante ist die der Maschine-Maschine-Interaktion, welche durch die Entwicklung sogenannter „intelligenter Robots“ bewerkstelligt werden soll, deren Aufgabe es sein wird, die individuellen Interessen des Nutzers durch Interaktion mit anderen „intelligenten Robots“ zu bedienen, kurz: eine Art Butler im Cyberspace.

Diese Ausführungen zeigen, daß auch bei computergenerierten Welten eine Unterscheidung von Mensch-Maschine-Interaktionen²⁹ und medienbasierten zwischenmenschlichen Interaktionen notwendig ist. Für diese Arbeit steht die medienbasierte zwischenmenschliche Interaktion im Vordergrund.

Unter der Prämisse, daß Interaktion in sozialen Kontexten stattfindet, ist das Internet hinsichtlich zweier Faktoren als interaktiv zu bezeichnen: Zum einen als ein Medium, welches neue Interaktionsformen zwischen Menschen ermöglicht, schafft und bereitstellt. Zum anderen als Medium, welches durch seine Nutzer verändert wird, z.B. durch die Erstellung persönlicher Homepages und durch das Verknüpfen von Informationen und Web-Seiten. Insofern wächst und verändert sich das Netz durch und mit den Nutzern. Ob aber Interaktivität zur Eigenschaft eines Mediums wird, entscheiden die Nutzer³⁰. Würden die angebotenen Möglichkeiten nicht genutzt, könnte man kaum von einem interaktiven Medium sprechen. Grundlegend ist also, daß die Technik die Voraussetzungen für neuartige Interaktionsformen schafft, aber erst die Nutzung des Potentials an Interaktivität bedingt die Interaktionsformen, welche dann im Cyberspace stattfinden. Inwieweit dann Bedarf und Angebot sich bedingen, ist wie die Frage nach dem Huhn und dem Ei.

²⁹ Für das Internet kann hier zwischen Interaktivität bei gespeicherter versus Interaktivität bei generierter Multi-Media-Information unterschieden werden.

³⁰ Unter der Prämisse, daß die Möglichkeit von Interaktivität den Nutzer zu Handlungen zwingt und ihm dadurch den Genuß und die Chance kontemplativer Wahrnehmung nimmt, wird die Interaktivität auch als Interpassivität bezeichnet (vgl. Matussek, 2001, S. 315).

Durch die Nutzung der Interaktionspotentiale entstehen Formen der Tele-Existenz bzw. Tele-Präsenz und des Tele-Sozialen. Die Möglichkeit der Immersion, des Eintauchens in eine künstliche Welt verbunden mit der Verwicklung in eine Handlung, gilt als zentrales Moment interaktiver Medien.

In bezug auf das Internet läßt sich heute schon feststellen, daß sich sowohl synchrone als auch asynchrone Formen der computervermittelten Kommunikation etabliert haben, wobei asynchrone Formen jedoch (noch) stärker genutzt werden.

Nach Kleinsteuber/Hagen ist es „allerdings eine lange Erfahrung, daß Ansprüche auf jede Art von Interaktion auf den vehementen Widerstand derer stoßen, die diese Medien wirtschaftlich und/oder politisch kontrollieren“ (Kleinsteuber/Hagen, 1998, S. 70). Im Falle des Cyberspace geht es allerdings zuerst einmal um Kontrolle überhaupt. „In dem Maße, wie die Popularität des Internet zunahm und immer mehr User entdeckten, wie sehr es einen in seinen Bann ziehen und bereichern konnte, befiel die Medienkonzerne die panische Angst, interaktive Kanäle und fortwährende Rückmeldung würden ihr Monopol über den Medienraum untergraben. (...) Wie Planwagen, die sich zum Schutz gegen den Angriff eines unbezwungenen Indianerstammes zu einem Kreis formieren, schlossen sich Medienunternehmen zu Allianzen zusammen. (...) Nach der Übernahme waren diese Unternehmen bereit für die Schlacht, die Schlacht um den Cyberspace“ (Rushkoff, 2001, S. 104/105).

Wir können also auch die soziale Ausgestaltung der angebotenen Interaktionsmöglichkeiten nicht ohne gesellschaftliche, sprich wirtschaftliche und politische, Rahmenbedingungen denken. Das Internet scheint heute aber trotz zunehmender Kommerzialisierung noch Freiräume zu bieten, die dann wiederum Wirtschaft und Politik zu Reaktionen zwingt. Als Beispiele hierfür können das Grassroots Movement (www.grassroots.com) oder das Demokratie Netzwerk (democracy network www.dnet.org) dienen, welche in der Ära der Persönlichkeitswahlen eine neue Konzentration auf inhaltliche Fragen im Wahlkampf auslösten. Nach Kleinsteuber/Hagen steht das Ausmaß sich etablierender Interaktivität in engem Zusammenhang mit dem politischen System, was zu unterschiedlichen politischen Maßnahmen hinsichtlich der Etablierung neuer Kommunikationsformen in den USA und Europa geführt hat

(vgl. Kleinsteuber/Hagen, 1998, S. 71 ff.). Durch das globale Ausmaß des Internets hingegen steht nun auch europäische Politik unter dem Druck, mehr Interaktivität in politischen Prozessen zu ermöglichen. Interaktivität wird als konstitutiver Bestandteil des demokratischen Systems gesehen. An dieser Stelle wird nochmals deutlich, daß Cyberspace und reale Welt aufs Engste miteinander verflochten sind, in Wechselwirkung stehen können³¹. So können über grassroots.com beispielsweise auch Gleichgesinnte für Offline-Aktivitäten gesucht werden, was auf lange Sicht gesehen durchaus zu einer Repolitisierung der Öffentlichkeit führen könnte.

„Für die Frage nach der Rolle von Massenmedien, damit nach dem Verhältnis von öffentlicher und privater Kommunikation, eröffnet die Möglichkeit telematischer Interaktion neue Perspektiven. Es geht um die Hoffnung, daß die mit den traditionellen Massenmedien verbundene Ein-Weg-Struktur der Kommunikation sich zu reziproken, also zwei-seitigen Kommunikationsverhältnissen „zurück“ wandeln lasse. Aus Lesern und Zuschauern sollen Teilnehmer werden, die durch ihre Entscheidungen das im Medium jeweils Zugängliche für sich individualisieren können, also ihre persönliche Zeitung oder ihren persönlichen Film zusammenstellen. Allerdings verkennt diese Vision die Rolle von Massenmedien, die eben darin besteht, durch das Aussenden einer für alle gleich bleibenden Botschaft, in atomisierten Gesellschaften doch einen anschlussfähigen Horizont der Kommunikation zu schaffen sowie beizutragen zur Bildung eines kollektiven Gedächtnisses. Die Frage drängt sich hier auf, ob die am mündlichen Gespräch orientierte Interaktion, verstanden als eine reziproke Wechselbeziehung zwischen Personen, überhaupt das Vorbild abgeben kann für das, was in der Interaktion in elektronischen Netzen geschieht“ (Krämer, 1998, S. 13/14).

Zusammenfassend lassen sich vier Arten von Interaktionsverhältnissen unterscheiden. Als erstes geht es um die beschriebene Individualisierung der herkömmlichen Massenmedien, als zweites gibt es die telepräsente

³¹ In diesem Zusammenhang wird die Frage thematisiert, ob Interaktivität eher als Rückkehr des Partizipationserlebnisses der griech. Tragödie oder als unterschwelliger Anpassungszwang an die Basisoperationen des Computers gelten sollte (vgl. Matussek, 2001, S. 306). Letzterer kann zwar nicht ausgeschlossen werden, scheint aber aufgrund der Gestaltungsmöglichkeiten der Nutzer nur begrenzt zuzutreffen.

Kommunikation in Chats und MUDs, welche im Medium der Schrift erfolgt³², als drittes können wir das Potential Virtueller Realitäten ansehen, welche Immersion zunehmend ermöglichen und letztendlich müssen wir auch die Struktur des Hypertextes als Interaktionspotential ansehen (vgl. Krämer, 2000, S. 103).

Im Zusammenhang dieser Arbeit stellt sich nun die Frage, welcher Art die Interaktion als telepräsenste Kommunikation³³ ist, die wir im Cyberspace vorfinden und wie wir sie beschreiben können bzw. ob und wenn ja, wovon wir sie unterscheiden müssen.

Für Sybille Krämer verkehren im Cyberspace nur noch Chiffreexistenzen, deren Kommunikation „kaum mehr als authentischer Ausdruck persönlicher Haltungen und Instanz zwischenmenschlicher Bezugnahme zu gelten hat“ (Krämer, 1998/2, S. 87).

Wir finden dort keine Personen mehr, sondern lediglich „künstliche“ Identitäten, daher erfolgt auch Kommunikation und Interaktion nicht mit Personen, sondern nur mit Ideen (vgl. Krämer, 1998/2, S. 87/88). Unter dem Gesichtspunkt Identität bedeutet dies Interaktion mit einem projizierten Anderen. Auf der Ebene des Subjekts aber bleibt das Empfinden von Kommunikation zwischen Menschen. „Wir hatten nicht das Gefühl, mit Daten zu interagieren, sondern mit anderen Menschen“ (Rushkoff, 2001, S. 104).

Wenn als Urszene menschlicher Kommunikation mit Interaktion das Gespräch gilt und als Urszene menschlicher Kommunikation ohne Interaktion die Lektüre eines Textes, haben die interaktiven Medien technisch die Möglichkeit zur Interaktion mit bzw. zwischen symbolischen Formen bereitgestellt. Wenn die Voraussetzung für Online-Kommunikation in der Verwandlung in symbolische Formen besteht, interagieren, streng genommen, symbolische Formen. Der Nutzer von Online-Kommunikation verwandelt sich in dem Sinne in symbolische Form als er eine Repräsentation, eine Identität erschafft. Sybille

³² Ausnahme MMORPGs

³³ Mike Sandbothe bezeichnet die für die Kommunikation im Internet charakteristische Form der Telepräsenz als appräsenste Präsenz, d.h. die körperliche Präsenz ist im Modus der Appräsenz mitgegenwärtig, aber nicht im Sinne einer reinen Präsenz gegenwärtig (vgl. Sandbothe, 2001, S. 200).

Krämer verdeutlicht dies mit einem Beispiel: „Das virtuelle Ich kann nicht zornig sein, sondern nur Zorn darstellen“ (Krämer, 2000, S. 109). Somit können wir von den Online-Identitäten als Personae im ursprünglichen Sinn des Wortes sprechen. Diese Personae wiederum agieren auf den Bühnen, die der Cyberspace ihnen zur Verfügung stellt, vergleichbar mit Schauspielern auf einer Theaterbühne. Der grundlegende Unterschied wiederum besteht darin, daß die Texte nicht vorgegeben sind, sie werden in erster Linie durch die geschaffene Identität bedingt. Ein weiterer Unterschied, der auch nochmals den Unterschied zur Offline-Kommunikation hervorhebt, ist die Entlastung von Authentizität. Körperliche Merkmale, Eigenschaften und Geschlecht sind frei wählbar.

Dies wiederum verdeutlicht, daß die Online-Kommunikation nicht nach dem Vorbild personaler Interaktion zu begreifen ist, welche zwar auch nicht immer zur Authentizität zwingt, aber das Nicht-Authentische nur bedingt kontrollierbar gestaltet. Online-Kommunikation und –Interaktion sind aus diesem Blickwinkel depersonalisiert und führen zum Verlust der intersubjektiven Verantwortungsdimension. Andererseits erscheint es so, daß auch die Online-Interaktion nicht ohne eine Vorstellung von Offline-Interaktion auskommt und bei den Nutzern die Kenntnis des Unterschieds bzw. der Unterschiede voraussetzt. Ebenso sind offline erworbene Kompetenzen unabdingbar für den Aufenthalt im Cyberspace. „Die Alphabetisierung eines kompetenten Mediengebrauchs setzt soziale und sprachliche Alphabetisierung voraus (wer nicht lesen kann, kommt im Internet nicht weit). Wir erleben derzeit eine radikale Veränderung der sozialen und individuellen Lebenssituationen, die nur insgesamt bewältigt werden kann. Wer nicht in der Lage ist, in der natürlichen Lebenswelt an mehreren Lebenssphären zu partizipieren, wird dies auch in der Begegnung mit virtuellen Welten nicht sein“ (Seel, 1998, Anm. 23, S. 267).

Trotz oder möglicherweise gerade aus diesem Grund entstehen in virtuellen Gemeinschaften mehr oder weniger stabile Beziehungen und, unter bestimmten Bedingungen, ein Gemeinschaftsgefühl³⁴. In virtuellen Gemeinschaften werden Normen und Werte sowie die Verantwortung für die

³⁴ Vgl. Kapitel Vier

Handlungen der Persona thematisiert. Genau dieser Unterschied hinsichtlich der Verantwortungsdimension ist Auslöser für Diskurse über Netiquette. Die Beziehung zwischen Person und Persona ist ungleich komplexer als die zwischen Schauspieler und Rolle. Eine Ohrfeige auf der Bühne wird nur der Rolle, aber nicht dem Schauspieler übelgenommen, während diese Grenze bei einem Ohrfeigen einer Persona durch eine andere Persona nicht derart eindeutig ist.

Des Weiteren ist die Persona, anders als die Rolle des Schauspielers, ein Ausdruck einer Person; die künstliche Identität spiegelt bewußt und unbewußt Aspekte des Selbst wieder. Außerdem besteht die Möglichkeit, Erfahrungen der Persona aus dem Online-Dasein ins Offline-Dasein zu übertragen³⁵.

Die Rolle der Immersion, des Eintauchens in künstliche Welten wird mit der Etablierung von 3D-Welten im World Wide Web und der Verbreitung von MMORPGs sowie der weiteren Entwicklung von Virtueller Realität, durch welche die Sinne stärker einbezogen werden, zunehmen. MUDs, als ursprünglich textbasierte virtuelle Realität, werden heute verstärkt als 3D-Welten konzipiert, deren Nutzung durch die höheren technischen Anforderungen, wie z.B. die Grafikkarte, allerdings noch erschwert ist. In diesen 3D-Welten kann der Spieler sich selbst nicht nur als Identität erschaffen, sondern als Avatar mit einem Körper ausgestattet für Mitspieler sichtbar sein. Je nach Spielvariante sind diese leiblichen Repräsentanten der Persona mehr oder weniger vielseitig gestaltbar.

3.2.4 Avatare

Die anthropologische Erkenntnis vom Menschen als Wesen mit einem dialektischen Verhältnis von Leib-haben und Leib-sein, das sich als synthetisch ergebende Wesensbestimmung innerhalb der Menschenwelt gilt, überträgt sich nun, wenn auch in relativ banaler Ausformung, auf die virtuelle (vom Menschen) geschaffene Welt des Cyberspace. Nicht nur die Tatsache, daß sich Menschen, die sich im Cyberspace getroffen haben, ein Bild von ihrem nur

³⁵ Vgl. Kapitel Vier

durch Schriftsprachlichkeit vermittelten Gegenüber machen, sondern eben auch die Tatsache, daß entweder nach Beschreibungen des Gegenüber oder nach Bildern gefragt wird (Leib-haben), veranschaulicht den menschlichen Bedarf, den anderen in eben dieser dialektischen Synthese zu erfassen. Der nächste Schritt des menschlichen Leibesbezuges ist die Generierung von Welten innerhalb des Cyberspace, die das handelnde Subjekt irgendwie leiblich erfahren kann (virtuelle Realität) bzw. die Simulation leiblicher Präsenz (Avatare). Der Avatar wird zum Repräsentant des Spielers der Persona. Der Ursprung des Wortes liegt in der indischen Mythologie, nach welcher Avatare die körperliche Hülle von zur Erde hinabgestiegenen Göttern sind. „In den virtuellen Welten hingegen dient der Avatar genau dem umgekehrten Weg, nämlich um als „Geist“ in den Himmel seiner Träume zu gelangen“ (Adamowsky, 2000, S. 204).

Die technische Ermöglichung von Avataren findet sich teilweise in dreidimensionalen Chats oder aber in den sogenannten MOOs, der graphischen Weiterentwicklung der MUDs. Nun könnte man einerseits argumentieren, daß sich diese Avatare ja lediglich aufgrund ihrer technischen Realisierbarkeit dort finden lassen. Andererseits aber wurden die technischen Möglichkeiten wiederum von Menschen erdacht und umgesetzt und die rasche Etablierung und Ausdifferenzierung durch die Nutzer/Spieler zeigen, daß hier wiederum das Bedürfnis des In-der-Welt-seins (sprich hier im virtuellen Raum sein) auf einer weiteren Abstraktionsebene erfüllt wurde. Wir wollen nicht nur via Sprache oder graphisches Symbol die Welt des Cyberspace betreten, sondern versuchen, weitere Aspekte unseres Persönlichkeits- und Selbstbildes dort ergänzend zu integrieren. Diese wiederum sind von Authentizität entlastet. Avatare können als Beleg dafür dienen, daß Leiblichkeit ein entscheidender Rahmen für soziale Interaktionen ist (vgl. Marotzki, 1997, S. 185). Als Endpunkt dieser Entwicklung ist dann das Eintauchen mitsamt dem Körper in den künstlichen Raum zu sehen, wie dies bei Virtueller Realität angestrebt wird. Zwar wird nicht der eigentliche Leib mitgenommen, aber das leibliche Empfinden sehr wohl. Würde jemand aus der virtuellen Realität herausblicken können und seinen Körper aus der Perspektive des Beobachters sehen können, wäre dies sehr verwirrend.

Diese Tendenz zur Entkörperlichung leiblicher Erfahrung bildet gesellschaftlich gesehen den Gegenpol zur Stilisierung des Körpers, wie wir es in den Fitneßwellen oder auch der steigenden Zahl der Körpertherapien finden. Körper und Identität sind eng verbunden, so dient z.B. die Photographie in polizeilichen Ermittlungen zur Identifizierung ebenso wie Fingerabdrücke und die „eigene Handschrift verbürgt dem Vertragspartner wie dem Graphologen Individualität“ (Küchenhoff, 1988, S. 167). Der Körper ist Symbol für die Unverwechselbarkeit des Individuums, allerdings lediglich in der Perspektive „von außen“ wird der Körper zum Objekt. Die Frage nach der Unverwechselbarkeit des Leibes, des Körpergefühls und der Körperbeziehung ist schwieriger.

„Bereits jetzt werden in den MUDs meist vorgefertigte Avatars, d.h. grafische Körperrepräsentationen der Benutzer, angeboten, die man gewissermaßen von der Stange kaufen kann, um sich in der virtuellen Öffentlichkeit zu zeigen. Noch ziemlich primitiv, werden sie später individueller werden, vielleicht auch tatsächlich die Stimmungslage der durch sie repräsentierten Person durch Gesten und Mimik ausdrücken können. Möglicherweise wird man dann die soziale Herkunft der Menschen anhand ihrer Fernlinge erkennen, da jede Verbesserung der Grafik und der Schnittstellen mehr Übertragungszeit kostet und überhaupt teurer kommt. Gleichzeitig werden sich andere Körperdarstellungen ausbreiten, auch wenn sie meist nur Stereotypen sind: eine Körperwelt der Werbung und der Medien, lauter Wiederauferstandene, deren Körper perfekt und makellos gestylt ist. Allerdings haben die Avatare in MUDs einen großen Nachteil. Man kann durch sie wohl für die anderen erkennbar sein, indem man sich einen Wunschkörper der jeweiligen technischen state of the art zulegt, man selbst aber bleibt außerhalb des Körpers, schlüpft nicht in ihn und damit in die virtuelle Welt hinein. Deswegen werden Avatars nur eine Zwischenlösung auf dem Weg zu einem virtuellen Körper - und möglicherweise irgendwann zu einem Upload in einem anderen Träger als dem Leib - sein“ (Rötzer, 1998, S. 168). Nichtsdestotrotz ermöglichen Avatare die Visualisierung leiblichen Empfindens für die Online-Partner, mit entsprechendem Einfluß auf die Kommunikation und Interaktion.

In den MMORPGs³⁶, grafisch aufwendigen Online Rollen- bzw. Abenteuerspielen, sind auch die Avatare vielfältiger gestaltbar. Teilweise können nicht nur Haar- und Hautfarbe ausgewählt werden, sondern sogar Gestaltung der Nasen- oder Ohrenform obliegt dem Spieler (z. B. www.asheronscall.com). Telematische und leibliche Empfindungen aber bleiben qualitativ unterscheidbar, allerdings nicht als Gegensätzliches, sondern als sich ergänzend, komplementär. Zweifellos sind die Empfindungen unterscheidbar, wenn jemand durch ein Gebäude wandert, real oder virtuell. Aber die virtuelle Erfahrung ist ebenso wie die reale nicht durch ihr Komplementär substituierbar (vgl. Welsch, 2000, S. 43f.). Beide Erfahrungen besitzen eigene Qualitäten, die nicht austauschbar sind.

Gleichwohl bewegt sich der Spieler, trotz oder gerade aufgrund der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten, in einem Zwischenraum der Identität. Im Spiel ist er nicht Ich, aber auch nicht die Spielfigur. Kriert eine männliche Person seine Persona beispielsweise weiblich, so ist die Persona weiblich, aber nicht die Person (vgl. Adamowsky, 2000, S. 29f.). Heide Baumann und Clemens Schwender vergleichen Avatare mit der Karnevalszeit, also bewußter Verkleidung und Kostümierung, die zu einem veränderten Wirklichkeitserleben führen. Für sie stellen Avatare dann nichts anderes als „digitale Nasen“³⁷ dar (vgl. Baumann/Schwender, 2000, S. 14).

Avatare sind eine Ausdrucksform, die die Cyberkultur ebenso wie die Spezifika der Interaktivität zur Verfügung stellt. Wieso aber können oder müssen wir diesen digitalen Raum als Kulturraum bezeichnen?

3.3 Cyberkultur

Mit dem Beginn dieses Kapitel stellt sich die Frage danach, wie eine Kultur, hier insbesondere eine Kultur im nicht unmittelbar physisch erfahrbaren Raum,

³⁶ Für eine Darstellung verschiedener Spielformen und Avatardoptionen siehe auch Schindler.

³⁷ In Anlehnung an die rote Pappnase im Karneval.

zu beschreiben ist. Erste Annäherungen finden sich in Kapitel 3.2, in dem der äußere Rahmen dieser Kultur beschrieben wurde. Aber wie bei einem geographisch lokalisierbaren Land sagen die Möglichkeiten der Einreise und die Zusammensetzung der Bevölkerung zwar bereits etwas aus, geben aber wenig Hinweise auf die Möglichkeiten und Restriktionen, Anforderungen und Freiheiten, die die Bevölkerung dieses Landes erlebt.

Eine Möglichkeit, Cyberkultur darüber hinaus zu beschreiben, besteht darin, die formalen Regeln kennenzulernen, wie sie beispielsweise in der Netiquette oder durch John Perry Barlow als Unabhängigkeitserklärung³⁸ niedergeschrieben wurde (<http://www.eff.org/~barlow>³⁹). Diese können dann, vergleichbar mit unserem Grundgesetz⁴⁰ als formaler Rahmen der Kultur verstanden werden. Sie geben allerdings noch keinen Aufschluß über die angewendeten Formen sozialer Interaktion. Sie geben weiterhin keinen Aufschluß darüber, wie mit Regelverstößen umgegangen wird und ob es institutionelle Regelungen gibt. Dies ist in unserem Fall von besonderem Interesse, da es sich um eine im Aufbau, in Ausdehnung und somit in ständigem Wandel befindliche Kultur⁴¹ handelt.

Diese Problematik will ich an zwei Beispielen konkretisieren.

In den Diskussionsforen des Cyberspaces gibt es immer wieder Geschichten, die für Aufregung sorgen und in unterschiedlichen Varianten vorliegen. Wir können sie als Legenden der Cyberkultur bezeichnen. Eine dieser Geschichten ist die von Joan (vgl. Turkle, 1998, S. 369ff.).

Joan, eine schwerbehinderte, verheiratete Psychiaterin mit Wohnsitz in Manhattan, loggte sich regelmäßig in eine Chat-Line von CompuServe ein. Dort baute sie sehr enge, teilweise auch sexuelle Beziehungen zu anderen Frauen auf. Aus Scham über ihre Behinderung bestand sie darauf, ihre Freundinnen nur online zu treffen. Joan wurde zu einer populären Figur dieser Chat-Line,

³⁸ Über beide finden sich bereits eine Vielzahl einschlägiger Veröffentlichungen. Zum Vergleich von Barlow und der Kritik der utopischen Haltung, dem Anti-Barlow siehe auch Marotzki, 2000 (b).

³⁹ Die Unabhängigkeitserklärung ergänzt und kommentiert findet sich beispielsweise auch im Kursbuch Internet herausgegeben von Stefan Bollmann und Christiane Heibach.

⁴⁰ Auch wenn dieser Vergleich zugegebenermaßen etwas hinkt.

⁴¹ Zum Wandel aufgrund der Entwicklung hin zu einem Massenmedium und dem Anstieg sogenannter Newbies, den daraus resultierenden Problemen und der Entwicklung „bildungsbürgerlicher Provenienz“ bei „Internet-Profis“ siehe Burkhard Schäffer, 2000.

wobei ihre Hilfsbereitschaft sowie der Umgang mit ihrer Behinderung ihr Bewunderung eintrugen.

Die Person hinter der Persona Joan war der Psychiater Alex, welcher sich ursprünglich mit einem geschlechtsneutralen Nicknamen einloggte und dabei feststellte, daß er teilweise als Frau angesehen wurde, was wiederum weibliche Gesprächspartner gesprächsbereiter sowohl hinsichtlich der Gesprächsinhalte als auch im Hinblick auf längerfristige Kontakte machte. Daraufhin beschloß er, Joan zu seiner konstanten Persona zu machen. Als die Beziehungen intensiver wurden und er merkte, daß es zunehmend schwieriger wurde Begegnungen im „wirklichen“ Leben zu vermeiden, beschloß er Joan sterben zu lassen. Als Joans Ehemann gab er bekannt, daß sie krank sei und in einer Klinik liege. Daraufhin meldeten sich Joans Freundinnen mit guten Wünschen, Namen von Spezialisten und boten moralische und finanzielle Hilfe an. Leichtsinnigerweise hatte er aber den Namen der Klinik in der Chat-Line verlauten lassen, so daß einige Chatterinnen herausfanden, daß Joan dort keine Patientin war. Dies führte dazu, daß Alex Geschichte bekannt wurde, obwohl er beschlossen hatte, sie genesen zu lassen.

Dies löste in der Chat-Line Empörung aus. Für die Empörung können drei Ursachen benannt werden, von denen zwei mit dem Geschlechtswechsel zusammenhängen, der für sich bereits ein Grund war; die Frauen fühlten sich betrogen. Der damit verbundene Grund für die Empörung war, daß einige Frauen sexuelle Beziehungen mit Joan hatten, und sich nun mit der Tatsache konfrontiert sahen, daß sie diese nicht mit einer anderen Frau hatten; sie fühlten sich vergewaltigt. Der dritte Grund war, daß Joan einigen Frauen Verabredungen mit einem Psychiater namens Alex aus Manhattan vermittelt hatte, der mit einigen „wirkliche“ Affären begann; diese Frauen fühlten sich mißbraucht. Mit zunehmender Etablierung des Cyberspace nahm die Empörung über den virtuellen Geschlechtswechsel ab, dieser wird mehr und mehr als selbstverständliche Möglichkeit einer Persona in Betracht gezogen. Gleichwohl zeigt dieses Beispiel, daß wider besseres Wissen um die Möglichkeiten einer Persona von einer Authentizität und Identität mit der Person ausgegangen wird. Außerdem wird die Vorteilsnahme im „wirklichen“

Leben, wie bei den Verabredungen mit Alex, und damit die Instrumentalisierung der Persona negativ bewertet.

Eine der Fragen, die sich aus dieser Geschichte ergibt, ist die, ob Joan/Alex gegen Normen und Werte verstoßen hat, auf die sich die Netzgemeinde beruft und ab welchem Punkt er sie verletzt hat.

Eine weitere, mittlerweile fast als klassisch zu bezeichnende, Geschichte, ist die einer virtuellen Vergewaltigung im LamdaMOO, wie sie von Julian Dibbell verfolgt und publiziert wurde.

Im LamdaMOO loggte sich Mr. Bungle ein, der eine Voodoo Puppe benutzte, durch welche er andere Persona, legba und Starsinger, zu sexuellen Handlungen nötigte. „That he made legba eat his/her own pubic hair. That he caused Starsinger to violate herself with a piece of kitchen cutlery. That his distant laughter echoed evilly in the living room with every successive outrage“ (Dibbell, 1993). Erst das Auftauchen einer Persona namens Zippy, „a wise and trusted old-timer who brought with him a gun of near wizardly powers“ (Dibbell, 1993) war in der Lage, Mr. Bungle und seine Voodoo Puppe zu stoppen, indem Zippys Pistole „enveloped its targets in a cage impermeable even to a voodoo doll's power“ (Dibbell, 1993).

Verbunden mit LamdaMOO ist eine Mailing-Liste für soziale Fragen. Dort veröffentlichte legba am nächsten Tag ihren Abscheu über die Handlungen von Mr. Bungle, gleichzeitig war sie noch unschlüssig, was daraus folgen sollte. „I'm not calling for policies, trials oder better jails. I'm not sure what I'm calling for. Virtual castration, if I could manage it“ (Dibbell, 1993). Die emotionale Betroffenheit von legba äußerte sich in „wirklichen“ Tränen während des Schreibens ihres Posting an die Mailing-Liste. Dieses Posting löste zustimmende Postings von weiteren Teilnehmern von LamdaMOO aus, so daß die Frage, wie und ob Mr. Bungle zu bestrafen sei, dringender wurde. Wiederum einen Tag später veröffentlichte legba dort: „I am requesting that Mr. Bungle be toaded⁴² for raping Starsinger and I. I have never done this before,

⁴² „To be toaded“ in einem MOO bedeutet nicht nur, daß die Beschreibung und die Eigenschaften dieser Persona gelöscht werden, sondern die Persona selber, der gesamte „account“. „The annihilation of the character, thus, is total“ (Dibbell, 1993).

and have thought about it for days. He hurt us both“ (Dibbell, 1993). Auf dieses Posting erhielt legba mehr als 50 zustimmende Antworten, in denen die Wut und Empörung über Mr. Bungle deutlich zum Ausdruck kam. Es hatte den Anschein, daß Konsequenzen nötig waren. Den Befehl einen Teilnehmer „zu toaden“ ,kann allerdings nur ein Wizard⁴³ ausführen. Die Wizards des LamdaMOO aber hatten beschlossen, nicht mehr von sich aus soziale Kontrolle dieser Art auszuüben, sondern nur noch auszuführen, was von der Spielergemeinde an sie herangetragen wurde. Daraus folgte, daß im Fall des Mr. Bungle die Gemeinde beraten und beschließen mußte, was zu tun sei. Am nächsten Tag wurde eine Versammlung abgehalten, auf der vielfältige Aspekte des Vorfalls diskutiert wurden. So wurde beispielsweise auch diskutiert, ob Mr. Bungle durch seinen Administrator, der seinen Internet-Zugang verwaltet, aufgrund sexueller Belästigung bestraft werden könnte oder aber, ob er möglicherweise unter die Gesetzgebung hinsichtlich obszöner Telefonanrufe falle. Somit wären seine Online-Handlungen, die Handlungen einer Persona, strafbar gewesen für die Person hinter der Persona, also im „wirklichen“ Leben. Eine oppositionelle Haltung gegen diese Ideen warf die Frage auf, was Mr. Bungle denn „wirklich“ getan hätte, außer Worte zu tippen. Hieraus folgten Diskussionen über die Grenzen des Körpers, das Verhältnis von Körper und Geist („Is the mind a part of the body? In MOO, the body is the mind.“), von Virtuell und Real. Selbst Mr. Bungle tauchte auf der Versammlung auf, bestätigte aber mit seinen Kommentaren und fehlenden Erklärungen zu seinem Verhalten eher die Annahme der Gemeinde, er sei ein Soziopath. Letztendlich verlief die Diskussion ohne Entscheidung. Daraufhin beschloß einer der Wizards, den „Toad“- Befehl auszuführen. In der Folge dieser Vorgänge wurde in LamdaMOO ein System integriert, nach welchem jeder Spieler jedes soziale Thema zur Abstimmung bringen konnte, für dessen Lösung die Möglichkeiten eines Wizards erforderlich sind. Das Resultat der jeweiligen Abstimmung ist bindend für die Wizards. Damit war der Beginn für den Aufbau eines sozialen (institutionellen) Systems gemacht, in dem die Spieler sich beispielsweise gegenseitig „verklagen“ können.

⁴³ Wizards sind die höchste erreichbare Stufe in einem MUD/MOO. Sie programmieren, entwickeln und üben soziale Kontrolle aus.

Beide Beispiele zeigen nicht nur die ethische Problematik, die sich im Cyberspace entwickeln kann, sondern vor allem auch den Bedarf an und die Gestaltungsmöglichkeiten von Normen. Dies kann als grundlegend für eine Kultur angesehen werden und ist somit konstitutiv für den Cyberspace als Kulturraum.

Beispiele dieser Art zeigen uns den Prozeß, in dem Normen und Werte, die in der virtuellen Welt gelten sollen, diskutiert werden und werden müssen. Sie zeigen uns die Fraglichkeit der Grenzen zwischen dem Virtuellen und dem Realen, und verdeutlichen gleichzeitig die vielproklamierten Möglichkeiten basisdemokratischer Entscheidungswege. Dies sind u.a. die Ursachen für die daraus folgende Legendenbildung. In diesen Legenden wird die Selbstorganisation wertvoll. Sie kann folglich als Wert angesehen werden, der durch diese Legenden tradiert wird. Diese Form der Selbstorganisation zeigt basisdemokratische Momente; die Gemeinschaft selber handelt die Grundsätze ihrer Interaktionen aus.

Weiterhin verweist die Netzgemeinde in diesen Legenden darauf, daß die entscheidenden Fragen, die heute auch die Wissenschaft beschäftigen, von ihr bereits aufgegriffen und diskutiert wurden: die Frage nach der Verantwortung für virtuelle Handlungen, die Frage nach den Grenzen des Körpers oder auch die Frage nach der Grenze zwischen dem Virtuellen und dem Realen.

Somit kann festgehalten werden, daß der Cyberspace in erster Linie als kultureller Raum angesehen werden muß. Dabei handelt es sich sowohl um einen eigenen Kulturraum, aufgrund seines spezifisch technologischen Charakters, als auch um einen in die postmoderne gesellschaftliche Verfasstheit integrierten Kulturraum. Kultur wird verstanden als „Bedeutungsgewebe, in dem Menschen sich selbst entwerfen, ihre Handlungen koordinieren und sich über Prozesse der Symbolisierung, Ritualisierung, Metaphorisierung und Allegorisierung konstituieren“ (Marotzki, 2000, S. 245). Kurzum: Kultur als Praxis der Bedeutungserzeugung und -vermittlung.

Die Personen, welche sich als Personae in den Cyberspace begeben, haben bereits einen Enkulturations- und Sozialisationsprozeß durchlaufen, dessen Grundsätze sie verinnerlicht haben, und somit versuchen, diese als Maßstab

ihres Handelns auch für den Cyberspace geltend zu machen. Mit zunehmender Internationalisierung wird die mögliche Unterschiedlichkeit der eingebrachten kulturellen Bedeutungsgewebe und Muster stärker offen gelegt werden und zu umfassenderen Aushandlungsprozessen der Personae führen. Was zum Beispiel in einer Kultur als höfliches Verhalten gilt, kann in einer anderen als unhöflich angesehen werden. Dies erfordert eine Reflexion des eigenen Verhaltens und der diesem zugrundeliegenden Werte und Normen. In der Auseinandersetzung wiederum werden dem Individuum andere Möglichkeiten der Weltinterpretation dargelegt. Wie in Kapitel 3.2.1 bereits erwähnt, hat sich im Hinblick auf die Netz-Nutzer die nordamerikanische Dominanz noch ausgebaut, so daß wir davon ausgehen können, daß die Kultur mit dem größten Einfluß auf den Cyberspace die nordamerikanische ist. Positiv gewendet bedeutet dies, daß die älteste Demokratie der Welt zusammen mit ihren Werten der Selbstbestimmung, der freien Meinungsäußerung und den Menschenrechten die Basis für eine Cyberkultur bereitet. Damit ist verbunden, daß Nutzer aus anderen Kulturen ihre eigene Kultur aus dieser Perspektive reflektieren. Genau dies führt uns zu der negativen Wendung, die das Internet als Verstärker des globalen Kulturimperialismus ansieht, was insbesondere in der islamischen und ostasiatischen Welt zum Ausbau von Zensurmaßnahmen führt, so daß kultureller Austausch beschränkt bleibt. Die zukünftige Entwicklung läßt sich folglich nur schwer prognostizieren und ist hier auch nicht das zentrale Thema. In unserem Zusammenhang ist die Dominanz nordamerikanischer Werte, wie wir sie bereits in den beschriebenen Beispielen finden, ausschlaggebend. Diese findet sich allerdings in erster Linie in internationalen Muds und Chats. Darüber, wie viele deutsche Nutzer ihre Nutzung auf die deutschsprachigen Kommunikationsangebote des Netzes beschränken, liegen leider keine Zahlen vor.

Auch bei den weniger auf Kommunikation denn auf Spielen angelegten Computer- und Konsolenspielen, die auch online gespielt werden können, wie beispielsweise die in Kapitel 3.2 erwähnten *Doom* und *Quake*, lassen sich ebenfalls Mechanismen zur Verhaltensregulation finden. Werden diese Spiele online gespielt, ist es das Ziel, die Flagge des Gegners zu finden und mit allen

Mitteln zu erobern. Gegen den „Ehrenkodex“ der Spieler aber gelten das „Code-knacken“ und „camper-Verhalten“. „Ersteres zeigt sich immer dann, wenn plötzlich Spieler auftauchen, die teuflisch schnell schießen, immer treffen und dann mit einem dreifachen Salto die Stätte des Jammers verlassen. Es handelt sich nicht um Menschen, sondern um *bots*, kleine Meisterstücke von Programmierern, die den Softwarecode geknackt und ihre Figuren zu Superhelden gemacht haben. Solche Unsportlichkeit ist ebenso verpönt wie Wegelagerei. Manche Spieler, genannt *camper*, halten sich hoch oben im finsternen Gebälk verborgen, wo sie wie eine Zecke stundenlang auf arglose Kombattanten lauern. Sobald einer des Weges kommt, machen sie ihn nieder. Die Gemeinde betrachtet dies als Verhaltensstörung und, daran gewöhnt, lästige Probleme technisch zu lösen, hat bereits ein Gegenprogramm geschrieben: Spieler, die sich nicht ausreichend bewegen, werden automatisch in die Luft gesprengt“ (Adamowsky, 2000, S. 211). Auch in diesem Bereich lassen sich sozial unerwünschtes Verhalten und erste Maßnahmen der Intervention finden. Allerdings ist der Einfluß der Spielehersteller nicht zu unterschätzen, so daß das Ausmaß an Selbstorganisation im Vergleich zu MUDs oder MOOs als eingeschränkt gelten kann. Da es sich bei diesen Spielmöglichkeiten allerdings noch um ein recht neues Phänomen handelt, muß die Entwicklung hier erst abgewartet werden.

Für Natascha Adamowsky ist die Cyberkultur eine ludische Kultur. Die Metapher des Spiels trifft auf die Interaktionen zu. „Die spezifische Virtualität der Netze erfordert und ermöglicht neue gesellschaftliche Umgangsformen. Die ‚anderen Räume‘ schaffen neue Nachbarschaften, in denen die Relationen von ‚Nähe und Ferne‘, ‚Lüge und Wahrheit‘, ‚Form und Inhalt‘ nicht mehr die alten sind. Von diesen Gelegenheiten ausgehend bildet sich eine eigene Ästhetik des Netzlebens heraus, die Cyberspace als Praxis einer interaktiven, reziproken Kommunikation in und zwischen Gemeinschaften versteht und sich vorrangig in ludischen Bahnen bewegt“ (Adamowsky, 2000, S. 234). Für Florian Rötzer hingegen ist der Cyberspace ein Merkmal der bestehenden ludischen Kultur offline. Beide Positionen sind nicht unvereinbar. Denkbar wäre, daß sich die ludische Kultur des Cyberspace nicht etabliert hätte, wenn

sie nicht innerhalb bereits bestehender ludischer Momente einer Kultur vollzogen werden könnte. Cyberkultur wäre somit lediglich eine Möglichkeit zur Teilhabe am Ludischen, nichtsdestotrotz unterscheidet diese sich signifikant von anderen ludischen Wirklichkeiten.

Die Unterscheidung der Positionen von Natascha Adamowsky und Florian Rötzer birgt weitere Implikationen. So ist anzunehmen, daß Cyberkultur als ludische Kultur nicht nur den Charakteristika des Virtuellen Rechnung trägt, sondern auch einen mehr oder weniger spezifischen Ort für das Handeln in einer solchen legitimiert. Der Hinweis von Florian Rötzer hingegen läßt sich als Kulturkritik hinsichtlich mangelnder Ernsthaftigkeit im allgemeinen Handeln verstehen.

Eine Kultur ist in ihrer Komplexität nicht gänzlich erfaßbar. Dies gilt ebenso für die Cyberkultur. Materielle und immaterielle, technische und soziale Elemente des Netzwerks entwickeln sich nicht isoliert voneinander, sondern bilden in ihrer Gesamtheit ein kulturelles Bedeutungsgewebe (vgl. Helmers et al, 1998, S. 7). Zur Beschreibung einer Kultur dienen die Methoden der Ethnographie. Die besondere Schwierigkeit der Erfassung und Beschreibung des Kulturraums Cyberspace liegt vor allem in der Vielfalt der Kommunikations- und Interaktionsoptionen und dem Nutzerverhalten, so daß immer nur ein Ausschnitt der Cyberkultur wie bestimmte MUDs oder Chats ethnographisch untersucht werden können. Daher sind verallgemeinerbare Aussagen nahezu unmöglich und es ist mittlerweile fraglich, ob nicht sogar eher von Cyberkulturen als von Cyberkultur die Rede sein müßte⁴⁴.

Läßt sich aber dieses Bedeutungsgewebe bzw. der Kulturraum Cyberspace trotz dieser Schwierigkeiten näher bestimmen? Eine umfassende Beschreibung ist aufgrund der Vielfältigkeit kultureller Optionen und Beobachterperspektiven nahezu unmöglich.⁴⁵ Es bleibt die Frage, ob nicht doch verbindende Elemente

⁴⁴ So finden sich beispielsweise in „The Cybercultures Reader“, herausgegeben von David Bell, Kapitel-Überschriften wie Popular Cyberculture, cybersubcultures, cyberfeminism, cybersexual, cyberbodies, post- (cyber)bodies oder auch cybercolonization.

⁴⁵ So zieht z.B. Stephan Vladimir Bugaj die favorisierte Science-Fiction Literatur der „Cybernauten“ zur Prognose und Bestimmung der Cyberkultur heran.

zwischen allen Kommunikations- und Interaktionsformen bzw. etwas zugrundeliegendes Gemeinsames bestimmt werden können.

„Das wohl elementarste Charakteristikum der Netzkultur ist das Primat des möglichst optimalen, ungehinderten Datenflusses. Dies ist nicht nur ureigenstes Ziel der Vernetzung, es ist ein Imperativ, der sowohl die Entwicklung der Vernetzungstechnik auf Host- sowie auf Übertragungsebene wie auch die sozialen Interaktionsformen durchzieht wie ein roter Faden“ (Helmets et al, 1998, S. 12). Freier Datenfluß und bestmögliche Konnektivität können als das kulturelle Fundament der Cyberkultur betrachtet werden (vgl. Helmets et al, 1998, S. 13). Der Wandel der Nutzerstruktur ebenso wie der Wandel vom Wissenschafts- zum kommerzialisierten Alltagsnetz haben dieses Fundament erschüttert. Andererseits ist dieses Fundament noch „in personam lebendig“ (Helmets et al, 1998, S. 13), indem in wichtigen Kernbereichen der Netzadministration wie der Internet Society oder auch auf der Ebene der Systemoperationen Vertreter dieses kulturellen Fundaments aktiv sind. Des weiteren ist dieses kulturelle Fundament eine „so überaus resistente Basis, daß sie sich in jedem, auf diesen historischen Fundament errichteten Gebäude abbilden wird“ (Helmets et al, 1998, S. 13). Zusätzlich wird das Primat des freien Datenflusses durch die Legendenbildung unterstützt und somit in einen ethischen Kontext eingebettet. Auch das Verhalten des Mr. Bungle kann vor diesem Hintergrund als Beeinträchtigung des freien Datenflusses interpretiert werden.

Ein weiteres mit diesem kulturellen Fundament verbundenes Element der Cyberkultur ist die Legendenbildung um Entstehungsgeschichten. „Die Entstehungsgeschichten weisen ein bestimmtes Schema auf: Eine großartige Sache beginnt ganz klein, mit eigentlich ungeeigneten Mitteln, nicht durch Ordnung, Fleiß und Pflichterfüllung, sondern nebenher oder spielerisch, und sie ist mit bestimmten Personen verbunden, deren Namen zu diesen Geschichten gehören“ (Helmets et al, 1998, S. 14). Handelt es sich um Programme, werden sie zumeist im Rahmen des freien Datenflusses frei, d.h. unentgeltlich im Netz verbreitet und von anderen Nutzern weiter entwickelt. Die Nutzung dieser Programme ist häufig lediglich an die Bedingung gekoppelt, keinen kommerziellen Nutzen aus dem Produkt zu ziehen. Aktuelles, populäres

Beispiel eines solchen Programms ist Linux. Galten bislang in erster Linie die mit Programmen verbundenen Entstehungsgeschichten als Legenden, werden diese nunmehr um die Entstehungsgeschichten der sozialen Organisation von virtuellen Gemeinschaften erweitert.

Auch die Netiquette als formales Ordnungssystem für Interaktionen folgt dem Primat des freien und möglichst optimalen Datenflusses. Unnötiges Datenaufkommen soll vermieden werden, um so den Datenfluß nicht zu behindern. Allerdings ist mit dem Wandel des Netzes hin zum kommerziell genutzten Massenmedium, dies nur noch bedingt zu gewährleisten. Insbesondere „Spamming“, zu dem auch das massenhafte Versenden von Werbemails gehört, hat sich ausgebreitet. Sanktionsmöglichkeiten bei Nichtbeachtung sind jedoch in einem System, das auf freiem Datenfluß basiert, kaum relevant, da sie auch immer wieder in Verdacht geraten, verdeckte Zensurmaßnahmen zu sein. Die Texte der Netiquette haben vielmehr appellativen und integrierenden Charakter, durch sie soll „Respekt für das bisher Geschaffene und Einsicht in die Vorteile von gemeinverträglichem Netzverhalten erreicht werden“ (Helmers et al, 1998, S. 27). Sie können als Instrument zur Tradierung kultureller Werte angesehen werden, die den Handlungsrahmen des einzelnen Nutzers definieren sollen.

Auch Sanktionsmöglichkeiten liegen in erster Linie in der Hand des individuellen Nutzers. So bieten Mailprogramme heute zunehmend komplexere Filtermöglichkeiten zur Vermeidung unerwünschter Mails. Ursprünglich galt „Spamming“ als Diebstahl. Der Absender bürdet dem Empfänger die Kosten für die nicht gewünschten Mails auf und gleichzeitig erfolgt eine Blockade der gemeinschaftlich genutzten Ressourcen. Heute haben sich die meisten Nutzer an „Spamming“ als lästige Nebenwirkung längst gewöhnt.

Neben dem freien Datenfluß ist programmatische Heterogenität als verbindendes Element der vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten des Netzes zu nennen. Allerdings zeichnet sich das Netz auch durch Integration aus, so wurden beispielweise andere Mediengattungen wie Printmedien, Radio und Fernsehen in das Netz aufgenommen. Multimediale Anwendungen, audiobegleitete Web-Seiten, Videos und tagesaktuelle Nachrichten machen heute einen zusätzlichen Anreiz für Internetnutzer aus und das Netz zielt

darauf, alle digitalisierbaren Kommunikationsformen zu integrieren. Heterogenität und Integration beziehen sich aber nicht nur auf technische Aspekte. Die technische Struktur, die Art der Programmierung, das zugrunde liegende UNIX-System bedingen geradezu die Globalität des Netzes und damit auch die Heterogenität der Nutzer. Mit der Ausdehnung des Netzes und der zunehmenden kommerziellen Nutzung verstärken sich aber auch die Tendenzen innerhalb des Netzes zwischen privaten und öffentlichen Räumen zu unterscheiden. Besonders kommerzielle Web-Seiten bieten meist sowohl öffentlich zugängliche Seiten an als auch durch Firewalls abgetrennte nur registrierten Nutzern oder Firmenangestellten zugängliche Bereiche.

Zusammenfassend kann die Cyberkultur als eine heterogene, sich selbst organisierende Kommunikationskultur beschrieben werden, deren oberstes Primat (noch) der freie und möglichst optimale Datenfluß ist.

Auf dieser Basis entwickeln sich die unterschiedlichen Kommunikations- und Interaktionsformen, die sich wiederum spezifisch voneinander unterscheiden lassen⁴⁶.

Unter diesen Bedingungen bedarf es zur Erforschung des Cyberspace eines kulturanthropologischen Zugangs beispielsweise durch ethnographische Methoden. Wie die Ausführungen in Kapitel Vier jedoch zeigen werden, liegen im deutschsprachigen Raum bislang in erster Linie quantitative Untersuchungen vor, deren Fokus auf der Verknüpfung von Online- und Offline-Leben liegt. Für den amerikanischen Raum liegen die Ausführungen von Sherry Turkle und ihr psychoanalytischer Zugang vor, sowie die aus teilnehmender Beobachtung entstandenen Ausführungen von Howard Rheingold. Beide haben in Nordamerika den wissenschaftlichen Diskurs über Cyberkultur angeregt und können heute schon als „Klassiker“ bezeichnet werden. In bildungstheoretischer Perspektive, unter der Prämisse, daß ein Merkmal des Bildungsprozesses eine Änderung der Weltanschauung ist, verspricht der psychoanalytische Zugang im Rahmen einer Bildungsbiographie genauere Ergebnisse. Aber bevor Aussagen über die Möglichkeiten und Schwierigkeiten der Erforschung von Bildungsprozessen im Zusammenhang

⁴⁶ Vgl. Kapitel 3.2 Computervermittelte Kommunikation

mit dem Cyberspace möglich sind, sollten die Frage kultureller Spezifika erörtert werden.

Offensichtlich ist eine Kultur, deren Heterogenität programmatisch ist, unmöglich in ihrer Komplexität zu erfassen. Daher müssen wir uns im folgenden auf einige ausgewählte Aspekte beschränken.

Konkretisiert werden diese Überlegungen zur Cyberkultur anschließend in Kapitel Vier unter Anwendung des Konzepts der Identität und dessen Umsetzung in MUDs.

Zur generellen Annäherung an die Cyberkultur ermöglichen Untersuchungen über virtuelle Gemeinschaften Aussagen über spezifische Merkmale. Zur weiteren Veranschaulichung können cyberspezifische Formen der Kommunikation⁴⁷ und Interaktion oder auch Ritualisierungen herangezogen werden. Zusätzlich ist die Fokussierung auf die die Interaktion bestimmenden Themenspektren, welche zumeist auch in den wissenschaftlichen Erörterungen aufgegriffen werden, aufschlußreich. In ihrer Gesamtheit repräsentieren diese Spezifika den Kulturraum Cyberspace.

3.3.1 Virtuelle Gemeinschaften

Was sind nun virtuelle Gemeinschaften? „Virtuell“ wird hier adjektivisch gebraucht, ist also eine Eigenschaft dieser Gemeinschaft. Daraus folgt, daß der Bestimmung einer virtuellen Gemeinschaft ein Gemeinschaftsbegriff, und damit eine Vorstellung von Gemeinschaft, vorausgeht.

Howard Rheingold beschreibt virtuelle Gemeinschaften auf der Basis seiner Erfahrungen als teilnehmender Beobachter. Seine Ausführungen weisen dabei Merkmale sowohl von „Reiseberichten“ als auch von ethnographisch-anthropologischen Beschreibungen auf. Rheingold bezeichnet virtuelle Gemeinschaften als Gemeinschaften, die zwar im Virtuellen entstehen, dies ist der Raum, in dem sich ursprünglich getroffen wurde, die sich dann aber zu „wirklichen“ Gemeinschaften und „wirklichen“ Beziehungen entwickeln. Er berichtet anhand einer Vielzahl von Beispielen, wie sich Freund- und

⁴⁷ Vgl. Kapitel 3.2 Computervermittelte Kommunikation

Feindschaften online geformt haben oder auch wie Menschen einander in Krisensituationen unterstützten. „Virtuelle Gemeinschaften sind soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so daß im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht“ (Rheingold, 1994, S. 16).

Folglich sind die Merkmale seines Gemeinschaftsbegriffs, daß es komplexe soziale Interaktions- und Kommunikationsformen wie Freund- und Feindschaft gibt, Menschen einander unterstützen. Gemeinschaften entstehen dort, wo Menschen Bindungen eingehen. Für diese wiederum ist physischer Kontakt nicht notwendig. Eine weitere Voraussetzung für das Entstehen einer Gemeinschaft ist „Einbringen der Gefühle“. Kommunikation und Gefühle sind die Basis seines Gemeinschaftsbegriffs. In einer virtuellen Gemeinschaft wird für Howard Rheingold der informelle öffentliche Raum wiederbelebt, der u.a. durch den modernen Städtebau und die Konzentration in Einkaufszentren verloren gegangen ist (vgl. Rheingold, 1994, S. 17). Er verbindet damit die Hoffnung auf eine neue internationale Kultur und eine Belebung der Demokratie (vgl. Rheingold, 1994, S. 26/27). So bezeichnet er den Cyberspace als „elektronische Agora“ (vgl. Rheingold, 1944, S. 27).

Cyberspace scheint mit dem Wunsch nach einer transparenten Gesellschaft und dem Ideal der Ko-Präsenz von Subjekten zu korrespondieren (vgl. Robins, 2000, S. 90).

Rheingold sieht diese freien, sich selbst organisierenden Gemeinschaften, die in der amerikanischen „Grassroots“ Tradition stehen, von zunehmender Kommerzialisierung bedroht, wenn z.B. Spielehersteller, das Netz und seine Kommunikationsmöglichkeiten zum Absatz und zur Produktbindung nutzen.

„Virtuell“ bezeichnet nach Howard Rheingold lediglich den Ort, an dem die Bindungen initiiert wurden.

Etymologisch leitet sich Gemeinschaft im weitesten Sinne von „etwas gemein haben“ ab. Dieses „gemein haben“ kann sich auf Ideen, Objekte, Menschen, Besitz, kurzum auf alles Denkbare beziehen (vgl. Wilbur, 1997, S.8). Diese Perspektive findet sich bei Howard Rheingold nicht explizit, so daß unklar

bleibt, ob wir auch bei virtuellen Gemeinschaften etwas Gemeinsames finden. Oder ist die Anwesenheit im Netz hier schon Gemeinsamkeit genug?

Im deutschsprachigen Raum werden Ortschaften auch Gemeinden genannt. So gab es beispielsweise während der 70er Jahre Eingemeindungen: Kleinere Ortschaften (Gemeinden) wurden aus Verwaltungsgründen mit größeren Ortschaften zusammengefaßt. Der Begriff der Gemeinde meinte dabei vor allem einen geographisch bestimmbareren Raum. Eine Gemeinde hat folglich einen bestimmten Raum gemein.

Wenn heute von Netzgemeinde die Rede ist, kann ebenfalls von einer Bestimmung des Ortes der Gemeinde ausgegangen werden. So definiert Shawn P. Wilbur virtuelle Gemeinschaft als „the experience of sharing with unseen others a space of communication“ (Wilbur, 1997, S. 13). Motiviert wird eine virtuelle Gemeinschaft durch das Bedürfnis nach Kommunikation, nach Verbindung. Gleichzeitig hält Wilbur eine virtuelle Gemeinschaft für eine Illusion, da es „no real people and no real communication“ (Wilbur, 1997, S. 14) gibt. Wenn aber eine Gemeinschaft ausmacht, daß sich die einzelnen Mitglieder ihr zugehörig fühlen, kann dieses Argument nicht gelten. Auf die Spezifika der Online-Kommunikation wurde bereits eingegangen, so daß wir Wilburs Argument vor dem Hintergrund der Gegenüberstellung von „wirklicher“ und virtueller Kommunikation widerlegen können⁴⁸. Virtuelle Gemeinschaften entstehen für Wilbur nicht erst mit vernetzten Computern, sondern sind vergleichbar mit Brieffreundschaftsnetzen oder auch mit den weltweit vor Fernsehbildschirmen sitzenden Fans von sportlichen Großereignissen (vgl. Wilbur, 1997, S. 14).

Derek Foster hingegen nähert sich der Bestimmung von virtueller Gemeinschaft unter Rückgriff auf die Unterscheidung von Gemeinschaft und Gesellschaft. Als Unterscheidungsmerkmal macht er Solidarität und ein Gefühl des „Wir“ aus. „Community, then, is built by a sufficient flow of „we-relevant“ information. The „We“ or the collective identity that results is structured around others who are seen as similar to the „me“. In this sense, community, like any form of communication, is not fully realized without a conception of self“

⁴⁸ Vgl. auch Kapitel 3.2.3

(Foster, 1997, S. 25). Ein Gefühl des „Wir“ kann sich nicht ohne Vorstellung des eigenen Selbst entfalten.

Das subjektive Gefühl der Verbundenheit mit anderen, des gemeinsamen ist es, das eine Gemeinschaft zusammen und aktiv hält. „That which holds a virtual community intact is the subjective criterion of togetherness, a feeling of connectedness that confers a sense of belonging“ (Foster, 1997, S. 29). Aber nicht nur das Gefühl des Zusammengehörens, sondern auch der Eindruck sich selbst voll und ganz einbringen zu können und als Subjekt alle Handlungs- und Verhaltensmöglichkeiten ausschöpfen zu können, macht die Gemeinschaft für den Einzelnen attraktiv⁴⁹.

Die Idee der virtuellen Gemeinschaft ist grundsätzlich gebunden an die Vorstellung einer anderen Welt, zumeist einer besseren Welt, die kompensiert, was sich in der „wirklichen“ Welt in die falsche Richtung entwickelt hat (vgl. Robins, 2000, S. 87). Um aber die Möglichkeiten virtueller Gemeinschaften für den Einzelnen erfahrbar zu machen, muß dieser die Fähigkeit haben, die „realen“ Aspekte virtueller Gemeinschaften zu erkennen und kreativ zu nutzen. Voraussetzung hierfür wiederum ist eine Sensibilität für die „virtuellen“, d.h. die sozial konstruierten Aspekte realer Gemeinschaften. „Fehlt diese Sensibilität, dann scheitern Verflechtungsversuche daran, daß die Offline- und die Online-Welt einander wie Sein und Schein, Kunst und Natur, Ernst und Spiel gegenübergestellt und als inkommensurabel erfahren werden“ (Sandbothe, 2001, S. 179).

Gleichzeitig muß die Gemeinschaft soziale Bedeutungen kreieren und tradieren, so daß für den einzelnen eine Gemeinschaft identifizierbar ist (vgl. Baym, 1998, S. 62). Nancy K. Baym benennt fünf Faktoren, die sich gegenseitig und die Entwicklung der Gemeinschaft beeinflussen: externer Kontext, zeitliche Struktur, System Infrastruktur, Ziele der Gruppe und die Charakteristika der einzelnen Teilnehmer (vgl. Baym, 1998, S. 49). Hinsichtlich dieser Kriterien lassen sich Unterschiede virtueller Gemeinschaften bestimmen. Trotz oder gerade aufgrund der idealistischen Perspektive im Hinblick auf virtuelle Gemeinschaften haben sich spezifische Interaktions- und

⁴⁹ Diese Grundannahme können wir auch bei der aktuellen Thematisierung des Konzepts von „Corporate Identity“ finden.

Kommunikationsformen entwickelt, die als mehr oder weniger sozial unerwünscht gelten können.

3.3.2 Cyberspezifische Interaktions- und Kommunikationsformen

Zu den spezifischen Kommunikationsformen gehören als erstes die bereits erwähnten Emoticons und Smileys, die als Komplementäre der nonverbalen Attribute verbaler Kommunikation eingesetzt werden. Diese können als cyberspezifische Zeichen und Bedeutungszuweisungen angesehen werden. Auf eine ausführliche Darstellung wird verzichtet, da diese bereits im Kapitel Drei und der einschlägigen Literatur vorliegt.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, daß es sich um eine Mischform schriftlicher und mündlicher Kommunikation handelt, die Elemente beider in neuartiger Weise kombiniert. „Vor die Faktizität der Schrift schiebt sich das Erlebnis einer mündlichen Kommunikationssituation, so als würden die Stimmen der anderen im eigenen Kopf erklingen. ‚Chatten‘ heißt dann tatsächlich für die Teilnehmenden, miteinander zu reden und nicht etwa sich zu schreiben, ebenso wie Mudder von Begegnungen sprechen und das Tippen von ‚say‘ wie ein Räuspern oder Mundöffnen empfinden“ (Adamowsky, 2000, S. 216). Auf dieser Ebene wird Immersion deutlich.

Eine weitere cyberspezifische Kommunikationsform sind die sogenannten *Flames*.

„Flames sind die Wortschleudern des Netzes und ein ausgesprochen galliges Genre. Ein Grund für ihre weite Verbreitung ist sicherlich, daß sich vor allem netzunerfahrene Menschen von der Leichtigkeit und scheinbaren Flüchtigkeit der Kommunikation hinreißen lassen. Sie sagen Dinge, die sie im persönlichen Gespräch nicht über die Lippen brächten und die sie sich in einer *snail-mail* (papierene Briefpost) reiflich überlegt hätten. Oftmals arten deshalb elektronisch Diskussionen in übelste Beschimpfungen aus, die erbitterte Feindschaften in der Offline-Welt nach sich ziehen“ (Adamowsky, 2000, S. 218). Für „Liebhaber“ des Flamens oder auch diejenigen, die sich einen

Eindruck verschaffen wollen, empfiehlt sich ein Blick in die einschlägigen Foren wie z. B. alt.flame, alt.evil oder auch alt.tasteless.

Ein Flame War kann eröffnet werden durch eine gezielte Beleidigung oder auch generell als Posting innerhalb einer Mailing-Liste oder einem Newsgroup-Forum. Bei der letzteren Variante wird derjenige zum Opfer und meist auch zur Zielscheibe weiterer Beleidigungen, der auf den Flame reagiert. So ist es teilweise durchaus üblich, Neuankömmlinge darauf hinzuweisen, Beleidigungen oder auch bestimmte Personen zu ignorieren, um so Flaming einzugrenzen. Unter dem Primat des freien Datenflusses und der damit verbundenen freien Meinungsäußerung aber ist Flaming zwar zumeist unerwünscht, wird aber als typisches Merkmal der Kommunikation im Cyberspace durchaus akzeptiert. Nicht Beteiligte warten zumeist ruhig ab, bis die Flame Attacken nachlassen oder aufhören.

„Flame Wars werden in der Regel jeder gegen jeden abgehalten. Gelegentlich finden sich zwar auch Gruppierungen zusammen, doch das Ziel ist in beiden Fällen gleich, nämlich den anderen auszutricksen, zu demütigen und letztendlich ein für allemal wegzufegen. Längere Abwesenheit eines Spielers ist denn auch das endgültige Zeichen seiner Niederlage, was den Sieger oftmals dazu hinreißt, im Freudentaumel immer wieder ‚SPANK!‘ zu brüllen und dies mit semantischen Elementen vernichtenden Hohngelächters zu begleiten“ (Adamowsky, 2000, S. 219).

Flaming läßt sich in allen Kommunikations- und Interaktionsoptionen des Cyberspace finden, als einzige Ausnahme dürften moderierte Mailing-Listen gelten, in denen der Moderator die Möglichkeit hat, Flames von der Verbreitung auszuschließen. Über die Motivation derjenigen, die das Flaming auslösen bzw. dies regelmäßig betreiben, läßt sich zur Zeit nur spekulieren. „Interessant in Bezug auf *flaming* ist daran das beiden gemeinsame wonnige Gefühl, endlich all die schmutzigen Wörter in den Mund nehmen zu dürfen, wie auch die eigenartige Paarung von Kollaboration und Gegnerschaft“ (Adamowsky, 2000, S. 222). Flaming erschöpft sich allerdings zumeist nicht in dem Austausch von Beleidigungen, sondern kann durchaus auch inhaltliche Aspekte aufweisen, so daß es sich eher um eine Art aggressives Rededuell handelt, welches möglicherweise Züge einer modernen Sophistik in sich trägt.

Der Spaß am Sprachspiel zeigt sich auch noch in anderen Formen, wie beispielsweise im „Trolling“. Dieses ist allerdings weniger verbreitet und kann nur bedingt als sozial unerwünscht bezeichnet werden, da es durchaus zum Amüsement der Netzgemeinde beiträgt. „Trolling“ kann eine Funktion innerhalb einer virtuellen Gemeinschaft erfüllen, es kann die „Wissenden“ und die „Getrollten“ unterscheiden (vgl. Tepper, 1997, S. 40). Ein Beispiel: In einer Newsgroup werden die technischen Fehler der Science-fiction Serie „Star-Trek“ diskutiert. Jemandem namens „Snopes“ ist aufgefallen, daß ein Shuttle beim Verlassen des Raumschiffes einen Schatten auf das Schiff wirft und postet: „Are there any technical advisors working on this show? Do they really think that objects cast shadows in a vacuum? I know zip about physics, but even I could spot this one“ (Tepper, 1997, S. 39, zitiert nach snopes, post to rec.arts.startrek.current, 27. 7.1994). Wer nicht auf dieses Post reagierte oder auch Snopes sachlich korrigierte gehörte in diesem Fall zu den „Wissenden“. Hunderte von Postings aber reagierten auf Snopes indem sie seine „Unwissenheit“ und daher die fälschliche Teilnahme an diesem Diskurs kritisierten. In der Folge entspann sich ein Diskurs über Snopes Annahmen und gleichzeitig tauchten immer neue „Trollies“ auf, die schließlich auch Photonen in Staubsaugern zur Diskussion stellte n.

„Trollies“ sind einerseits ein Spiel, andererseits schaffen sie Gemeinsamkeit, zumindest innerhalb der Gruppe der „Wissenden“ (vgl. Tepper, 1997, S. 40).

Der Begriff des „Trolling“ ist dem Angeln entlehnt, wo er das Treiben in einem Boot mit ausgeworfener Leine bezeichnet. Im Cyberspace wird metaphorisch ein Posting „ins Wasser geworfen“, das auf den ersten Blick nur falsch, auf den zweiten Blick aber in einer humorvollen Weise falsch ist. Wer nun auf den „Troll“ eingeht, zeigt damit, daß er glaubt mehr zu wissen als der Autor des „Trolls“. Gleichzeitig zeigt er allerdings auch, daß dies eben nicht der Fall ist, da er sozusagen einen Witz ernst genommen hat. Wie oben erwähnt, kann ein solcher Troll durchaus zum hauptsächlichen Diskussionsgegenstand für einige Wochen werden. Der Spaß an der Sache besteht dann darin, immer Absurderes vermeintlich ernsthaft zu diskutieren. Beendet wird dies meist erst, indem ein Posting den Diskurs sozusagen bekennd zum Troll erklärt. Dieses kann in unserem Fall verbunden sein mit dem Posting von „WAFU, YN“, „We’re

alt.folklore.urban⁵⁰, you're not“ (Tepper, 1997, S. 42). Die Ein- und Ausschlußfunktion des Trolls wird mit dieser „Siegeserklärung“ unterstrichen. Ursprünglich war das „trolling“ auf diese Newsgroup beschränkt und diente damit auch der Abgrenzung von anderen Newsgroups, sprich von anderen virtuellen Gemeinschaften. Eine Identität als Gruppe kann nur in Abgrenzung von anderen Gruppen erfolgen. Andere Ein- und Ausschlußfunktionen können abgesprochene inkorrekte Schreibweisen bestimmter Worte sein, welche nur dazu dienen, daß ein Neuling darauf mit einer Korrektur reagiert. Dies trifft meist auf die Neulinge zu, die die FAQs (frequently asked questions), die von den Newsgroups gestaltet werden, nicht gelesen haben. Dort werden die Besonderheiten der gruppeninternen Kommunikation sowie die vom Diskurs ausgeschlossenen Themen den Neulingen vorgestellt. Wird dies konstant ignoriert und beispielsweise ein Thema angeregt, das in dieser Newsgroup bereits verhandelt wurde, kann dies zu einem Troll führen. Ein Troll könnte unter diesem Gesichtspunkt als Erziehungsmittel angesehen werden.

Trolling beinhaltet eines gewisses Maß an Ironie. Der Autor des Trolls gibt sich als Kenner aus, gleichzeitig aber macht er sich aufgrund der „Unwissenheit“ zum Außenseiter. Ironisch ist dabei, daß dies gleichzeitig zur Aus- bzw., Abgrenzung von „echten“ Außenseitern dient.

Trolling setzt sprachliches Vermögen und Urteilskraft voraus. In der o.a. Newsgroup gab es zwei konstante Troller: Ted Frank und snopes. Von beiden liegen aber nicht nur Trolls vor, sondern auch zahlreiche Beiträge zu wissenschaftlichen Diskursen. Im „wirklichen“ Leben ist Frank Anwalt und snopes Geschichtswissenschaftler (vgl. Tepper, 1997, S. 48).

In aktuellen Diskursen tauchen Trolls weniger auf bzw. sind nicht ins Blickfeld der Wissenschaften gerückt. Verantwortlich könnte die Dysfunktionalität von Trolls mit Zunahme der Nutzerzahlen sein. Die Unterscheidung von „neuen“ und „alten“ Hasen gewinnt in Newsgroups aufgrund der steigenden Nutzerzahlen an Bedeutung, gleichzeitig zeigen sich Tendenzen der „alten“ Hasen lieber unter sich zu bleiben (vgl. Tepper, 1997, S. 50).

⁵⁰ In dieser Newsgroup wurden Trolls regelmäßig beobachtet. Darüber wie verbreitet Trolling ist oder war, kann nur spekuliert werden.

Eine weitaus verbreiterte Form netzspezifischer Kommunikation ist das „Spamming“, auf das bereits eingegangen wurde. Die Besonderheit des Spamming liegt darin, daß vom Absender keine Antwort erwartet wird; es ist eindirektional. Auch wenn Spamming heute in erster Linie in Form von Werbe-E-mails vorzuliegen scheint, ist der Ursprung doch in den Newsgroups und den Mailing-Listen zu finden. Dort wurde ein Cross-Posten ein und derselben Mail in verschiedenen Groups oder Listen als Spamming bezeichnet. Wie gesagt, haben sich die heutigen Nutzer sowohl an Cross-Postings als auch an Werbe-Mails längst gewöhnt und im Rahmen des Informationsmanagement Filter und Ignorier-Funktionen entwickelt.

Sowohl die Grundlagen der Cyberkultur als auch virtuelle Gemeinschaften und cyberspezifische Kommunikationsformen wurden Inhalte wissenschaftlicher Diskurse. Einerseits aufgrund eigener Erfahrungen mit netzvermittelter Kommunikation, andererseits angeregt durch wissenschaftliche und populärwissenschaftliche Veröffentlichungen, durch die Cyberspace in den öffentlichen Diskurs rückte. Dabei greift der wissenschaftliche Diskurs auch die Fragen auf, die von der Netzgemeinde selber aufgeworfen werden: die Frage nach der Verantwortung für virtuelle Handlungen, die Frage nach den Grenzen des Körpers oder auch die Frage nach der Grenze zwischen dem Virtuellen und dem Realen. Diese Fragen sind auch implizit in dieser Arbeit enthalten. Alle denkbaren Perspektiven, unter denen Cyberspace Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzung sein könnte, können in dieser Arbeit nicht aufgegriffen werden, daher beschränkt sich das folgende Kapitel auf zwei Perspektiven, die im Rahmen einer bildungstheoretischen Thematisierung naheliegend scheinen.

3.3.3 Wissenschaft und Cyberspace

Was im Cyberspace und was über den Kulturraum diskutiert wird, ist grundsätzlich different⁵¹. Während eine vollständige Erfassung der im

⁵¹ Ausnahmen bilden die Inhalte der Cyber-Legenden, wie sie zu Beginn dieses Kapitels geschildert wurden.

Cyberspace diskutierten Themen unmöglich erscheint⁵², können die Phänomene, die im wissenschaftlichen und öffentlichen Diskurs über Cyberspace erscheinen, konkret benannt werden. Unter bildungstheoretischer Perspektive werden nun zwei dieser Phänomene exemplarisch aufgegriffen.

Da ist als erstes der mögliche Wechsel sexueller Identität im Cyberspace zu nennen.

Gender Swapping bzw. der Geschlechtswechsel in der Virtualität ist ein Thema von hohem Forschungsinteresse. Insbesondere muß an dieser Stelle die Arbeit von Amy Bruckman hervorgehoben werden, die dies in den Mittelpunkt ihrer Betrachtungen gestellt hat.

Für unsere Überlegungen ist die Wahl eines Geschlechts für eine Persona Bestandteil des Prozesses, in dem Selbstaspekte entworfen und kreiert werden. „Gender Swapping ist nur eine extreme Form von Rekreation und Neudefinition der eigenen Identität. Der erziehungswissenschaftlich zentrale Sachverhalt ist der, daß Subjektivität (...) als permanenter Prozeß der Konstruktion und Selbstkonstruktion erscheint“ (Marotzki, 2000, S. 241). Nichtsdestotrotz ist deren Tragweite gegenüber leiblichen Erfahrungen eingeschränkt, wie Sherry Turkle an einem Beispiel demonstriert:

„Schließlich können uns virtuelle Erfahrungen so sehr in ihren Bann schlagen, daß wir ihnen einen Erkenntniswert zuschreiben, den sie in Wahrheit nicht besitzen. Viele meiner Interviewpartner behaupteten, die virtuelle Geschlechtsumwandlung habe ihnen ein Verständnis ermöglicht, was es heiße, eine Person des anderen Geschlechts zu sein, und ich bezweifle nicht, daß sie recht haben, zumindest teilweise. Doch als ich diese aufschneiderischen Kommentare hörte, mußte ich oft unwillkürlich an meine eigenen Erfahrungen in dem Körper einer Frau denken. Dazu gehören die physische Verletzlichkeit, die Angst vor ungewollter Schwangerschaft und vor Unfruchtbarkeit, hochsubtile Überlegungen darüber, wieviel Schminke ich für ein Vorstellungsgespräch auflegen sollte und die Schwierigkeit, ein Seminar unter menstruellen Krämpfen abzuhalten. Bis zu einem gewissen Grad entsteht

⁵² vgl. allein die Vielzahl themenspezifischer Mailinglisten

Wissen aus konkreter Erfahrung, basiert auf einer Körperlichkeit, die jeder von uns anders erlebt“ (Turkle, 1998, S. 386).

Außerdem stellt sich der Geschlechtswechsel im Rahmen einer dauerhaft angelegten Persona als schwierig dar. So muß über einen längeren Zeitraum hinweg die Illusion des oppositionellen Geschlechts aufrecht erhalten werden, dabei stellen vor allem Sprach-, Handlungs- und Verhaltensmuster besondere Schwierigkeiten (vgl. Danet, 1998, S. 145f.) dar. Ist es also beispielsweise für das soziale Geschlecht Frau angemessen, eine Unterhaltung mit einer Bitte um Hilfe zu beginnen, so erscheint dies für einen Mann unangebracht. Ebenso werden die Männer, die eine weibliche Persona gewählt haben, sich über nicht erbetene Hilfsangebote wundern. Dies kann für die jeweilige Person zur Reflexion geschlechtsspezifischer Verhaltensweisen führen, erschwert aber eben auch die dauerhafte Konstruktion geschlechtsoppositioneller Personae.

Als zweite Perspektive wurde die durch Cyberspace und Computer im allgemeinen verstärkten Tendenz zur Postliteralität ausgewählt.

Cyberspace bzw. das Internet wird in einer Reihe diskutiert mit anderen Bildmedien wie der Photographie, dem Film und dem Fernsehen. Durch die Popularität des Computers als Medium wird ein Schwinden der bisherigen Vorrangstellung der Schrift angenommen. Daraus folgt, daß Bildlesefähigkeiten heute in ganz anderer Weise notwendig sind als in früheren Zeiten, was wiederum erheblich für eine Bildungstheorie des Cyberspaces spräche. Bildungstheorie im herkömmlichen Sinn ist zumeist auch Sprachtheorie⁵³.

Aber haben wir es tatsächlich mit einer zunehmenden Verbildlichung zu tun? Die Benutzeroberflächen der meisten Computer bestehen heutzutage aus sogenannten Icons, kleinen Bildern, die die Funktion symbolisieren (wie z.B. das Abbild eines Papierkorbes). Gleichwohl handelt es sich dabei nicht um etwas grundsätzlich Neues. Denken wir nur an Verkehrsschilder. Dabei handelt es sich ebenfalls um grafische Symbole, die dem Betrachter bestimmte Reaktionen nahelegen sollen. Das bedeutet, daß der menschliche Kulturraum immer schon ein Raum grafischer Symbole *und* von Schriftlichkeit war, auch

⁵³ vgl. Kapitel 2.3

wenn dies bildungstheoretisch zumeist vernachlässigt wurde. Cyberspace als Kommunikations- und Interaktionsraum macht da keine Ausnahme. Möglicherweise kann von einer Verschiebung des Schwerpunkts ausgegangen werden. War bislang Sprache das Medium, in dem sich Bildung vollzog, wird es nun notwendig, die bildungstheoretische Perspektive auf das Bild hin zu erweitern. Statt von Postliterateität müßte folglich eher von einer Erweiterung der Bildungstheorie auf die Vielfalt der Bildungsmedien die Rede sein.

Dieses Kapitel hat die Vielfalt der Erscheinungen, die sich in den neuen Welten vernetzter Computer finden lassen, systematisiert. Von der gemeinsamen Basis der unterschiedlichen Kommunikationsformen hin zu spezifischen Gemeinschaften, besonderen Kommunikationsweisen und schließlich den bildungstheoretisch relevanten Gesichtspunkten, die über das bisher Gesagte hinaus gehen.

Im folgenden Kapitel wird die Perspektive hinsichtlich Identität und MUDs weiter konkretisiert und erweitert.

3.4 Zusammenfassung

Am Beispiel der Gegenüberstellung künstlicher und „wirklicher“ Welten haben wir die Historizität dieser Annahmen und deren deskriptiven Charakter herausgearbeitet. In bezug auf den Bildungsprozeß entfallen normative Aspekte in der Beurteilung von Welten, da die Mannigfaltigkeit von Weltbegegnungen konstitutiv und bedingend für den Bildungsprozeß ist.

Daraus folgt, daß erst aus der Bestimmung des Charakters einer konkreten Wirklichkeit Rückschlüsse auf potentielle Bildungsprozesse möglich sind. Wir haben den Cyberspace als Kulturraum mit einer spezifischen Bevölkerungsstruktur, mit spezifischen Zugangsmöglichkeiten beschrieben,

welche wiederum sowohl Optionen als auch Restriktionen beinhalten. In einem Modell von Wirklichkeiten zeigt Cyberspace als virtuelle Welt Eigenschaften sowohl von Simulation als auch von Fiktion, geht aber in beiden nicht auf. So ist die erlebte Virtualität fiktional und simulativ zugleich.

Die Wirklichkeit des Cyberspace wurde einerseits anhand der Nutzerstrukturen und andererseits anhand der spezifischen Nutzungsmöglichkeiten beschrieben. Darüber hinaus wurden als identitätsrelevante Eigenschaften des Cyberspace seine Spezifika der Interaktivität erarbeitet, welche in einem weiteren Schritt anhand von Avataren verdeutlicht wurden. Cyberspace als Raum, in dem Interaktionen erfolgen, ist Kulturraum, der sich zusätzlich zu den bereits geschilderten Spezifika durch bestimmte Kommunikationsweisen und Inhalte beschreiben lässt.

Der Cyberspace unterscheidet sich von anderen medialen Wirklichkeiten durch die Möglichkeit seiner Veränderung durch die Nutzer. Zum sozialen Raum wird er durch die Interaktionen dieser Nutzer. Die Sozialität des virtuellen Raumes lässt Kritiker Eskapismus annehmen. Diese Annahme wiederum spiegelt bereits eine implizite Bewertung verschiedener Wirklichkeiten wider, welche als kontraproduktiv dargelegt wurde. Virtuelle sowie „reale“ Erfahrungen sind nicht substituierbar.

Virtuelle Welten ermöglichen Immersion, die allerdings erfolgreich nur dort erfolgen kann, wo das Subjekt seine kommunikativen und sozialen Kompetenzen im Identitätsausdruck umsetzen kann. Diese Möglichkeiten werden in erster Linie durch die Software festgelegt. Der Effekt der Immersion wird am stärksten in den synchronen Systemen spürbar.

Allerdings werden die asynchronen Kommunikationsmöglichkeiten stärker genutzt.

Basis der Cyberkultur sind die Optionen und Restriktionen, die die jeweilige Software und damit die jeweilige Kommunikationsform mit sich bringen. Hierdurch werden ebenfalls die Formen der Tele-Präsenz und des Tele-Sozialen bedingt. Die Interaktion im Cyberspace ist von Mensch-Mensch, Mensch-Maschine und Maschine-Maschine-Interaktionen zu unterscheiden.

Ein Merkmal der Interaktionen im Cyberspace ist die Entlastung von Authentizität, was den spielerischen Umgang und das Einbringen von

Selbstaspekten möglich macht. Im Gegensatz zur Kommunikation außerhalb virtueller Welten unterliegt die Preisgabe von Selbstaspekten der Kontrolle des Subjekts. Teilweise werden die Personae als Chiffre-Existenzen beschrieben und ihre Kommunikation als Kommunikation mit symbolischen Formen charakterisiert. Diese Sichtweise übersieht die Bedeutung der letztendlich leiblich-sinnlichen Rückkoppelung.

Weitere Merkmale der Online-Kommunikation sind die Phantasie und Kreativität der beteiligten Subjekte. Diese sind durch den Charakter der symbolischen Formen dieser Kommunikation stärker gefordert, wenn es darum geht, sich „ein Bild“ des virtuellen Gegenübers zu machen. Avatare bieten die Möglichkeit, Leiblichkeit und leibliches Empfinden zu visualisieren, und bereichern damit die in erster Linie schriftlichen symbolischen Formen um grafische. Avatare können als bewußte Verkleidung angesehen werden, die zu einem veränderten Wirklichkeitserleben führt, da die Persona anders wahrgenommen wird als die Person. Im Gegensatz zur üblichen Kostümierung während der Karnevalszeit wird diese Verkleidung über einen längeren Zeitraum aufrecht erhalten und kann beständig weiterentwickelt werden.

Sowohl für die Gestaltung der Avatare als auch der Interaktionen bringen die beteiligten Subjekte Vorstellungen aus der Offline-Welt mit. Diese Vorstellungen bedingen die online gestalteten Formen.

Die Möglichkeit des Einbringens von Selbstaspekten kann dazu führen, daß Einzelne ein sozial unerwünschtes Verhalten zeigen. Dies wiederum führt zu Aushandlungsprozessen darüber, was als sozial erwünscht bzw. unerwünscht gelten soll, ohne die Besonderheiten der Online-Kommunikation zu minimieren. Innerhalb virtueller Gemeinschaften werden so Bedeutungsgewebe entworfen, die den gemeinsamen Rahmen für virtuelle Handlungen ergeben. Basis dieser Entwürfe sind die Sozialisations- und Enkulturationserfahrungen, die die Subjekte bereits außerhalb des Cyberspace gesammelt haben.

Die Cyberkultur ist ludische Kultur, die vom spielerischen Umgang gekennzeichnet ist und sich in einem Raum des „nicht wirklich“ und „nicht wirklich nicht wirklich“ bewegt. Maßgeblich ist das Primat des freien Datenflusses verbunden mit dem Anspruch der Selbstorganisation, auch wenn die zunehmende Kommerzialisierung diese Werte zur Zeit zu untergraben

scheint. Von diesen grundlegenden Werten ist auch der Umgang mit netzspezifischen Kommunikationsweisen wie Flaming oder Trolling her zu sehen. Etabliert werden diese Grundsätze sowie weitere soziale Regeln in virtuellen Gemeinschaften, deren Netiquette u.a. zur Tradierung des Geschaffenen dienen soll.

Die bislang bildungstheoretisch relevanten Diskurse über das Netz wurden darüber hinaus am Beispiel des Geschlechtswechsels und der Annahme des Zeitalters der Postlitalität dargestellt.

4. Das Subjekt im Cyberspace

*„Der Mensch ist ein autohypnotisches
oder besser: autoplastisches Wesen.
Er ist das Wesen, das sich einbildet,
was es ist und ist, was es sich einbildet.“⁵⁴*

Im Zusammenhang mit der Diskussion virtueller Welten wurde bereits auf das Phänomen der Immersion hingewiesen. Im Hinblick auf das Subjekt verbindet sich der „Geist“ mit der Maschine. „When children play with a computer game, the game becomes a part of the mind“ (Søby, 2000, S. 124). Dies ist der Ausgangspunkt der Frage, ob sich der Mensch durch die vernetzten Medien zum Cyborg entwickelt bzw. entwickelt hat. Die Bezeichnung „Cyborg“ leitet sich ab aus Kybernetik und Organismus und wurde erstmals 1960 von Manfred E. Clynes und Nathan S. Kline auf einem Symposium zu den psychosozialen Effekten der Raumfahrt eingeführt (vgl. Søby, 2000, S. 127). Bis 1985 erhielt die Idee des Cyborgs in erster Linie im Science-fiction⁵⁵ Beachtung. Dann veröffentlichte Donna Haraway ihr Manifesto for Cyborgs und brachte damit den Cyborg in die aktuelle Diskussion über das Subjekt im Zeitalter vernetzter Medien. Mit dieser Thematik rückt die Frage nach den Unterschieden von Mensch und Maschine und gleichzeitig deren Verschränkung in den Mittelpunkt der Betrachtung. Einerseits dringt die Technik in Form der Implantationstechnologien⁵⁶ in den Körper des Menschen ein, andererseits überwindet der Geist durch die neuen Medien Raum und Zeit.⁵⁷ Aufgrund der Verschränkung von digitalen, sozialen, physikalischen und biologischen Welten, wird der digitale Raum zum gleichrangigen Konstituens für Subjektivität (vgl. Marotzki, 2000, S. 242). Durch die Aufhebung der zuvor unhintergehbaren

⁵⁴ Sloterdijk, Peter: Medien-Zeit. Drei gegenwarts-diagnostische Versuche. Stuttgart 1993, S. 85.

⁵⁵ Beispielsweise in *Blade Runner* (1982) mit Harrison Ford oder auch die *Terminator*-Reihe (1984) mit Arnold Schwarzenegger. Die Borg der Science-fiction-Serie Star Trek (Raumschiff Enterprise) hingegen werden in den aktuellen Diskursen nicht erwähnt. Die Borg überschreiten nicht nur die Möglichkeiten ihres Körpers durch Bionik, sondern sind über Neuralimplantate auch geistig verbunden, unter Negierung der Individualität.

⁵⁶ Hierzu gehören mittlerweile nicht mehr nur Herzschrittmacher und Organverpflanzungen, sondern beispielsweise auch elektronische Hörhilfen, geklonte Haut oder gentechnisch fabrizierte Hormone.

⁵⁷ Hinzu kommen noch in die Kleidung, Schmuck oder Brillen integrierte Mikrocomputer, die eine Vernetzung des Leibs mit der vernetzten Welt symbolisieren.

Unterscheidung Mensch und Maschine, die nunmehr neu bewertet werden muß, verändert sich unsere Identität. „Haraway exemplifiziert diese These an den vier Differenzen zwischen Körper und Seele, zwischen Mensch und Tier, zwischen Organismus und Maschine und zwischen Materie und Geist. Für Haraway ist es diese permanente Grenzerfahrung, die das Wesen des postmodernen Menschen als Cyborg ausmacht“ (Marotzki, 2000, S. 243). Für Jean Baudrillard gibt es auf die Frage danach, ob das Subjekt nun Mensch oder Maschine sei, keine Antwort mehr. „Realiter und subjektiv bin ich Mensch, virtuell und praktisch bin ich Maschine. Dies bezeichnet einen Zustand anthropologischer Ungewißheit; man kann ihn - auf anderer Ebene - mit dem Zustand der Transsexualität vergleichen“ (Baudrillard, 1990, S. 260).

Als Bindeglied aber zwischen realem und virtuellem Dasein dient der Leib. Das leibliche Empfinden ist auch bei Online-Aktivitäten gegeben, beispielsweise in Form von Gefühlen, welche wiederum ein „Kernstück unserer Subjektivität“ (Schachtner, 2000, S. 216) sind. Gefühle sind immer auch leibliches Erleben, ausgelöst durch „Erröten, Schweißausbruch, durch den kalten Schauer“ (Schachtner, 2000, S. 225). Somit wird der Leib zur Landschaft, „auf der sich Gefühle anderer spiegeln und der mich meine eigenen Gefühle, mit denen ich mich zu meinem Gegenüber ins Verhältnis setze, spüren läßt“ (Schachtner, 2000, S. 225). Cyberspace hingegen wird als Medium der Entkörperlichung, der Freisetzung des Geistes vom Körper angesehen. Durch die Gefühle aber ist alles Erleben im Cyberspace leiblich gekoppelt. „Der Leib ist im Netz nicht auf gewohnte Weise da oder nicht da; er ist anders da, und er ist nur in Ausschnitten da“ (Schachtner, 2000, S. 227). Die leibliche Resonanz ist für die Online-Partner nicht wahrnehmbar. Sie muß, wenn überhaupt, wiederum sprachlich vermittelt werden.

Der Cyberspace gilt als globales Medium. Gefühle bzw. deren Ausdruck sind kulturspezifisch. Was in einer Kultur als Gefühlsausbruch geächtet wird, kann in einer anderen als wünschenswerter Ausdruck von Subjektivität angesehen werden (vgl. Schachtner, 2000, S. 229f.). Die Auswirkungen der sich daraus möglicherweise ergebenden Probleme können zum einen eher

fundamentalistische Tendenzen sein (die eigene Sicht als die einzig wahre) oder aber die Bereitschaft zu Dialog fördern und eine Sensibilisierung für emotionale Differenzen (vgl. Schachtner, 2000, S. 231).

Eine andere Bezeichnung für die „Online-Subjekte“ ist die des Cybernauten in Anlehnung an der Astronauten (abgeleitet aus dem griechischen astron ‚Gestirn‘ und nautes ‚Schiffer, Seemann‘), jetzt also eher das Bild des den Cyberspace „erfahrenden“ Subjekts. Dies entspricht auch eher den gebräuchlichen Metaphern des „Surfens“, des „Navigierens“ oder auch des „Flanierens“ durch den Cyberspace.

Der Cybernaut oder Cyborg kreierte sich im Netz. Dort muß er seine Identität entwerfen und ausdrücken.

4.1 Identität und Cyberspace

*„pixel-ich = pi = Ö
 mein Ö
 ist keine konstante
 ist immer gerade der Teil von
 mir
 der abspringt
 in die andere Welt
 ins Netz
 mit gespanntem
 schirm.“⁵⁸*

Die Entwicklung virtueller Welten, als welche der Cyberspace beschrieben werden kann, hat nicht nur den Diskurs über unser Verhältnis zur Wirklichkeit neu entfacht, sondern auch unter diesen Eindrücken eine neue Hinwendung zum Begriff der Identität ausgelöst. Einer der entscheidenden Eindrücke dürfte dabei der gewesen sein, daß der Cyberspace Findung und Erfindung von Selbstaspekten nicht nur ermöglicht, sondern zur fundamentalen Teilnahmevoraussetzung macht. Positiv wendet dies beispielsweise Peter

⁵⁸ randnotiz@00:20 In: Ortmann, Sabine/ Peter, Enno E. (Hrsg.): tage-bau.de. ein literarisches ONLINEtagebuch. Mein Pixel-Ich. Berlin 2001, S. 48.

Matussek, wenn er schreibt, „daß sich gerade im Spiel mit seinen Masken das Individuum als das andere seiner selbst erlebt und so über sich hinauswachsen kann“ (Matussek, 1997, S. 134). Negativ wenden dies Annahmen über Eskapismus, d.h. der Aufenthalt im Cyberspace wird als Flucht vor der realen Welt angesehen.

In der Betonung der positiven Aspekte dieser neuen Möglichkeiten wird darauf hingewiesen, daß Gelegenheiten geschaffen werden, die im wirklichen Leben verwehrt bleiben. Der Mensch tritt in Kontakt mit anderen Welten, anderen Kulturen, anderen Individuen und anderen Situationen, welche sich durch ihren technologischen Charakter von allen anderen Weltbegegnungsweisen unterscheiden. Im Humboldtschen Sinne kann dies als Erweiterung der Wechselwirkungsoptionen verstanden werden. Jedem Einzelnen eröffnet der Cyberspace Zugang und Interaktionspotential. Vernachlässigt man den technologischen Charakter, könnte angenommen werden, es handele sich um kompensatorische Effekte. Wer in einer zunehmend individualisierten Welt Kontakte sucht, geht nicht mehr zum Stammtisch oder in Vereine, sondern sucht Gleichgesinnte via Cyberspace. Der Cyberspace soll Defizite des „wirklichen“ sozialen Lebens kompensieren.

Gleichzeitig führt dies allerdings keineswegs zu irgendeiner Form von Gesellschaftskritik, sondern dem Medium selber wird, ganz im Sinne McLuhans, die Potenz zur gesellschaftlichen Veränderung zugesprochen. Bestes Beispiel hierfür ist die These, daß es durch das Internet zu einer Demokratisierung der Gesellschaft kommen werde, da u.a. Minderheiten bessere öffentliche Chancen zur Selbstdarstellung haben. Dem gegenüber steht die Auffassung, daß der Cyberspace die Hinwendung zu bereits bestehenden Interessen verstärke und hierdurch die Einseitigkeit von Betrachtungsweisen fördere. Beide Aussagen beziehen sich auf inhaltliche Aspekte der computervermittelten Kommunikation und vernachlässigen die interaktionsspezifischen Momente. Gleichwohl können sie als Möglichkeiten nicht ausgeschlossen werden.

In dieser Arbeit stehen die bildungstheoretisch relevanten Aspekte konkretisiert an Identität im Mittelpunkt der Betrachtungen, daher werden sowohl dieser

Inhaltsaspekt als auch die interaktionsspezifischen Momente thematisiert. Was aber kann oder soll nun am Cyberspace identitätsrelevant sein?

Identitätsrelevanz ergibt sich ohne Zweifel auch bereits vor Betreten des Cyberspace. Selbstaspekte als Computer-/Internetnutzer oder auch, weiter gefaßt, als moderner oder postmoderner Mensch spielen hier eine Rolle. Durch das Interaktions- und Kommunikationspotential des Cyberspace und den damit verbundenen Optionen hinsichtlich der Reflexion von Selbstaspekten und Weltanschauungen aber bieten sich im Rahmen von Bildungsprozessen dem Subjekt neue Möglichkeiten, Selbstaspekte spielerisch zu thematisieren. Die größten Möglichkeiten hierfür bieten die synchronen Kommunikationsformen, zu denen es durch Sherry Turkle inspirierte Untersuchungen gibt. Diese werden im folgenden dargestellt, um einen Überblick über den Forschungsstand zu ermöglichen.

4.1.1 MUDs und Identität

*„ich soll zweimal sein seit ich unterwegs bin im netz?
ein realito und ein virtualito?
und wenn ich mich aufs fahrrad setze und ein paar km
strampele, bin ich dann schon dreimal ? ein realito, ein virtualito und ein
pedalito ?“⁵⁹*

Im Zuge von Untersuchungen zur Identitätsrelevanz von computervermittelter Kommunikation wurden bislang in erster Linie die MUDs thematisiert. Dies insbesondere nach der These von Amy Bruckman, einer Schülerin Sherry Turkles, von MUDs als „Identity-Workshops“. Sherry Turkle selber hat diese These aufgegriffen und mit ethnographischen sowie klinischen Methoden untersucht. Zusammen mit Amy Bruckman sammelte sie ihre Daten u.a. durch wöchentliche „Pizzaparties“ für Mudder in Chicago.

Auch in Deutschland finden sich mittlerweile einige, in erster Linie psychologische und sozialpsychologische Untersuchungen, die quantitative

⁵⁹ randnotiz@00:20 In: Ortmann, Sabine/ Peter, Enno E. (Hrsg.): tage-bau.de. ein literarisches ONLINEtagebuch. Mein Pixel-Ich. Berlin 2001, S. 74.

und qualitative Methoden zu vereinigen suchen⁶⁰. Anlaß für die Konzentration von Untersuchungen auf MUDs ist dabei nicht nur Amy Bruckmans provokante These, sondern auch die forschungserleichternde Struktur von MUDs im Gegensatz zu anderen synchronen oder asynchronen Formen computervermittelter Kommunikation. Mudden gehört zu den geringer verbreiteten Kommunikationsweisen, wurde aber trotzdem am ausführlichsten untersucht. Die MUD Struktur erleichtert den forschungsrelevanten Zugang. Es gibt eine überschaubare Anzahl von Teilnehmern, die sich zum größten Teil, jedenfalls für einen bestimmten Zeitraum, aus Stammspielern zusammensetzt. Dies erleichtert Erfassung und Beobachtung im Gegensatz zu Kommunikationsformen mit hoher Fluktuation oder einer hohen Zahl von Lurkern (wie beispielsweise in Chats, Mailing-Listen o.ä.). Inhaltlich finden in MUDs ebenso die ergiebigsten Diskurse statt, wenn ausführlich über Gestaltung und Regelung des Online-Daseins diskutiert wird. „In this game the rules of social interaction are build not received“ (Turkle, 1997, S. 144).

Die Struktur der MUDs mit ihrem hohen Angebot an verschiedenen Rollen, Figuren und auch Geschlechtsspezifika erlaubt eine Varianz im Spielraum von Identitätsaspekten, die sich in anderen Angeboten an computervermittelter Kommunikation nicht oder nur bedingt findet. Auch in Newsgroups oder Kommunikation via Email finden sich virtuelle Personae⁶¹, wenn auch möglicherweise in nicht so komplexer und subtilerer Form. „Engagement with computational technology facilitates a series of „second chances“ for adults to work and rework unresolved personal issues and more generally, to think through questions about nature of self, including questions about definitions of life, intentionality and intelligence“ (Turkle, 1997, S. 145).

Auch wenn es sich bei MUDs eigentlich um Spiele handelt, verbringen die Spieler den Großteil ihrer Zeit mit Kommunikation, also Chats, und dem Kennenlernen der Mitspieler (vgl. Utz, 1995). Dies unterstreicht die Bedeutung von MUDs eher als Kommunikationsorte denn als „Spielplätze“.

⁶⁰ Siehe beispielsweise Utz, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte von MUD-Nutzern. 1995. [Http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm](http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm) (Stand: 15.8.2000). Oder auch Wetzstein u.a.: Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Opladen 1995.

⁶¹ Als persona wird der Online-Charakter zur besseren Unterscheidung von der Offline-Person bezeichnet (vgl. auch Turkle, 1998, S. 337).

Aufschlußreich für Identitätsaspekte ist die Tatsache, daß „etwa die Hälfte (der Spieler, Anm. d. Autors) über zwei oder mehr characters verfügt“ (Utz, 1995), wobei sich geschlechtsspezifische Unterschiede ergeben. Frauen haben grundsätzlich einen anderen Mudstil als Männer, meist nur eine persona und geben sich mit diesem in wesentlich stärkerem Ausmaß als Männer so wie sie „wirklich“ sind (vgl. Utz, 1995). Die Mudder bewegen sich in und zwischen mehreren Rollen, das Selbst ist dezentriert, mit beliebigen Biographien ausgerüstet.

Ebendies wäre aber ebenso ohne Computer via Rollenspiel möglich. Was unterscheidet nun Mudden vom Rollenspiel?

Ein Rollenspiel in RL (Real Life) findet an einem Ort mit einer Gruppe von Menschen für einen festgelegten Zeitraum von Angesicht zu Angesicht statt. Mudden findet weder von Angesicht zu Angesicht noch für einen festgelegten Zeitraum statt. Der einzelne Mudder entscheidet, zu welchem Zeitpunkt er den MUD „betritt“ bzw. „verläßt“. Es gibt kein festgelegtes Ende. Des weiteren ist der Mudder auch nicht auf eine Rolle festgelegt, er kann entscheiden, in welcher Rolle er wann mudden möchte. Mudden wird somit auch zu einem Bestandteil des Alltags des Mudders, es ist kein den Alltag überschreitendes Ereignis wie ein Rollenspiel, sondern wird in den Alltag eingebaut wie andere Mediennutzung auch oder aber auch ein Besuch bei Freunden. Mudden ist ergo ein andauernder, alltäglicher Vorgang, bei dem der Mudder im Gegensatz zum Rollenspiel anonym bleibt. Seine Reaktionen auf die Erfahrungen im MUD bleiben den Mitspielern verborgen, außer er entscheidet sich dazu, sie ihnen mitzuteilen.

„An ongoing game, an anonymous personae, physical invisibility, and the possibility to be not one but many, these are the qualities at the root of the holding power and evocative potential of MUDs as „identity workshops““ (Turkle, 1997, S. 149).

Die Wahl des Online-Charakters beinhaltet bewußte Thematisierung von Selbstaspekten. Der Online-Charakter kann (unbewußt oder bewußt) dem psychoanalytischen Ich-Ideal entsprechen oder auch nur einige Selbstaspekte ausleben, die im RL schwierig zu bewerkstelligen sind. Hierzu gehört beispielsweise das „gender swapping“, welches Online einfach durch die Wahl

eines Geschlechts möglich ist, während dies im RL doch einen größeren Aufwand erfordern würde. Entlastungsmomente wie unhöfliches oder aggressives Verhalten lassen sich online ebenso leichter ausleben, auch wenn dies zu Konflikten mit anderen Online-Charakteren führen kann. Diese Konflikte wiederum lassen sich durch ausloggen beenden, oder durch die Wahl eines neuen Namens etc.

Mudden führt zu einem erhöhten Maß an Aufmerksamkeit für die eigenen Identitätskonstruktionen, also zu einem neuen Bewußtsein über sich selbst, und zwar über konkrete Erfahrungen sozialer Interaktion.

Sherry Turkle schlußfolgert daher, daß MUDs im Sinne Erik Eriksons als „psychosoziales Moratorium“ bezeichnet werden können (vgl. Turkle, 1997, S. 150 und Turkle, 1998, S. 328f.) bzw. als Moratorium generell unabhängig vom Alter. Die Grenzen zwischen Spiel und Leben verschwimmen ebenso wie die Grenzen zwischen Selbst und Simulation, treffend zusammengefaßt in dem Satz „Du bist, was du zu sein vorgibst.“, welcher wiederum treffend karikiert wurde durch zwei Hunde vor einem Bildschirm, von denen der eine sagt: „On the Internet nobody knows you're a dog.“

Es soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, daß es auch Gefährdungen durch übermäßiges Mudden geben kann, den „Fluchteffekt“ oder Eskapismus. So schätzt sich etwa die Hälfte der von Sonja Utz befragten Mudder als süchtig ein, und fast eben so viele halten dies aber auch für nicht besonders schlimm (vgl. Utz, 1995). Ein Gesichtspunkt, der zu dieser Einschätzung der eigenen „Sucht“ führen kann, sind möglicherweise die fehlenden körperlichen Negativfolgen wie sie etwa bei Alkohol- oder Drogenkonsum eintreten. Negative körperliche Symptome des Muddens können sich lediglich in Rückenproblemen oder brennenden Augen manifestieren. Daher erscheinen die Auswirkungen auf das berufliche oder soziale Leben in der Beurteilung negativer MUD-Folgen als wesentlicher, da Mudder aber meist eine extreme MUD-Phase von einigen Wochen oder Monaten durchlaufen bis die Stundenzahl der Zeit innerhalb des MUD erheblich sinkt, sind auch diese Folgen zeitlich begrenzt (vgl. Utz, 1995). Grundsätzlich bleibt festzuhalten, daß bislang keine soliden Häufigkeitsanalysen einer Netz-Sucht vorliegen und offen

bleibt auch, ob die Verwendung des Begriffes „Sucht“ in diesem Zusammenhang überhaupt angemessen ist. Übertriebene Nutzung oder auch intensives Engagement als Sucht zu bezeichnen, weist auf eine eher inflationäre Benutzung des Begriffs hin (vgl. Marotzki, 2000, S. 239).

Dies weist aber ebenso darauf hin, daß es sich bei MUDs nicht um „Parallelwelten“ handelt, sondern um Virtuelle Welten, die eng mit der sogenannten wirklichen Welt verbunden sind. Was, wer und wie im MUD stattfindet, ist abhängig von den Teilnehmern und ihren Erfahrungen.

Nach den Ergebnissen von Sonja Utz nutzen die meisten Mudder dieses zum Abschalten und Entspannen, identitätsrelevant ist, daß der Aspekt der Anonymität als wenig bedeutsam gesehen wird, das genau das, was als Vorteil des Netzes gilt und was diesem gleichzeitig vorgeworfen wird, für die Nutzer belanglos erscheint. „Das MUD bietet die Möglichkeit, sich von den Problemen in rl zu erholen („rl ist so grausam und trist!!!“, n = 12). Weitere Gründe für das Mudden liegen in der Gemeinschaft (n = 10), die man dort erlebt, sowie darin, daß man anonym über Probleme reden, Schwächen überspielen und Erfolg erleben kann“ (Utz, 1995). Die Gründe für Mudden liegen ergo im Empfinden defizitärer Aspekte des „wirklichen“ Lebens. Insofern kann uns das Studium der Online-Kultur durchaus Aufschluß darüber geben, wie zufriedenstellend der Alltag in unserer Gesellschaft ist und was als Defizit empfunden wird. Von Interesse dabei dürfte sein, inwieweit online erworbene Verhaltensweisen Eingang in das Offline-Dasein finden und somit zurückwirken. Leider liegen hierüber meines Wissens nach, außer in der psychoanalytischen Reflexion bei Sherry Turkle, noch keine Studien vor. Sonja Utz zieht zur Überprüfung einer Hypothese (Mudder unterscheiden sich in bezug auf Selbstkonzeptskalen nicht von nichtmuddenden Personen) lediglich eine Vergleichsgruppe heran und kommt zu dem Ergebnis, daß es keine signifikanten Unterschiede gibt. Dies gilt auch für private Selbstaufmerksamkeit, während öffentliche Selbstaufmerksamkeit abnimmt.

„Mudden an sich, verstanden als die Anzahl der Stunden, die man in der virtuellen Welt verbringt, hat wie oben festgestellt, keine Auswirkungen auf die Selbstkonzeptskalen, es muß eine gewisse Offenheit und die Bereitschaft, sich auf das Medium Computer einzulassen, hinzukommen. Dann kann das

Mudden durchaus die persönlichkeitsfördernden Auswirkungen, die Bruckman ihm zuschreibt, haben“ (Utz, 1995).

Durch die „anarchische“ Struktur der MUDs, in denen die Regeln für sozialen Umgang direkt ausgehandelt werden müssen, wird die Konstruktion des sozialen Leben ins Bewußtsein gerückt. „Virtual reality is not „real“, but it has a relationship to the real. By being betwixt and between, it becomes a play space für thinking about the real world“ (Turkle, 1997, S. 153).

Ein weiterer wichtiger Gesichtspunkt für die Verbindung zwischen virtueller und „wirklicher“ Welt ist die Tatsache, daß 70% der regelmäßigen Mudder angeben, durch das Mudden neue Freundschaften bzw. Bekanntschaften gemacht zu haben, die dann zu Besuchen und Telefonaten u.a. geführt haben (vgl. Utz, 1995). Dementsprechend unterscheidet Turkle zwischen einer ersten Phase, in der die „MUD-Spieler freudig erregt eine rasch enger werdende Beziehung und das Gefühl, die Zeit beginne schneller zu verstreichen“ (Turkle, 1998, S. 334) erleben, und einer zweiten Phase, in der die Beteiligten versuchen, ihre Beziehung von der virtuellen auf die reale Ebene zu verlagern und dabei meist eine Enttäuschung erleben (vgl. Turkle, 1998, S. 334). Als Ursache für diese Enttäuschung gab einer der Probanden beispielsweise an „Das wirkliche Leben hat mir zu viele Informationen geliefert“ (Turkle, 1998, S. 335). Diese Aussage unterstützt die Annahme, daß der Online-Andere zumeist ein projizierter Anderer ist.

Trotz der Vielzahl an Einzelergebnissen und Untersuchungen sind eindeutige Aussagen allerdings bislang nicht möglich. Mudden kann positive Effekte im Rahmen der Personagenese haben oder auch nicht. MUDs können therapeutische Effekte in psychoanalytischer Weise haben oder auch nicht. Die bisherigen Untersuchungen vertiefen und akzentuieren zumeist lediglich die bereits von Sherry Turkle getroffenen Aussagen, die u.a. zu dem Schluß kam, daß virtuelle Gemeinschaften nur gelegentlich der psychologischen Entwicklung dienlich sein werden⁶² (vgl. Turkle, 1998, S. 337). Teilweise wird gänzlich auf eine ausführliche Darstellung zugrundeliegender Identitätstheorien

⁶² Die Arbeiten von Bruckman, Dibbell und Rheingold kommen größtenteils zu den gleichen Aussagen wie Sherry Turkle (vgl. auch Marotzki, 2000, S. 241).

verzichtet (beispielsweise bei Sonja Utz), andere Untersuchungen klären Begriffe und Theorien ausführlich, wobei anschließend die MUD-relevanten Bezüge meist marginal bleiben (wie beispielsweise bei Eveline Bühler-Hieva). Diese Defizite versucht Sonja Utz in ihrer Dissertation auszugleichen, indem sie die Social Identity Theory und die Self-Categorization Theory zugrundelegt. Außerdem führt sie wiederum eine Vergleichsstichprobe mit Personen durch, welche wenig Erfahrung mit dem Internet haben. Sie geht unter Verwendung einer Vielzahl von Hypothesen der Frage nach, ob es eine Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften gibt und wie sich diese dann auswirkt. Als zentrales Ergebnis hält sie fest, „daß sich MUDder mit diesen Gemeinschaften identifizieren. Die Identifikation ist zudem nicht geringer als die in anderen Studien gefundene Identifikation mit traditionellen Gemeinschaften“ (Utz, 1999, S. 115). Des Weiteren differenziert sie in verschiedene Spielertypen. „Mittels einer Clusteranalyse wurden drei Typen von Spielern identifiziert: die Involvierten, die Rollenspieler und die Skeptiker. Die Involvierten betrachten das MUD nicht nur als Spiel und sie spielen keine Rolle darin. Sie weisen eine geringe Skepsis auf und betrachten sich selbst als prototypisch. Die Rollenspieler nehmen das MUD ebenfalls ernst, sie schlüpfen aber in verschiedene Rollen, die nichts mit ihrem wahren Charakter zu tun haben müssen. Auch sie sind wenig skeptisch. Die Skeptiker betrachten das MUD ausdrücklich als Spiel, sie verhalten sich nicht so wie im wirklichen Leben und sie zeichnen sich durch eine hohe Skepsis gegenüber CMC aus. Sie machen allerdings zahlenmäßig nur einen geringen Teil der MUDder aus (12%)“ (Utz, 1999, S. 119).

Dies zeigt vor allem, daß ohne eine zunehmende Ausdifferenzierung von Nutzertypen Aussagen über Motive und Wirkungen von Online-Nutzung ebenso undifferenziert bleiben. Außerdem müssen auch die gesellschaftlichen Wirkungen differenziert werden, je nachdem, welche Möglichkeiten der Online-Nutzung gewählt werden. Die Ergebnisse von Sonja Utz entstammen den Abenteuerrollenspielen und eine Übertragbarkeit müßte durch zusätzliche empirische Untersuchungen fundiert werden.

Hinsichtlich der Einstellungen der Mudder findet sich ein weiteres wichtiges Ergebnis bei Sonja Utz. Insbesondere Mudder, die an internationalen MUDs

teilnehmen, zeigen eine eher kosmopolitische Haltung. „Zusammenfassend läßt sich sagen, daß für MUDder im Vergleich zu Nicht-MUDdern die Substitutionshypothese zutrifft. Sie manifestieren eine Identität als Weltbürger, Individualismus ist ein zentraler Wert für sie, und sie betonen selbst gewählte Bindungen stärker. Keine Unterschiede ergeben sich im Glauben an die politische Wirksamkeit und auf Maßen der politischen Partizipation. Die Höhe der Identifikation spielt dagegen keine Rolle. Die Einstellung zum MUD resultiert in unvorhergesehenen Folgen. Skeptiker sind nicht, wie vermutet, weniger von den Modernisierungsprozessen betroffen, sondern zeigen im Gegenteil die stärkste Tendenz zu individualistischem Verhalten und mangelnder politischer Partizipation“ (Utz, 1999, S. 161) Offen bleibt wiederum die Frage, ob Kosmopoliten internationale MUDs bevorzugen oder ob die Teilnahme an diesen eine kosmopolitische Haltung fördert. Diese Unterscheidung ist in unserem Zusammenhang wichtig, da die Frage nach einerseits gesellschaftlichen Wirkungen der Online-Nutzung und andererseits den individuellen Transferprozessen nur im letzteren Fall zu beantworten wäre.

Möglicherweise resultiert das hohe Forschungsinteresse aus den zu Beginn dieses Kapitels dargelegten Gründen. Leider bleiben tiefgreifende Erkenntnisgewinne insbesondere hinsichtlich der Transferprozesse bislang jedoch aus. Im Zusammenhang dieser Arbeit interessiert uns die Veränderung der Beziehung von Mensch und Welt aufgrund des Cyberspaces als Medium. Hierzu kann zur Beschreibung, Erläuterung und Veranschaulichung zwar auf eine Vielzahl an Einzelergebnissen zurückgegriffen werden, aber grundsätzliche Aussagen können trotz der Vielzahl an Untersuchungen und des hohen Forschungsinteresses bislang nicht getroffen werden. Die Forschungen im deutschsprachigen Raum, wie die von Sonja Utz, bestätigen die Ergebnisse der bislang in erster Linie anglo-amerikanischen Untersuchungen, wie beispielsweise die von Howard Rheingold (1991, 1993) und Amy Bruckman (1992). Daher kann von einer Übertragbarkeit der Ergebnisse ausgegangen werden. Ausgangspunkt der Betrachtungen ist zur Zeit in erster Linie die Perspektive der Sozialpsychologie. Sherry Turkle hingegen, die diesen Diskurs angestoßen hat, wählte einen psychoanalytischen

Zugang. Einmal werden die Mudder folglich als soziale Gruppe betrachtet, während bei Sherry Turkle der Einzelne im Vordergrund steht. Beide Perspektiven zusammen gewähren erste Eindrücke davon, wie wir Identität und Cyberspace zusammen denken müssen.

In unserem gewählten Zusammenhang ist die individualisierte Perspektive mit ihrem Blickwinkel auf die Prozeßhaftigkeit und ihrer Einbettung in die individuelle Lebensgeschichte ergiebiger. Sherry Turkle analysiert ihre Fallbeispiele unter Berücksichtigung der familialen Bedingungen, daraus resultierenden individuellen Einstellungen und Haltungen sowie der aktuellen Lebenssituation. Leider kann auch sie nicht abschließend erklären, warum es einigen ihrer Probanden gelungen ist, virtuell erworbene Kompetenzen ins „wirkliche“ Leben zu übertragen und anderen nicht. Im Rahmen der Lebenslaufforschung könnte dies unter dem Gesichtspunkt des Transfers von Kompetenzen zwischen sozialen Räumen thematisiert werden, allerdings unter Berücksichtigung des im und mit dem Medienangebot konstruktiven Charakters sozialer Räume (vgl. Bachmair, 1996, S. 196). Diejenigen, denen dieser Transfer nicht glückt, wären nach Sherry Turkle in einer traditionellen Psychotherapie besser aufgehoben. Die Bewertung des Umgangs „mit virtuellen Identitäten erfolgt bei ihr durch den Rückbezug auf die vermeintlich medienfreie RL-Identität“ (Sandbothe, 2001, S. 177). Damit macht sie die Schwere der Probleme zum Gradmesser, was, auch ohne Diskreditierung ihres professionellen Urteils, bereits eine Interpretation unter eben psychoanalytischer Perspektive ist. Unter anderen Gesichtspunkten diskutiert, ergeben sich andere Perspektiven und Ergebnisse. Daher werden an dieser Stelle, die im Kapitel Identität entwickelten Kriterien zur Identitätsbedeutsamkeit, identitätsfördernden Kompetenzen und im Hinblick auf theoretische Erfassung den Bourdieuschen Kapitalien-Begriff sowie das Habitus-Konzepts zugrunde gelegt, um unter diesen Gesichtspunkten einige der Beispiel Sherry Turkles zu diskutieren.

4.1.1 Das Beispiel Gordon⁶³

⁶³ Turkle, 1998, S. 305 bis 307

Der dreiundzwanzigjährige Programmierer Gordon erlebte seine Kindheit u.a. durch die Scheidung seiner Eltern geprägt und durch die anschließende Aufteilung seiner Zeit bei der Mutter in Florida, wo sein Zimmer in Abwesenheit untervermietet wurde, und dem Vater in Kalifornien. Er fühlte sich als hätte er niemals ein Zuhause gehabt. In der Schule sieht er sich als übergewichtiger, unbeliebter und unattraktiver Außenseiter. Erst bei einer internationalen Schülerreise mit ihm bis dahin unbekanntem anderen Jugendlichen nach Indien stellte er fest, daß er auch beliebt sein und Freunde finden konnte. Ohne eine Vergangenheit in dieser Gruppe verstand er dies demzufolge als Möglichkeit für einen Neuanfang. In seinem ersten College-Jahr entdeckte er die MUDs, wo er „zu jedem beliebigen Zeitpunkt eine neue Figur“ erschaffen konnte und immer „wieder als „unbeschriebenes Blatt“ beginnen“ konnte. Jede der verschiedenen Persona besitzt Merkmale, die er bei sich selber zu entwickeln sucht. So ist eine z.B. romantisch und überschwenglich, eine andere still, selbstbewußt und selbständig und eine dritte wiederum ist weiblich, experimentierfreudig und sexuell unverklemmter als er sich selber sieht. „Das Spielen im MUD hat ihm somit einen fortwährenden Prozeß der Schöpfung und Neuschöpfung eröffnet. Das Spiel hat sein Bewußtsein dafür geschärft, daß sein Selbst sich ständig weiterentwickelt. Er sagt über sein reales Selbst, daß es beginne, Teile und Stücke von seinen Figuren zu übernehmen“ (Turkle, 1998, S. 307).

MUDs eröffneten ihm die Möglichkeit, mit verschiedenen Merkmalskombinationen zu spielen und zu sehen, wohin sie führten, gleichzeitig bezog er aber jede von ihm erschaffene Persona auf sich selbst. „In dieser Hinsicht besteht eine Verwandtschaft zwischen seinen unterschiedlichen Persona; jede ist ein Aspekt seiner selbst“ (Turkle, 1998, S. 307).

Gordon nahm sich selbst überwiegend negativ wahr und die Folgen der Scheidung entzogen sich seiner personalen Kontrolle. Er war aber in der Lage, seine Selbstwahrnehmung und -bewertung aufgrund der Schülerreise zu verändern, gleichzeitig konnte er die neu erworbenen sozialen Kompetenzen nicht in seinen Alltag integrieren, statt dessen folgerte er, daß nur ein immer wiederkehrender Neuanfang soziale Kontakte förderte. Dies änderte sich erst

mit der Entdeckung der MUDs. Durch den spielerischen Umgang mit den Neuanfängen und immer wieder veränderten Merkmalskombinationen wurde er zur Reflexion seiner Selbstwahrnehmung aufgefordert. Gleichzeitig ermöglichte das MUD ein Höchstmaß an personaler Kontrolle der gegebenen Situationen. Seine Persona empfand er als Repräsentation eines Teils seines Selbst und er war nicht nur in der Lage verschiedene Selbstaspekte in unterschiedlichen Identitäten darzustellen, sondern sich auch in verschiedene Rollen einzufinden. Erst diese explizite Verknüpfung von Online- und Offline-Dasein ermöglichten es ihm Selbstaspekte zu thematisieren und zu gegebener Zeit neu erworbene Kompetenzen vom Online-Raum in seinen Offline-Raum zu übertragen. Im Vokabular des Bourdieuschen Habitus-Konzepts bedeutet dies, daß die Erfahrungen von Gordons Persona in seine Handlungs-, Denk- und Wahrnehmungsmatrix integriert wurden und somit das System von Dispositionen sich veränderte. Gleichzeitig übte er sich im Erwerb von Sozialkapital, allerdings durch seine konstanten Neuanfänge nur begrenzt. Soziale Beziehungen erfordern auch im Cyberspace die Investition von Zeit, da Gordon aber als eine Persona immer nur begrenzte Zeit anwesend war, dürften sich kaum stabile soziale Kontakte entwickelt haben. Dies ist erst möglich, wenn jede seiner Personae längerfristig unverändert im MUD verweilt. Voraussetzung für Sozialkapital ist der Besitz eines dauerhaften Netzes von mehr oder weniger institutionalisierten Beziehungen.

4.1.1.2 Das Beispiel Matthew⁶⁴

Ebenfalls während seiner Collegezeit beschäftigt sich Matthew mit MUDs. Er stammt aus einer Kleinstadt in Connecticut, wo aufgrund der gesellschaftlichen Stellung seines Vaters, dessen Alkoholproblem und seine Affären von der Familie verschwiegen wurde, um so die Fassade der makellosen Familie aufrecht zu erhalten. Der Vater selber hatte aufgrund seines Berufes wenig Zeit für Matthew. Seit seiner High-School Zeit war Matthew „der Gefährte und Vertraute seiner Mutter“, der um die Probleme des Vaters wußte und sich in der Beziehung zur Mutter als Helfer und Ratgeber verstand. Kurz vor Ende der

⁶⁴ Turkle, 1998, S. 307-310.

High-School Zeit verliebte sich Matthew und fiel auch seiner Freundin gegenüber schnell in die Rolle des Mentors und Lehrers. Als dann der Vater seiner Freundin starb, und diese seine Hilfsangebote in ihrer Trauer als aufdringlich empfand, zerbrach die Beziehung kurz darauf. Etwa zu diesem Zeitpunkt begann Matthew MUDs zu erkunden. „Er konzentrierte sich auf ein MUD und wurde wie sein Vater in ihrer kleinen Stadt zu einem der angesehensten Bürger dieses MUD. Matthew übernahm dort eine ganz besondere Aufgabe: Er warb neue Mitglieder an und stand ihnen als Ratgeber und Helfer zur Seite. Er spielte eine ihm vertraute Rolle, doch jetzt hatte er eine Welt gefunden, in der ihm seine Hilfsbereitschaft allgemeine Bewunderung eintrug. Im MUD spielte er den Mann, den er sich als Vater wünschte, während er sich im wirklichen Leben für seinen Vater schämte. Und während er in RL von Alicia verstoßen worden war, erfreute sich seine MUD-Persona allgemein großen Zuspruchs. Hier ist es Matthew, der einige Herzen bricht“ (Turkle, 1998, S. 308/309). Gleichzeitig entfiel die Verpflichtung das Image seiner Familie zu schützen, da er anonym war.

4.1.3 Das Beispiel Stewart⁶⁵

Stewart ist ein dreiundzwanzigjähriger Physikstudent, der seit seiner Kindheit an Herzbeschwerden leidet, wodurch er in seinen Aktivitäten eingeschränkt und somit isoliert ist. Stewarts Mutter leidet ebenfalls unter der Krankheit des Sohnes, was sich u.a. in regelmäßigen Migräneattacken äußert, für die sich Stewart verantwortlich fühlt. Stewarts Vater reagierte durch emotionalen Rückzug auf die Krankheit des Sohnes und wendete sich reparablen Dingen wie z.B. Rasenmähern und Autos zu. Stewarts Leben ist zurückgezogen, sein einziger Freund ist sein Zimmergenosse, der nach Stewarts Aussage noch zurückgezogener lebt als er selber. Er neigt nach eigener Aussage dazu, wie sein Vater Probleme nicht an sich heranzulassen, sie aufzuschieben und sich statt dessen z.B. in die Arbeit zu stürzen. Sein Leben besteht aus Laborarbeit

⁶⁵ Turkle, 1998, S. 310-324.

und Plänen für eine wissenschaftliche Laufbahn. Ca. vierzig Stunden verbringt er pro Woche in seinem MUD. Dort kreierte er ein Leben, welches vielfältiger und abwechslungsreicher ist als das der physischen Realität. Der Name seiner Persona ist Achilles und er sieht sein „wirkliches“ Selbst als irgendwo zwischen Stewart und Achilles angesiedelt. Er sieht in dem MUD eine Möglichkeit, eine bessere Version seiner selbst zu verwirklichen. Das MUD erweiterte seine soziale Welt und ermöglichte ihm seine erste Liebesgeschichte, die in einer virtuellen Hochzeitszeremonie gipfelt. „Trotz der sozialen Kontakte, die Stewart über das MUD geknüpft hat, trotz aller Poesie seiner MUD-Romanze, trotz der Prachtentfaltung von MUD-Verlobung und –Heirat hat seine MUD-Existenz nichts daran geändert, daß er sich als gehemmt, unattraktiv und unzugänglich erlebt“ (Turkle, 1998, S. 319). Eine Integration der Aspekte des Achilles hat nicht stattgefunden, statt dessen wurden Abwehrmechanismen abgebaut, ohne einen Ersatz zu liefern. Umgekehrt integrierte Stewart Aspekte in Achilles, wie beispielsweise eine Position moralischer Überlegenheit, die er auch im „wirklichen“ Leben einnahm. Anonymität war für ihn sekundär, nicht nur, daß er seine Mitspieler aufforderte, ihn Stewart zu nennen, was den Charakter des Spiels durchbrach, sondern er vertraute sich auch wahllos jedem an. Nach psychoanalytischer Interpretation durch Sherry Turkle hat Stewart die MUDs dazu benutzt, „seine Probleme „auszuagieren“ statt sie „durchzuarbeiten“ (Turkle, 1998, S. 323).

4.1.4. Das Beispiel Robert⁶⁶

Roberts Vater verlor aufgrund von Alkoholismus seinen Arbeitsplatz und zog wegen einer neuen Anstellung in eine andere Stadt. Robert blieb mit seiner Mutter zurück. Das erste College-Jahr war die erste Trennung von seinen Freunden und seiner Mutter und Robert fühlte sich einsam. Über mehrere Monate hielt er sich bis zu 80 Stunden wöchentlich in MUDs auf, teilweise sogar 120 Stunden wöchentlich. Er wurde zum hochrangigen Administrator eines MUDs, was eine hohe Verantwortung mit sich brachte. Er war in erster

⁶⁶ Turkle, 1998, S. 324- 328.

Linie mit Aufbau und Verwaltung des MUDs beschäftigt, was Managementaufgaben etc. beinhaltete. Bis zu diesem Zeitpunkt „galt er in MUD-Kreisen und andernorts als eine Art Kasper, der es gewohnt war, Autoritäten eine lange Nase zu machen. Er hatte den Job als MUD-Administrator vor allem deshalb bekommen, weil er bereit gewesen war, sehr viel Zeit darauf zu verwenden. Robert sagt, ihm hätten seine Verantwortlichkeiten im MUD neue Achtung für Autoritäten eingeflößt und ihn etwas über sich selbst gelehrt. Er stellte fest, daß er Talent für Verhandlungsführung und politische Verwaltung besitzt“ (Turkle, 1998, S. 326). Gegen Ende des Schuljahres wandelte sich Roberts MUD-Verhalten bzw. er stellte seine Teilnahme am MUD so gut wie ein. In manchen Wochen tauchte er dort gar nicht auf, in anderen war er 7 Tage lange jeden Tag für 12 Stunden dort. Robert glaubt, daß sich der Zweck des Muddens für ihn erfüllt hat. Die Alternative in diesem ersten College-Jahr zum Mudden wäre für ihn das „Rumhängen auf Parties und Betrinken“ gewesen, was er während seiner High-School Zeit getan hatte, und befürchtete, wie sein Vater zu sein. Roberts MUD-Verhalten erinnert an die Süchte des Vaters und Roberts fühlt sich dem Vater dadurch näher, weil er ihn besser versteht. Der Reiz des Muddens ließ nach, weil er das Verhalten, welches ihm durch das Mudden klar geworden war (verantwortungsvolles Arbeiten) nun auch im „wirklichen“ Leben erproben wollte.

Im Gegensatz zu Stewart identifizierte sich Robert mit seiner Persona, seinem idealen Selbst, dies ermöglichte die Änderung im „wirklichen“ Leben. Nach Sherry Turkle liegt der entscheidende Unterschied in Defiziten in frühkindlichen Beziehungen, d.h. in der Möglichkeit, Bindungen einzugehen, die konstruktiv nutzbar sind (vgl. Turkle, 1998, S. 331). Diese Aussage wird auch von unseren Ausführungen hinsichtlich der Erwerbs von Sozialkapital unterstützt. Außerdem erlaubt uns die Perspektive des Bourdieuschen Habitus die Aussage, daß Kompetenzen sowie Dispositionen in Handlungs-, Wahrnehmungs- und Denkmuster in MUDs erworben werden können. Dies bedeutet, weniger psychoanalytisch, daß das Mudden nicht nur therapeutische Effekte haben kann, sondern Teil des Prozesses von Welt- und Selbstbestimmung ist, und

eben hier Veränderungen der Welt- und Selbstanschauung konkretisiert und beobachtet werden können. Die Forschungsperspektiven, die sich daraus ergeben, deuten zum einen auf die bereits erwähnte Lebenslaufforschung hin. Eine weitere Perspektive, die diesen Prozeß insbesondere rückwirkend beschreiben kann, wäre eine biographisch ausgerichtete Forschung, des weiteren blieben ethnographische Methoden zur Erforschung der Cyberkultur unabdingbar.

Aus pädagogischer Perspektive könnte einschränkend angemerkt werden, daß diese Beispiele alle von jungen Erwachsenen handeln. In den vorangegangenen Kapiteln wurde aber bereits ausführlich darauf hingewiesen, daß nicht nur der Bildungsprozeß, sondern eben auch Genese und Veränderung von Identität lebenslang nicht abgeschlossen werden. In jedem Alter können Persönlichkeitsaspekte und ein kreativer Umgang mit diesen in MUDs identitätsrelevant sein bzw. MUDs können ein Moratorium bieten, das nicht nur Adoleszente konstruktiv nutzen können (vgl. Turkle, 1998, S. 397).

MUDs stehen aufgrund ihrer komplexen sozialen Struktur sowie den durch Sherry Turkle angeregten Forschungsmöglichkeiten bislang im Mittelpunkt der netzbezogenen Identitätsforschung. Andere Kommunikationsformen, die von einer wesentlich größeren Zahl von Nutzern verwandt wurden, blieben weitgehend unberücksichtigt. Erst mit der Zunahme des wissenschaftlichen Interesses am Geschehen im Netz, rücken auch die anderen Kommunikationsformen ins Forschungsinteresse, so liegt beispielsweise zum Chat eine Untersuchung vor.

4.1.2 Chats und Identität

Einige kleinere Untersuchungen befassen sich mittlerweile unter ähnlichen Aspekten auch mit Chats (vgl. Heike Husmann zum Chatten im IRC).

Die Faszination des Chats ist nach einer ersten Analyse durch Heike Husmann durch verschiedene Aspekte gegeben. Hierzu zählt als erstes die Freiwilligkeit, ob Verpflichtungen eingegangen werden und welche entscheidet der Chatter.

Durch die Teilnahme am Chat eröffnen sich für den Chatter Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme, die die des RL übersteigen. Chatter treffen sich „körperlos“ über geographische Strukturen hinweg. Die „Körperlosigkeit“ bietet insbesondere schüchternen oder gehandikapten Personen die Möglichkeit neue Verhaltensweisen zu erproben. Visuelle Reize werden für die Kontaktaufnahme erst einmal marginal. Die einzelnen Chatter chatten zumeist von zu Hause aus, was wiederum Wohlfühl in den eigenen vier Wänden und somit auch Selbstsicherheit fördert. Die Kontaktaufnahme ist grundsätzlich entspannter und unproblematischer, da auch gleichzeitig Kontakt zu mehreren Personen aufgenommen werden kann. Dies gilt allerdings insbesondere für weibliche Chatter bzw. Chatter mit weiblichen Charakteren oder Nicknamen. Durch die immer noch vergleichsweise geringere Nutzung von Chats durch Frauen, werden diese von der männlichen Chatgemeinde meist geradezu „überfallen“. Frauen hingegen, die sich im „gender swapping“ üben möchten, werden schnell feststellen, daß mit einem männlichen Nicknamen die Kontaktaufnahme doch um einiges schwieriger ist.

Ist der Kontakt erst einmal hergestellt, obliegt es dem Chatter bzw. der Chatterin, was und wieviel sie/er von sich Preis gibt. Dies gilt zwar grundsätzlich auch für Begegnungen im RL, im Chat aber entfallen auch nonverbale Symbole wie Stirnrunzeln, Gesprächspausen etc. Der Chatter hat also auch Kontrolle darüber, wie und ob er seinem „Gegenüber“ seine Reaktionen auf ihn mitteilt. Diese Reaktionen müssen keineswegs den tatsächlich empfundenen entsprechen. Hat sich der Kontakt als wenig erfreulich entpuppt, kann er in vielen Chats auch einfach wieder abgebrochen werden: entweder durch Nutzung einer Ignorier-Funktion oder durch das Verlassen des Chats und möglicherweise der Rückkehr unter einem anderen Nicknamen. Nicht nur, wieviel der Chatter von sich Preis gibt obliegt seiner Kontrolle, sondern auch was. Selbstaspekte wie Beruf, Alter, Aussehen etc. sind frei wählbar. Auch hier können Aspekte des Ich-Ideals Eingang in die Selbstdarstellung finden. Vertiefen sich jedoch Kontakte und es entsteht der Wunsch nach Begegnungen im RL, wird die Authentizität der Selbstdarstellung bedeutend. Hier wird der Chatter dann nicht nur zur Reflexion über seine Selbstdarstellung gezwungen, sondern muß sich auch mit der möglicherweise

nur bedingt authentischen Darstellung seines „Gegenübers“ auseinandersetzen. Die „Körperlosigkeit“ sowie die Textbasiertheit fördern die Projektion von Vorstellungen und Wünschen auf das Gegenüber. Begegnungen im RL sind entsprechend häufig desillusionierend (wer kann schon dieser Projektion entsprechen?) und erfordern sowohl im Vorfeld als auch anschließend Reflexion. Zu Risiken kann es kommen, wenn sich aus diesen Vorgängen immer neue Chat-Beziehungen ergeben, die dann im RL enttäuschend wirken und es somit zu einer Art Spirale kommt (vgl. Husmann, 1998, S. 59).

Eine ganz andere Form, Identität zu thematisieren und auszudrücken, sind persönliche Homepages.

4.1.3 Persönliche Homepage und Identität

Die persönliche Homepage ist bislang nur gering vom Forschungsinteresse gestreift worden, welches sich, wie beschrieben, in erster Linie auf die synchronen Kommunikationsformen konzentriert hat. Die persönliche Homepage ist ein Sonderfall der Internet-Kommunikationsdienste, da sie in erster Linie der Informationspräsentation bzw. der Selbstdarstellung dient. Durch eine persönliche Homepage können Selbstaspekte zur Darstellung der Person der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden oder aber besondere Interessengebiete können durch ein Serviceangebot wie Literaturlisten, Link-Sammlungen zu einem bestimmten Thema publiziert werden. Diese können dann den jeweiligen Besucher der Seite auffordern, sich mit dem jeweiligen Interessensgebiet zu beschäftigen. Außerdem können Interaktionsoptionen eingebaut werden, wie z. B. ein Gästebuch, ein Link zur Emailadresse oder auch ein Diskussionsforum zu einer spezifischen Thematik. Das Internet sowie die Vernetzungen werden u.a. auch durch die persönlichen Homepages gestaltet. Für diese gibt es sowohl hinsichtlich der Gestaltungsmittel als auch im Hinblick auf den möglichen Umfang kein nicht-virtuelles Pendant.

Daß eine persönliche Homepage ein Profil des „Besitzers“ anhand ausgewählter Selbstaspekte darstellt und über keine der identitätsrelevanten Möglichkeiten synchroner Kommunikationsformen verfügt, dürfte die

Begründung für das mangelnde Forschungsinteresse sein. Andererseits könnte gerade die Auswahl der Selbstaspekte sowie deren Darstellung unter psychoanalytischer Perspektive durchaus aufschlußreich sein. Dies gilt ebenso für die Frage nach der Motivation, bestimmte Selbstaspekte öffentlich zu machen, und zwar einer Masse öffentlich zu machen und nicht ausgewählten Individuen.

Unter bildungstheoretischer Perspektive ist allerdings von besonderem Interesse, daß sich die persönliche Homepage als Selbstbild verstehen läßt, für dessen Umsetzung nicht nur selbstreflexive Prozesse, sondern auch Kreativität erforderlich ist. Der kreative Prozeß erstreckt sich einerseits auf das Ensemble der Selbstaspekte, andererseits auch auf die Umsetzung in der Programmierung der Homepage, wozu auch Farbwahl, Grafiken etc. gehören. So fühlt sich z. B. ein dreizehnjähriger Experte für die Homepageentwicklung selber als „Künstler“ (vgl. Schäfer, 2000, S. 333).

Eine erste Annäherung an die Erforschung von Identitätsaspekten anhand persönlicher Homepages gelingt Hugh Miller in Zusammenarbeit mit seinem Studenten Russell Mathers. Er untersucht anhand von 70 persönlichen Homepages (jeweils 35 von Männern und 35 von Frauen⁶⁷) aus den Yahoo White Pages (www.yahoo.com/society_and_culture/people/Personal_Home_Pages/white_pages) geschlechtsspezifische Unterschiede. Seine Kriterien für diese erste „kleine“ Annäherung an das Forschungsobjekt sind die Länge der Homepage, die Quantität der Inhalte (low-content oder high-content), die Anzahl der Links und deren Ziele (wie z.B. andere Personen oder aber Institutionen) sowie die Veröffentlichung von Bildern. Kurz zusammengefaßt lassen sich seine Ergebnisse wie folgt darstellen: Die Seiten der Frauen sind mit 3,1 Seiten etwas länger als die der Männer mit 2,5. Frauen bauen mehr Links zu anderen Personen (1,8 vs. 1,2) ein und Männer mehr zu Institutionen (12,0 vs. 9,4). Hinsichtlich low oder high content konnten keine geschlechtsspezifischen Unterschiede festgestellt werden. Von besonderem Interesse ist der Punkt der Einbaus von persönlichen Bildern, welcher sich für

⁶⁷ Da unter diesen Homepages lediglich 15% von Frauen stammten, war dies bereits eine zeitintensive Phase des Forschungsprozesses.

die Frauen als problematischer erweist als für die Männer, da Frauen eher nach dem Kriterium der Attraktivität betrachtet werden. Miller und Mathers unterscheiden vier Varianten von Bildern: a. geradeheraus, ein Photo; b. Witz, eine Karikatur, ein Baby Photo oder den Autor nach peinlichen Vorfällen; c. Symbol, ein Clip Art oder ähnliches, welches zur Repräsentation eines Menschen herangezogen werden kann ohne einen bestimmten Menschen zu meinen; d. keine, keine Bilder von Menschen.

Bemerkenswert ist, daß die Bilder der Witz-Kategorie lediglich auf den Seiten der Männer auftauchen, während die der Symbol-Kategorie nur auf Seiten von Frauen zu finden war.

Die persönliche Homepage veranschaulicht auf plastische Weise die neue Konzeption multipler, aber kohärenter Identität (vgl. Turkle, 1998, S. 420/421). Die unterschiedlichen Aspekte des Selbst werden vom Gestalter der Homepage zu einer Einheit zusammengefaßt, welche für ihn wiederum auch die Selbstwahrnehmung als homogenes Subjekt trotz aller Differenzierungen bedeutet.

Für unsere Interessen sind diese Forschungsergebnisse nur bedingt relevant, was ebenso für die Identitätsaspekte der asynchronen Kommunikationsformen gilt. Diese seien hier nun aber der Vollständigkeit halber kurz dargestellt.

4.1.4 Email, Newsgroup, ICQ etc. und identitätsrelevante Aspekte

Wie bereits bei der persönlichen Homepage werden in den asynchronen Kommunikationsformen in erster Linie bewußt Selbstaspekte thematisiert bzw. öffentlich gemacht. Dies erfolgt durch Signaturen oder auch durch die mehr oder weniger explizite Handhabung des Netz-Slangs. Eine weitere Möglichkeit durch konstante Teilnahme an Newsgroups oder Mailing-Listen durchaus eine Art Persona zu werden, besteht in der Übernahme bestimmter Rollen (der Schweiger, der nur ab und zu provokant postet; der Vielposter, der zu jedem Aspekt des Themas seitenlange Abhandlungen schreiben kann; der Flamer, der die anderen Poster in erster Linie beleidigt usw.).

Bei ICQ und ähnlichen Diensten wie sie heute auch von AOL oder Microsoft angeboten werden, können über eine Art virtuelles Karteikartensystem vorgegebene Selbstaspekte veröffentlicht werden, wie Name, Alter, Geschlecht, besondere Interessen etc. Diese können analog zu synchronen Kommunikationsformen der Person entsprechen oder zur Kreierung einer Persona dienen.

4.1.5 Resümee und Diskussion bildungstheoretisch relevanter Aspekte

„Der zu sein, der man wirklich ist“ ist der Anspruch, der an Identität und Selbst herangetragen wird. Die Problematik dieser Einschätzung wurde bereits ausführlich diskutiert. Dieser Anspruch wird in zweierlei Hinsicht für den Einzelnen bedeutsam. Zum einen ist es ein Selbstanspruch „Ich will sein, wer ich wirklich bin“, und zum anderen ein Anspruch an Andere „Er, sie, Sie soll(en) sein, was er, sie, Sie wirklich ist(sind)“. Beide Aspekte wurden in dieser Arbeit bereits deutlich.

Übereinstimmend kann festgehalten werden, daß die Selbsteinschätzung der Nutzer von CMC, insbesondere von MUDs dahin geht, dort eher der sein zu können, der man wirklich ist. Was bedeutet dies für unsere Frage nach Identität und Identitätsentwicklung? Und welche Aussagen können für die gesellschaftliche Wirklichkeit daraus folgen? Mudder sind an der Gestaltung und Veränderung ihrer virtuellen Wirklichkeit maßgeblich beteiligt, ihre Gestaltungsmöglichkeiten in der „wirklichen“ Wirklichkeit hingegen sind begrenzt. Diese Gestaltungsmöglichkeiten umfassen auch die politischen Strukturen. Fraglich bleibt, ob diese neuen Möglichkeiten in erster Linie kompensatorisch und damit systemstabilisierend im traditionellen Sinne genutzt werden oder ob, der virtuelle Erwerb von Kompetenzen langfristig zu Gestaltungsmöglichkeiten und somit Veränderungen der „wirklichen“ Wirklichkeit führen wird.

„Heute sehen viele im Computer und in der virtuellen Realität ein Mittel, um der wachsenden sozialen Fragmentarisierung und Isolation entgegenzuwirken; um die Demokratie auszudehnen; um die Gräben zwischen den Geschlechtern,

den Rassen und den Schichten zu überbrücken; und um der Lernbereitschaft neuen Auftrieb zu geben. Andere sind davon überzeugt, daß diese Technologien negative Auswirkungen zeitigen werden. Man läßt sich leicht von spektakulären Berichten beeindrucken, die die eine oder andere Sicht erhärten, doch die meisten Menschen, die versucht haben, mit Hilfe der computervermittelten Kommunikation ihre Lebens- und Arbeitsbedingungen zu ändern, mußten feststellen, daß die Dinge komplizierter liegen. Sie waren einerseits fasziniert und andererseits frustriert“ (Turkle, 1998, S. 397/398).

Unter bildungstheoretischer Perspektive ist für Winfried Marotzki das Agieren im Netz ein Modus von Welterzeugung (vgl. Marotzki, 2000, S. 242). Diese Perspektive übersieht allerdings, daß es sich ebenso um einen Prozeß von Selbsterzeugung handelt, und beide sich wechselseitig bedingen bzw. dialektisch verschränkt sind. Der Cyberspace ist ein Ort, „um noch einmal das Erkunden selbst neu zu entdecken, das ‚Mit-anderen-Sein‘ für sich zu erfinden, Ziele, Träume und Zukünftiges auszuprobieren. Die Spannungen sind ungeheuerlich, denn man soll und kann nicht ankommen; der einzige Weg scheint zu sein, virtuelle Ewigkeiten dort zu verbringen, sich alles einzuverleiben und irgendwann dann selbst aus dem Sumpf zu ziehen. (...) Es geht dabei prinzipiell um das Wachsen, insbesondere um das Erwachsenwerden in einer technomorphen Kultur, allerdings weder in einem zweckrationalen noch in einem einmaligen Sinne. Adoleszenz nämlich ist hier zu verstehen als ein lebenslanger Prozeß, sowohl mit eigenen Abgründen wie mit soziokulturellen Krisen zurechtzukommen, und leuchtet dementsprechend immer wieder und vorwiegend in Phasen auf, die herausfordernd sind, verunsichernd, schwankend“ (Adamowsky, 2000, S. 230).

Konkrete Ergebnisse lassen sich aus den vorliegenden Untersuchungen für die bildungstheoretische Frage nur bedingt ziehen, auch wenn diese nun als hinlänglich nachgewiesen gelten kann. Dies beweist vor allem, die Notwendigkeit einer eigenständigen pädagogischen Forschung.

Diese wiederum muß an die bestehende Medienwirkungsforschung anknüpfen, aber pädagogisch konkretisieren. So hat beispielsweise Jürgen Fritz im Rahmen der Erforschung der Virtuellen Welt Computerspiel ein

Wirkungsmodell virtueller Welten entwickelt, welches insbesondere die Aspekte des Transfers und Transformation zwischen Virtueller und „wirklicher“ Welt thematisiert. Bevor dieses Modell im folgenden vorgestellt und im Hinblick auf eine mögliche Übertragbarkeit auf den Cyberspace diskutiert wird, soll ein Überblick über die Medienwirkungsforschung sowie deren pädagogische Anwendung gegeben werden.

4.2 Medienwirkungsforschung

Als cyberspacebezogene Forschung wurden in dieser Arbeit bislang der sozialpsychologische und der psychoanalytische Zugang vorgestellt. Eine als klassisch oder etabliert zu bezeichnende Medienwirkungsforschung liegt nicht vor und wird wohl auch nicht angestrebt werden, da sie u.a. aufgrund des Interaktions- und Kommunikationspotentials unzulänglich bleibt. Erst in den letzten Jahren ist generell eine Verschiebung von der Medienwirkungsforschung hin zu einer verstärkt rezipientenorientierten Forschung zu bemerken. Empirische Untersuchungen dieser Art liegen beispielsweise in den Erhebungen zur Internet-Population vor. Auch die Untersuchungen von Sonja Utz können als rezipientenbezogene Medienwirkungsforschung bezeichnet werden.

Im Rahmen der Medienwirkungsforschung können verschiedene theoretische Zugänge unterschieden werden, zu denen vor allem die Theorie der kognitiven Dissonanz, die Katharsistheorie, die sozial-kognitive Lerntheorie, die Imitationstheorie und die Kultivierungstheorie gehören (vgl. Drinck et al, 2001, S. 3f.). Gemeinsam ist diesen theoretischen Basen der Versuch, „einen bestimmten Medienkonsum auf die Entstehung korrespondierender Einstellungen und Handlungen zu beziehen“ (Drinck et al, 2001, S. 3). Inhaltlicher Fokus sind zumeist mediale Gewaltdarstellungen. Zusammenfassend muß allerdings festgestellt werden, daß es sowohl für diesen Fokus als auch für andere mögliche inhaltliche Leitfragen keine unumstrittenen empirischen Belege gibt.

Insbesondere für die Erziehungswissenschaft, deren Erkenntnisinteresse auf das erzogene, das zu erziehende und das sich bildende Subjekt gerichtet ist, erweist sich eine derartige Medienwirkungsforschung als unergiebig. Dies hat dazu geführt, daß in den letzten Jahren in der erziehungswissenschaftlichen Forschung verschiedene Medienrezeptionsansätze entstanden⁶⁸ sind. Gemeinsam ist diesen Ansätzen der Fokus auf das Subjekt⁶⁹ und dessen Bedürfnisstruktur sowie Fragen danach, wie und zu welchem Zweck welche Medien genutzt werden, d.h. zentral ist die Frage nach der Funktion der Medienrezeption für das jeweilige Subjekt innerhalb seiner konkreten Situation. U.a. werden in einer so verstandenen Medienforschung auch verstärkt konstruktivistische Ansätze herangezogen, wodurch der wirklichkeits- und sinnkonstruierende Charakter durch das Subjekt betont wird. Dieser Bezugsrahmen ist für die Intentionen dieser Arbeit der vielversprechendste, da die individuelle Kommunikations- und Interaktionssituation, wie in Kapitel drei ausgeführt, mehr oder weniger auf der Basis von Projektionen stattfindet, und Interaktion mit symbolischen Formen erfolgt, denen erst der Nutzer Bedeutung verleiht. Für die virtuelle Welt Computerspiele liegt durch Jürgen Fritz ein Wirkungsmodell vor, dessen Anwendbar- und Übertragbarkeit auf den Cyberspace zu prüfen ist.

4.2.1 Ein Wirkungsmodell virtueller Welten

In Bezug auf Computerspiele hat Jürgen Fritz ein Wirkungsmodell der virtuellen Welt entwickelt, welches erste Ansätze auch für eine Übertragung auf den Cyberspace bietet. Bei aller Unterschiedlichkeit zwischen der virtuellen Welt „Computerspiel“ und Cyberspace, wie sie bereits in den vorangegangenen Kapitel dargestellt wurde, sind beide als virtuelle Welten Bestandteil der alltäglichen Lebenswelt des Nutzers und somit in diese eingebunden. Der grundlegende Unterschied zwischen Computerspiel und Cyberspace ist der Interaktionsaspekt. Während im Computerspiel die Interaktion mit einem vom

⁶⁸ Beispielsweise die strukturanalytische Medienrezeptionsforschung, die sich am interaktionistischen Paradigma orientiert (vgl. Drinck et al, 2001, S. 7).

⁶⁹ Das Subjekt wird dabei zum Beispiel als Lernender, im Rahmen seines Selbstkonzeptes oder auch seiner Ich-Struktur thematisiert.

Computer (hier: der Software) generierten Anderen erfolgt, findet sie im Cyberspace anhand von symbolischen Formen mit einem mehr oder weniger projizierten Anderen statt. Wie bereits erwähnt, scheint insbesondere für Mudder die Kommunikation bedeutsamer zu sein als das Spiel. In Zukunft dürfte daher von besonderem Interesse sein, ob sich dies bei herkömmlichen Computerspielern ähnlich entwickeln wird, wenn diese zunehmend auch als web-basierte Variante angeboten werden, und somit der Spielaspekt um den der Interaktion erweitert wird bzw. werden kann. Dies hat zur Folge, daß der Andere im Spiel nun nicht mehr computergeneriert ist, sondern sich eine Person in Form einer Persona hinter dem Anderen verbirgt.

Aus bildungstheoretischer Perspektive sind die Transferprozesse, mit denen auch Transformationsprozesse verbunden sind, von besonderer Bedeutung hinsichtlich Welt- und Selbstreferenz sowie deren dialektischer Verschränkung.

Jürgen Fritz thematisiert in seinem Wirkungsmodell Virtueller Welten eben diese Frage nach dem Transfer in und aus der virtuellen Welt, also die Frage danach „was man bei diesem Bewegungsprozeß mit hineinnimmt und was man mit herausbringt“ (Fritz, 1997, S. 229). Bei diesem Transfer bzw. Bewegungsprozeß zwischen zwei Kontexten, hier die „wirkliche“ und die virtuelle Welt, verändert sich das, was transportiert wird, es wird transformiert (vgl. Fritz, 1997, S. 229). Der Begriff des Transfers wird in pädagogischer Hinsicht in erster Linie im Zusammenhang mit Lernen verwandt. Er bezeichnet damit die Übertragung von etwas in einem Zusammenhang Gelernten auf einen anderen Kontext und verweist dabei auf eine Abstraktionsleistung.

Der Zusammenhang von Transfer und Transformation verdeutlicht noch einmal die Unzulänglichkeit von Wirkungsmodellen auf der Grundlage einfacher Ursache und Wirkungszusammenhänge (vgl. Fritz, 1997, S. 231). Fritz geht davon aus, daß jeder Mensch in seinem Leben handlungsleitende Schemata gebildet hat, die in bestimmten Situationen durch Reizeinwirkung und -selektion Wahrnehmung und Handlung zumindest tendenziell bestimmen. Neue Situationen werden auf der Grundlage bestehender Schemata, welche sich mit zunehmender Erfahrung hinsichtlich Bestand und Differenzierung entwickelt

haben, wahrgenommen und die Reizeindrücke werden in den bestehenden Mustern „verwoben“ (vgl. Fritz, 1997, S. 230).

In unserem Kontext interessiert der intermondiale Transfer, d.h. der Transfer zwischen verschiedenen Wirklichkeiten⁷⁰. „Im Prozeß der Angleichung verändern sich die Reizkonfigurationen, und sie müssen sich verändern, weil es ihr Ziel ist, in das neuronale Netz des menschlichen Gehirns integriert zu werden, denn nur so werden sie „bedeutsam“: also indem sie auf etwas anderes „hindeuten“. Diese Angleichung von Wahrnehmungsreizen an bestehende Schemata kann bei intermondialen Transfers in der Regel nur auf einer allgemeineren abstrakteren Stufe, die von den konkreten Bedeutsamkeiten in der jeweiligen Welt absieht, gelingen. So verändern sich im Transfer die Eindrücke vom Konkreten zum Abstrakten, von der dinghaften Präsenz zum allgemeineren Muster, vom unmittelbar erlebten Gefühl zum spezifischen Gefühlsspektrum, das bei vergleichbaren Situationen auftritt“ (Fritz, 1997, S. 231).

Nach Fritz lassen sich hinsichtlich des Abstraktionsgrads fünf Ebenen von Schemata bzw. Transfers unterscheiden:

- die Fact-Ebene, bei der es um konkrete Tatsachen geht, die für die reale Welt von Bedeutung sein können. Dieses „Wissen“ beruht zunächst auf eigenen authentischen Erfahrungen, die in der eigenen Familie mit Sachverhalten oder Gegenständen gemacht werden.
- die Skript-Ebene, bei der es sich um Schemata für bestimmte Ereignisabläufe handelt, wie z. B. einen Kinobesuch. Es handelt sich um eine Art Modell, welches in bestimmten wiederkehrenden situativen Kontexten angewendet wird.
- die Print-Ebene, bei welcher es sich um von sozialen Bezügen und Kontexten abgelöste, einfache Handlungsmuster handelt, wie z.B. in die Hände klatschen.
- die metaphorische Ebene, auf welchem durch Metaphorik neue Verbindungslinien im Denken und eine In-Beziehung-Setzung zwischen Erfahrungsarrealen ermöglicht wird. Metaphern bieten die Möglichkeit durch

⁷⁰ Fritz nennt diese „Welten“, vgl. auch die Ausführungen zu Welt und Wirklichkeit in Kapitel Zwei.

Vertrautes, Unvertrautes zu erschließen. Der metaphorische Transfer liegt auf einem komplexeren Abstraktionsniveau als die vorangegangenen und ein Erkennen ist nur auf der Grundlage der Kenntnis individueller Kontexte möglich.

- und die dynamische Ebene, auf welcher, losgelöst von allen inhaltlichen Bezügen und konkreten Handlungsimpulsen, es um die Frage nach den Grundmustern des Handelns geht.

(vgl. Fritz, 1997, S. 232ff.).

Den Ebenen des Transfers stehen Formen der Transfers gegenüber. Fritz unterscheidet

- problemlösenden,
- emotionalen,
- instrumentell-handlungsorientierten,
- ethisch-moralischen,
- assoziativen,
- realitätsstrukturierenden,
- informationellen,
- kognitiven,
- zeitlichen,
- und phantasiebezogenen Transfer.

Um problemlösenden Transfer handelt es sich, wenn ein Spieler zur Lösung eines Problems der virtuellen Welt Informationen in der „wirklichen“ Welt heranzieht, z.B. aus Fachzeitschriften. Emotionaler Transfer bedeutet, daß Gefühle, die in der virtuellen Welt ausgelöst werden, wie z.B. Freude, Stolz etc. auch nach Verlassen noch anhalten. Ein instrumentell-handlungsorientierter Transfer, d.h. ein Transfer von Handlungsmustern erfolgt möglicherweise eher auf der metaphorischen oder dynamischen Transferebene. Dies gilt ebenso für den ethisch-moralischen Transfer. Beide bedürfen daher näherer Kenntnis der Kontexte bzw. Schemata des jeweiligen Nutzers. Bei einem assoziativen Transfer verbinden sich Reizeindrücke der „wirklichen“ Welt spontan mit

Erfahrungen oder Bildern der virtuellen Welt. Ähnlich verläuft ein realitätsstrukturierender Transfer. Dabei werden allerdings nicht Reizeindrücke sondern Einschätzungen und Bewertungen übertragen. In eine weitere ähnliche Richtung wendet sich der informationelle Transfer, bei dem Informationen aus der virtuellen Welt zum Verständnis der „wirklichen“ Welt herangezogen werden. Der kognitive Transfer ist bislang noch nicht untersucht worden. Dabei stehen Fragen nach erinnerten Elementen eines Spiels (und warum gerade diese Elemente erinnert werden) etc. Im Mittelpunkt.

Ein zeitlicher Transfer findet statt, wenn die Zeiterfahrung der virtuellen Welt, in welcher die herkömmliche Zeitstrukturierung aufgehoben ist, z.B. mit dem Empfinden von Streß oder Hektik auf die „wirkliche“ Welt übertragen wird. Bei phantasiebezogenen Transfers werden die Eindrücke der virtuellen Welt zum Anlaß Abläufe o.ä. als Gedankenspiel fortzusetzen. Auch diese Transfers, über die es Berichte gibt, sind bislang noch nicht systematisch untersucht worden (vgl. Fritz, 1997, S. 237f.).

Problematisch bei der und für die Erforschung derartiger Transferprozesse ist, daß diese nur beobachtbar sind, wenn der Spieler/Nutzer darüber spricht. Darüber zu sprechen aber, setzt Bewußtsein dieser Prozesse voraus. Erfolgen Befragungen zu diesen Transferprozessen, kann allerdings auch ein Bewußtsein für diese Prozesse geschaffen werden, indem der Befragte durch die Befragungen sich dieses Transfers bewußt wird. Somit wird der Transferprozeß im nachhinein rekonstruktiv und interpretativ hergestellt. Nach Fritz empirischen Befunden sind problemlösender, emotionaler, realitätsstrukturierender, informationeller, zeitlicher und phantasiebezogener Transfer bewußt. Ein assoziativer Transfer ist nur selten bewußt. Andere Transferprozesse sind unbewußt oder bislang unerforscht.

Bedingungen für Möglichkeit von Transferprozessen sind die Bereitschaft zum und Akzeptanz des Transfers. Die Bereitschaft zum Transfer ist daran gebunden, wie stark die Bindung an die virtuelle Welt ist, d.h. wie stark sie eingebunden ist in die Alltagswelt des Nutzers. „Sobald Transfers von der

virtuellen Welt in die reale Welt stattfinden sollen, ist in der Regel ein komplexer Akkomodationsprozeß notwendig“ (Fritz, 1997, S. 242).

Fritz Modell basiert auf der Übertragung des Modells der strukturellen Koppelung aus der Neurobiologie und dem Konstruktivismus auf den Wechselwirkungsprozeß zwischen Mensch und medialer Umwelt. „Im Wechselwirkungsprozeß zwischen Mensch und Umwelt entwickelt das Individuum gemäß seiner Strukturdeterminiertheit Schemata für Wahrnehmungen und Handlungen, die mit der Umwelt „abgeglichen“ werden. Nichts anderes geschieht auch im Hinblick auf die virtuelle Welt. Im Prozeß der Angleichung und Ausdifferenzierung der Schemata an Reizeindrücke aus der virtuellen Welt werden die Schemata beibehalten, die „erfolgreich“ sind, die das „Überleben“ in den verschiedenen virtuellen Welten sichern. Zudem werden bevorzugt die Welten aufgesucht, in denen der Spieler mit diesen „bewährten“ Schemata erfolgreich operieren kann. (...) Der Prozeß der strukturellen Koppelung wird durch Assimilation und Akkomodation bestimmt“ (Fritz, 1997, S. 243).

Zusätzlich müssen die Spieler/Nutzer noch über Rahmungskompetenz verfügen, d.h. sie müssen sich darüber bewußt sein, daß Schemata der einen Welt nicht eins zu eins auf eine andere übertragbar sind. Hierzu benötigen sie Rahmen als Ordnungssysteme zur Orientierung und Handlungsoptimierung in unterschiedlichen Lebenskontexten (vgl. Fritz, 1997, S. 243f.). Diese Rahmungskompetenz ist bereits für das „Navigieren“ in unterschiedlichen sozialen Räumen notwendig, so richten Subjekte ihr Handeln unterschiedlich aus, je nach dem ob sie sich beispielsweise im Freundeskreis oder auf einer Familienfeier befinden. Computerspieler betonen zumeist, daß sie zwischen wirklicher und virtueller Welt unterscheiden können. Es bleibt aber das Problem, daß „ihnen nur bewußt ist, was ihnen bewußt ist“ (Fritz, 1997, S. 246).

Fritz Modell des Transfers und der Transformation erscheint geeignet auch Transferprozesse zwischen Cyberspace und Alltagswelt zu beleuchten, da es

sowohl der Komplexität des Individuums als auch der jeweiligen Welten Rechnung trägt. Zur empirischen Untermauerung wären nichtsdestotrotz weitere Untersuchungen und Modifikationen des Modells notwendig. Erste Hinweise und somit Arbeitshypothesen können aber aus der Anwendung des Modells auf unsere bereits geschilderten Fallbeispiele erfolgen (siehe Kapitel 4.1.3).

Stewart erlebt sich selbst als gehemmt, unzugänglich und unattraktiv, darüber hinaus neigt er dazu, Probleme nicht an sich heranzulassen und eine Position moralischer Überlegenheit einzunehmen. In der Summe können wir dies als handlungsleitende Schemata begreifen. Gleichzeitig drängt Stewart darauf online nicht nur seine Persona zu sein, sondern auch mit seinem „richtigen“ Namen angesprochen zu werden. Anonymität ist für ihn nebensächlich. Daraus läßt sich folgern, daß er online die Anerkennung sucht, die ihm sonst verwehrt scheint. Wichtig ist, diese Anerkennung als Stewart und nicht als Achilles zu bekommen. Dies indiziert, daß Stewart Achilles als Teil seines Selbst nur bedingt akzeptiert, er siedelt sein „wirkliches“ Ich im Raum zwischen Achilles und Stewart an. Sein „wirkliches“ Ich beschreibt er als Mischform von Achilles und Stewart. Im Sinne von Fritz verfügt Stewart entsprechend über Rahmungskompetenz, er kann zwischen den Welten unterscheiden und sein Verhalten entsprechend ausrichten. Anders aber als bei Computerspielen werden in MUDs Selbstaspekte thematisiert, d.h. innerhalb der Rahmungskompetenz muß zwar zwischen den Welten unterschieden werden, gleichzeitig ist es aber erforderlich, die Persona ernsthaft als Teil des Selbst anzuerkennen, um einen Prozeß der Akkomodation zu ermöglichen. Aufgrund der Komplexität sowohl der virtuellen als auch der wirklichen Welt handelt es sich um die dynamische Transfer-Ebene. Es geht um die Frage nach den Grundmustern des Handelns. Ein instrumentell-handlungsorientierter Transfer hat bei Stewart nicht stattgefunden. Anders ist dies beim ethisch-moralischen Transfer, dieser erfolgte anscheinend intermondial in die virtuelle Welt hinein. Eine Reflexion eben dieses Aspekts, der Position moralischer Überlegenheit, die Stewart sowohl online als auch offline zeigte, erfolgte nicht bzw. stieß bei Stewart auf erbitterten Widerstand. Zusammenfassend läßt sich feststellen,

daß Stewart die Möglichkeiten, die ihm durch und mit seiner Persona eröffnet wurden, nicht für sich zu nutzen wußte. Dies bedeutet auch, daß es keinen bildungstheoretisch relevanten Prozeß gab. Stewart hat sein Bild von sich und der Welt unreflektiert auf den Cyberspace übertragen und die Erfahrungen, die er dort machte, nicht zum Anlaß genommen, diese zu reflektieren⁷¹. Selbst seine Online-Romanze, welche für ihn ein Novum war, das er aus dem „wirklichen Leben nicht kannte“, hat keinen Reflektionsprozeß ausgelöst. Insbesondere hier hätte die Chance zur Akkomodation bestanden. Obwohl er sein „wirkliches Ich“ irgendwo zwischen Stewart und Achilles ansiedelte, erfolgte kein Transfer von Handlungsmustern, keine Integration von Aspekten. Ganz anders lag der Fall bei Robert, der während seiner MUD-Zeit neue Talente entdeckte und diese anschließend auch offline zum Einsatz bringen wollte. Gleichzeitig hatte sich die Wahrnehmung des Suchtverhaltens seines Vaters geändert, indem er dieses besser verstehen konnte. Robert akzeptierte ergo seine Persona als Teil seines Selbst und integrierte bewußt neue Verhaltens- und Denkmuster in sein Leben. Sowohl das Erkennen politisch-administrativer Kompetenzen als auch das neu gewonnene Verständnis für seinen Vater basieren auf ihrer Realitätsnähe, beide haben engen Bezug zum Leben von Robert. Dies und die Akzeptanz der Bedeutung der Persona sind die Bedingungen für erfolgreiche Transferprozesse. Durch seine Erfahrungen in der virtuellen Welt Cyberspace hat Robert bestehende Wahrnehmungsmuster modifiziert (Beziehung zum Vater) und neue Handlungsmuster entwickelt (politisch-administrative Kompetenzen); wir können von Akkomodation ausgehen. Im Hinblick auf einen Bildungsprozeß sind Entwicklungen in Welt- und Selbstreferenz erste Bedingungen. Beide lassen sich hier finden, wobei insbesondere Roberts Verhältnis zu seinem Vater die dialektische Verschränkung beider verdeutlicht. Es haben emotionale, instrumentell-handlungsorientierte und informationell-realitätsstrukturierende Transfers stattgefunden.

⁷¹ Er hat also lediglich eine Angleichung der Reizeindrücke an seine bereits bestehenden Wahrnehmungs- und Handlungsmuster vollzogen. Dies können wir als Assimilation bezeichnen.

Es kann davon ausgegangen werden, daß folgende Transferformen auch in Bezug auf die virtuelle Welt Cyberspace identifiziert werden können:

- problemlösender Transfer: Wie in der in Kapitel 3.3 geschilderten Geschichte des Mr. Bungle, hat dessen Verhalten dazu geführt, daß sich die Betroffenen auch offline mit zu ziehenden Konsequenzen und der moralischen Beurteilung des Verhaltens beschäftigt haben und dies möglicherweise auch mit Freunden diskutierten.
- Emotionaler Transfer: Wir können davon ausgehen, daß Erfolgserlebnisse oder auch Enttäuschungen online die subjektive Befindlichkeit beeinflussen. Ähnlich wie von Computerspielern berichtet wird, daß sie nach der Bewältigung besonderer Hürden im Spiel stolz sind und Glücksgefühle haben, die über die Dauer des Spiels hinausgehen, ist anzunehmen, daß Chatter und Mudder (neben dem Spieleffekt) zum Beispiel Freude über neue Online-Bekanntschaften empfinden und sich mit diesen Personen verbunden fühlen. Ebenso ist wahrscheinlich, daß bestehende Gefühle beispielsweise in den Chat transferiert werden und sich dort ändern können.
- Instrumentell-handlungsorientierter Transfer: siehe Robert.
- Assoziativer Transfer: Nach unseren bisherigen Ausführungen können wir davon ausgehen, daß es bei Chattern oder Muddern durchaus dazu kommen kann, daß sich Reizeindrücke in der realen Welt spontan mit Eindrücken der virtuellen Welt verbinden.
- Auch ein phantasiebezogener Transfer ist nicht auszuschließen, wie dies in der Episode mit Mr. Bungle hinsichtlich der Sanktionsmaßnahmen stattfand. Des weiteren kann auch von einem Transfer in die Traumwelt ausgegangen werden.
- Wie bei Robert bereits festgestellt, können auch informationell-realitätsstrukturierende Transfers festgestellt werden.

Fritzens Modell bietet einen Rahmen, der es ermöglicht, zu erfassen und zu beschreiben, was transferiert wird und wie sich dies auf das Leben des Subjekts auswirkt. Identitätsrelevante und bildungstheoretische Aspekte können identifiziert werden. Unbewußte Transferprozesse entziehen sich allerdings der Erfassung. Dabei sind die Unterschiede der virtuellen Welt

Computerspiel und Cyberspace allerdings zu beachten. Aussagen über *die* virtuelle Welt⁷² können immer nur einen Teilsaspekt betreffen und sollten daher vermieden werden.

4.3 Cyberspace und Wirklichkeit

Da bereits die Auswahl der Inhalte, die Medien transportieren, entscheidend dafür ist, was Bestandteil subjektiver Wirklichkeit wird, stellt sich nunmehr die Frage, wer die Inhalte des Cyberspace auswählt und somit an der Definition und Konstruktion von gesellschaftlicher Wirklichkeit beteiligt ist.. „Wenn die Medien zum guten Teil vorgeben, über welche Themen nachgedacht und gesprochen wird, wenn zum anderen Wirklichkeit das Ergebnis von Kommunikation ist, dann definieren sie eben dadurch, was für eine Mediengesellschaft Wirklichkeit ist“ (Merkert, 1992, S. 84).

Der Großteil der Angebote des Cyberspace ist mittlerweile kommerzialisiert, d.h. es handelt sich um „Internetauftritte“ etablierter Firmen und/oder um E-Commerce. Außerdem gibt es noch viele Anbieter, die sich über Werbebanner etc. finanzieren. Die wirtschaftlichen und kommerziellen Aspekte, die der Online-Ausbau mit sich gebracht hat, beginnen die „Visionen von einer global vernetzten und auf freiem Informationsfluß basierenden Informations- und Wissensgesellschaft zu überdecken und allmählich zu verdrängen, seit kommerzielle Anbieter im Virtuellen einen neuen Markt für die freie Distribution und grenzüberschreitende Zirkulation von Personen, Waren und Dienstleistungen in Echtzeit entdeckt haben“ (Rötzer/ Maresch, 2001, S. 10). Daher muß festgehalten werden, daß das Interaktionspotential nur mangelhaft genutzt bzw. zunehmend überdeckt wird⁷³. Die Erstellung persönlicher Homepages, Postings in Newsgroups und Mailing-Listen etc. allerdings stellen ein erhebliches Potential dar, wie Mediennutzer zu Mediengestaltern und damit auch zu Beteiligten im Prozeß der Wirklichkeitskonstruktion und –definition

⁷² Siehe Esser/Witting S. 260. Dort wird beispielsweise behauptet, daß die reale Welt der virtuellen Welt durch die Möglichkeiten zu Interaktion und Kommunikation überlegen ist. Auf die virtuelle Welt Computerspiel mag dies zutreffen, keinesfalls jedoch auf den Cyberspace.

⁷³ Vgl. Kapitel 3.2.1; die Motive der Online-Nutzung

werden können. Im Bereich der persönlichen Homepage werden diese Möglichkeiten noch am stärksten genutzt⁷⁴, allerdings muß auch hier angemerkt werden, daß persönliche Homepages möglicherweise als „Visitenkarte“ bei der Stellensuche fungieren sollen und daher derart zielgerichtet ausgerichtet werden.

Die Kommerzialisierung verändert auch die Netzkultur. „Aus einem ehemals unübersichtlichen, interaktiven Pull-Medium droht allmählich ein übersichtliches, uni-direktionales Push- und Massenmedium des Kommerzes und der Unterhaltung, des Handels und des Konsums zu werden. Der virtuelle Raum und seine Ressourcen werden von Firmen angeeignet und als geistiges Eigentum hinter den technischen und juristischen Mauern gelagert. Der einst erhoffte freie Fluß der Information wird mehr und mehr kanalisiert und überlagert durch die Verwandlung der Information in eine Ware. Übrig bleibt der freie Fluß des Geldes“ (Rötzer/ Maresch, 2001, S. 12). Dem kann entgegengehalten werden, daß die Verfechter der Interaktivität, Heterogenität und Freiheit im Netz immer noch aktiv sind. Esther Dyson beispielsweise gehört nicht nur zu dieser Gruppe, sondern ist auch die Vorsitzende der Internet Corporation of Assigned Names and Numbers (ICANN). In dieser Funktion ist sie maßgeblich an den Entscheidungsprozessen, die das Netz betreffen, beteiligt. Für Florian Rötzer vereinigt sie die Interessen der Wirtschaft und der US-Regierung. Mit ihrem Buch Release 2.0 aber zählt sie eindeutig zu den Vertretern des Idealismus der „schöneren, neuen Welt“, auch wenn sie selber sich als realistische Idealistin bezeichnet.

Grundsätzlich ist bei ihr erkennbar, daß der einzelne Nutzer maßgeblich an der Entwicklung des Netzes und der Netzkultur beteiligt ist. In diesem Sinne hat Release 2.0 auch appellativen Charakter: es fordert zu Eigeninitiative auf und zu Ehrlichkeit sowie Respekt vor anderen.

Heute sind Momente beider Perspektiven auf das Netzgeschehen im Netz präsent. Zur Zeit sind sicherlich die Tendenzen der Kommerzialisierung stärker sichtbar, wie die Zukunft aber wird, bleibt abzuwarten. Außerdem bleibt festzuhalten, daß durch die Nutzer auch Instrumente entwickelt werden, die der

⁷⁴ Die Zahl der .de Domain Eintragungen soll sich im Jahr 1999 verfünffacht haben (vgl. Rötzer/ Maresch, 2001, S. 17, zitiert nach GfK)

Kommerzialisierung entgegengerichtet sind. Wenn Werbebanner beispielsweise heute durch Kontrollmöglichkeiten, die der Datenfluß bietet, dazu benutzt werden, Werbebotschaften zu personalisieren, dann stehen auf der anderen Seite Shareware Entwickler, deren Programme Werbebanner herausfiltern ohne andere Inhalte zu beeinträchtigen (vgl. Rushkoff, 2001, S. 112/113).

Des weiteren haben sich Verhaltenstendenzen entwickelt, die dem Toilettengang während der Werbeunterbrechung beim Fernsehen vergleichbar sind. Der geübte Surfer nimmt Werbebanner meist gar nicht mehr wahr, er ignoriert sie.

Beide verdeutlichen aber, wenn auch unter anderer Perspektive noch einmal, das und wie Cyberspace und Cyberkultur Bestandteil gesellschaftlicher Wirklichkeit sind.

Nochmals verdeutlichen läßt sich dieser Prozeß und die Vernetzung von virtueller und „wirklicher“ Welt anhand der Software. War das Internet zu Beginn eine „Shareware⁷⁵-Welt“ (vgl. Rushkoff, 2001, S. 109), so ist es durch den Einfluß der Software-Firmen mittlerweile in erster Linie ein Absatzmarkt für Programme. Durch diese aber wird der Nutzer „in einen endlosen Zyklus von „Upgrades“ hineingezogen“ (Rushkoff, 2001, S. 110), welcher konkrete Auswirkungen auf die Gewinnspanne der Unternehmen und damit auch den Arbeitsmarkt hat.

Wolfgang Welsch hat formale und ontologische Auffassungen des Begriffs „wirklich“ unterschieden. Eine ontologische Auffassung wäre danach z. B. „der wirkliche Freund“, er beinhaltet eine Behauptung der Kongruenz des Tatsächlichen mit dem Wesen (vgl. Welsch, 1998, S. 211). Entscheidet hingegen, was eine Sache im Zusammenhang mit anderen ist, über ihren Wirklichkeitscharakter, und nicht, was eine Sache an sich ist, handelt es sich um eine formale Auffassung. Nach Wolfgang Welsch ist anzunehmen, „daß insgesamt die formalen Ansätze zutreffender sind, weil sie den Verflechtungen und der Durchlässigkeit zwischen Wirklichem und Virtuellem (...) weitaus

⁷⁵ Shareware = Programme, die von Nutzern entwickelt wurden und anderen Nutzer unentgeltlich zur Verfügung gestellt werden.

besser Rechnung zu tragen vermögen als die ontologischen Ansätze. Daher sind sie – im Blick auf die Phänomene – vorzuziehen. Und während ontologische Ansätze eher zur Diskreditierung der medialen und virtuellen Wirklichkeiten neigen, eignen sich formale Modelle weit eher zu deren *Thematisierung, Reflexion und Anerkennung*“ (Welsch, 1998, S. 211).

Diese Verflechtung von „wirklicher“ und virtueller Welt wurde in unseren Ausführungen zu Identität und Cyberspace deutlich. Ihr wird u.a. auch mit dem Wirkungsmodell virtueller Welten Rechnung getragen.

Unter dieser Perspektive sind virtuelle Welten sowohl Bestandteil objektiver Wirklichkeit als auch in subjektive Wirklichkeit integriert. Für den einzelnen Nutzer virtueller Welten entfällt somit trotz Rahmungskompetenz die Unterscheidung. Sie bleibt rein formal bestehen. Interaktionen werden vom Subjekt zwar different wahrgenommen und beschrieben und sind qualitativ unterschiedlich besetzt, eine normative Unterscheidung hingegen entfällt.

Die Möglichkeiten, die der Cyberspace dem einzelnen Nutzer bietet, selber zum Gestalter dieser medialen Wirklichkeit zu werden und damit auch die Konstruktion und Definition von Wirklichkeit zu beeinflussen, sind nahezu grenzenlos. Wahrgenommen werden diese Möglichkeiten zur Zeit allerdings scheinbar immer weniger. „Die gegenwärtige Entwicklungsrichtung der Internettechnologie verheißt eine weitere Verknöcherung ihrer interaktiven Fähigkeiten“ (Rushkoff, 2001, S. 121). Letztendlich scheint es doch zu sein, wie Esther Dyson meinte: auf die Nutzer kommt es an. Passiver Widerstand ist dennoch vorhanden, durch Aufrufe, Manifeste oder auch Hinweise auf nichtkommerzielle Webseiten. Nachdem sich zu Beginn des Internetzeitalters die Medienkonzerne aus dieser Gestaltung medialer Wirklichkeit herausgehalten haben, da sie annahmen, es handele sich um ein kurzlebiges Phänomen, dem CB-Funk vergleichbar (vgl. Rushkoff, 2001, S. 102), haben sie nun den virtuellen Raum erobert und aus dem Nutzer den Kunden gemacht, dessen Handlungen jederzeit speicherbar sind. Gleichwohl bleibt das interaktive Potential bestehen. Es muß nur genutzt werden.

4.4 Zusammenfassung

Das Subjekt des Cyberspaces ist ein von Technologie vernetztes Subjekt. Das Bindeglied zwischen „realem“ und virtuellem Sein ist der Leib, der als Spiegel der ausgelösten Empfindungen dient. Der computergenerierte Interaktionsraum bietet aufgrund seines ludischen Charakters die Möglichkeit, Selbstaspekte kreativ und spielerisch zu thematisieren, wobei das Potential der MUDs am größten ist. Die auf diesen Aspekt bezogene Forschung ist in erster Linie soziologisch, sozialpsychologisch und psychoanalytisch orientiert.

Einige der Forschungsergebnisse sind in bildungstheoretischer Perspektive durchaus von Bedeutung, so z.B. daß sich der Mudstil geschlechtsspezifisch unterscheidet, daß beim Mudden der Kommunikationsaspekt Vorrang hat vor dem Spielaspekt oder auch, daß Mudder verschiedene Personae kreieren. Die Teilnahme an MUDs kann zu einem erhöhten Maß an Aufmerksamkeit, zu neuem Bewußtsein über sich selbst führen. Dies wiederum nur unter der Maßgabe, daß die Persona als Ausdruck der Person akzeptiert wird.

Eindeutige Aussagen über die Bedeutung von MUDs im Rahmen der Konstitution von Subjektivität sind jedoch trotz des hohen Forschungsinteresses bislang nicht möglich. Die vorliegenden sozialpsychologischen und psychoanalytischen Forschungsergebnisse wurden anhand der entwickelten Kriterien zur Identitätsbedeutsamkeit, identitätsfördernder Kompetenzen und im Hinblick auf theoretische Erfassung am Beispiel der Bourdieuschen Kultursoziologie analysiert. Dies ermöglicht zwar Ergänzungen und neue Perspektiven im Hinblick auf Transferprozesse, aber auch hier mußte festgestellt werden, daß eindeutige Erklärungen noch nicht möglich sind. Anhand des von Jürgen Fritz für Computerspiele entwickelten Wirkungsmodells für virtuelle Welten wurden mögliche Transferprozesse verdeutlicht. Transferprozesse lassen sich somit bestimmen und identifizieren, ihre Bedingungen hingegen bleiben weiterhin offen.

Dieser kurze Überblick über den Stand der Forschung zeigt vor allem eins: Letztendlich valide Ergebnisse, die verallgemeinerbar wären, gibt es nicht. Die Möglichkeiten, die sich dem Subjekt durch Interaktionen im Cyberspace

eröffnen, konnten aufgezeigt werden. Gleichwohl werden diese Möglichkeiten keineswegs von jedem im Rahmen der Konstitution von Subjektivität oder auch nur im Rahmen von Identitätsrelevanz in gleicher Weise genutzt. Die Erlebnisse im Cyberspace sind für den Bildungsprozeß für den einen bedeutsam und für den anderen nicht. Bei aller Differenzierung hinsichtlich identitätsrelevanter Ereignisse ist in erster Linie der Blickwinkel des Subjekts bedeutsam. Identitätsrelevanz ergibt sich, wenn Ereignisse vom Subjekt als Lernprozeß rekonstruierbar sind und zum Gegenstand von Reflexion werden. Voraussetzung für eine solche Rekonstruktion und Reflexion ist es, die Persona als Ausdruck der Person zu akzeptieren. Akzeptanz und Bedeutungszuweisung liegen allein beim jeweiligen Subjekt und können somit, wenn überhaupt, lediglich im nachhinein rekonstruiert werden. Dabei lassen sich nur solche Aspekte erfassen, derer sich das Subjekt bewußt ist. Von bildungstheoretischer Relevanz ist insbesondere die Selbsteinschätzung vieler Netz-Nutzer, online „der sein zu können, der man wirklich ist“. Sowohl die Entlastung von Authentizität als auch die Gestaltungsmöglichkeiten der virtuellen Welt befriedigen das Weltbestimmungsbedürfnis der Subjekte, durch welches sie auch sich selbst konstituieren. Bereits die Wahl und Ausgestaltung einer Persona sind kreative Akte des Subjekts. Der Aufenthalt im Cyberspace, insbesondere in Chats oder MUDs, erfordert Gestaltungsfreude und Engagement. Erst dann wird eine Persona individualisiert und entsprechend wahrgenommen. Die Schaffung einer glaubwürdigen Persona ist ein kreativer Prozeß. Durch diesen kreativen Prozeß wird gleichzeitig ein Reflexionsprozeß ausgelöst, der Voraussetzung für Transferprozesse ist.

An diesem Punkt müßte eine weiterführende pädagogische Forschung ansetzen.

5. Diskussion

Eingangs wurde Bildung in Hinsicht auf Identität und Subjektivität diskutiert. Identität als psychologisches und soziologisches Konzept verdeutlicht die dialektisch verschränkte Wechselwirkung zwischen Individuum und Welt. Die darüber hinausgehenden Elemente von Subjektivität, die bildungstheoretisch im Vordergrund stehen, bleiben allerdings in dieser Perspektive unberücksichtigt. Wesentliche Elemente von Bildung und Subjektivität sind freie Selbsttätigkeit, individuelle Entwürfe und Reflexion des Handelns, Kreativität und Zukunftsorientierung. Bildung meint daher immer mehr als nur Konstitution von Identität, gleichwohl ist Identität Ziel und Bedingung von Bildung. Die postmoderne gesellschaftliche Wirklichkeit erschwert einerseits die Konstitution von Identität. Identität ist lebenslange Arbeit des Individuums an sich selbst, ein andauernder Prozeß des sich selbst Entwerfens. Andererseits birgt eine postmoderne Gesellschaft größeren Freiraum, vielseitigere Möglichkeiten für eigene Lebensentwürfe. Größere Freiheit und größere Verantwortung gehen Hand in Hand.

Der auf die Zukunft gerichtete Entwurfscharakter von Identität bleibt allerdings weitestgehend unberücksichtigt. Auch wenn Identität übereinstimmend sowohl von psychologischen als auch von soziologischen Zugriffen als lebenslange Aufgabe angesehen wird, wird in diesen auf empirische Erfassung ausgerichteten theoretischen Konstrukten ebendieser Entwurfscharakter vernachlässigt. Da ein Entwurf grundsätzlich auf die Zukunft hinaus ausgerichtet ist, entzieht er sich empirischer Erfassung.

Hinzu kommt, daß nicht nur jede Weltbegegnung bereits medial überformt ist, sondern Welt ebenfalls nicht mehr homogen oder gegenständlich zu denken ist. Von medialer Wirklichkeit kann nur gesprochen werden, wenn von einer durch und mit bestimmten Medien konstruierten Wirklichkeit die Rede ist. Somit ist der Cyberspace als spezifische mediale Wirklichkeit konkretisierbar.

Die Annahme der Auflösung homogener Strukturierung des Ichs und auch der Welt führt in der postmodernen Bildungstheorie in erster Linie zur Verlagerung des Interesses weg vom Subjekt oder Objekt von Bildung hin zu dessen

Medium, verstärkt somit die sprachtheoretische Orientierung der Bildungstheorie. Dabei wird die grundsätzliche Medialität jeder Welterschließung des Menschen vernachlässigt. Eine angemessene Bildungstheorie muß aber sowohl die postmoderne Verfaßtheit der heutigen Gesellschaft als auch die entsprechenden Differenzierungen von Ich und Welt als auch die Medialität der Welterschließung berücksichtigen.

Dabei führen normative Gegenüberstellungen verschiedener Wirklichkeiten nicht weiter. Erfahrungen des Subjekts in bestimmten Wirklichkeiten sind nicht durch Erfahrungen in anderen substituierbar, sondern besitzen eigene Qualitäten. Wirklichkeiten und ihre Bewertungen sind geschichtlich.

Die Qualitäten des Cyberspace bestehen in der Möglichkeit der Immersion und in dem von Authentizität entlasteten Charakter der Interaktionen. Die medienbasierte Form zwischenmenschlicher Interaktion unterscheidet den Cyberspace von anderen Medien. Bei Interaktionsformen anderer Medien handelt es sich zumeist um Mensch-Maschine-Interaktionen.

Immersion und authentizitätsfreie Interaktion eröffnen Freiräume für das Subjekt. Die virtuellen Interaktionen sind maßgeblich durch Konstruktion und Projektion der beteiligten Subjekte bestimmt. Die Persona spiegelt die Prozeßhaftigkeit und den Entwurfscharakter von Identität wider. Eine dauerhaft entwicklungsfähige Persona wiederum bedarf der Reflexion.

Der durch die Interaktionen entstehende Raum ist der ludische Kulturraum Cyberspace. Das Subjekt des Cyberspaces ist von Technologie vernetzt und wird daher auch als Cyborg oder Cybernaute bezeichnet. Beide Begriffe implizieren unterschiedliche Sichtweisen auf das Subjekt. Das Bindeglied zwischen Person und Persona ist der Leib. Der computergenerierte Interaktionsraum bietet aufgrund seines ludischen Charakters die Möglichkeit, Selbstaspekte kreativ und spielerisch zu thematisieren, wobei das Potential der MUDs am größten ist. Die auf diesen Aspekt bezogene Forschung ist in erster Linie soziologisch, sozialpsychologisch und psychoanalytisch ausgerichtet. Die empirische Erfassung der Wechselwirkungsprozesse zwischen Subjekt und Cyberspace verdeutlicht vor allem, daß wesentlich ist, was vom Subjekt als Lernprozeß rekonstruierbar ist. Akzeptanz der Persona als Ausdruck der Person, Bedeutungszuweisung der Erfahrungen obliegen allein dem jeweiligen

Subjekt. Diese können nur dann empirisch erfaßt werden, wenn das Subjekt darüber Auskunft geben kann, d.h. sich ihrer bewußt ist.

Im Cyberspace erfolgen sowohl Selbst- als auch Welterzeugung als bewußter, reflexiver Prozeß. Die Schaffung einer glaubwürdigen Persona ist ein kreativer Prozeß, vergleichbar dem eines Schauspielers, der eine neue Rolle einübt, wobei er sich diese zugleich selber ausgestaltet. Durch diesen kreativen Prozeß wird gleichzeitig ein Reflexionsprozeß ausgelöst, der Voraussetzung für Transferprozesse ist.

Diese Transferprozesse lassen sich mit entsprechenden Modellen beschreiben und erfassen, ihre Bedingungen bleiben allerdings offen.

Ohne Zweifel bietet sich im Cyberspace eine Vielzahl von interdisziplinären Forschungsmöglichkeiten und Perspektiven. Bislang befassen sich in erster Linie Disziplinen von der Informatik über die Soziologie bis zur Psychologie mit diesen Möglichkeiten. Pädagogische Blickwinkel ergeben sich zumeist aus didaktischer Perspektive, wie wir dies bei CBT (Computer Based Training) oder WBT (Web Based Training) finden oder auch bei MUDs als Lernumgebungen wie dem MediaMOO am Massachusetts Institute of Technology.

Die computergenerierte, vernetzte Welt wird dabei in erster Linie als Feld für Theorieüberprüfungen genutzt, wie wir dies in den Forschungen von Sonja Utz Sherry Turkle u.a. kennengelernt haben. Ohne Zweifel ein aufschlußreiches Unternehmen, welches auch Pädagogen nutzen könnten und sollten.

In dieser Arbeit hingegen wurde ein umfassenderer Blickwinkel gewählt, in dessen Mittelpunkt der Bildungsprozeß und das Subjekt stehen. Dieser Blickwinkel zeigt sowohl die Grenzen als auch die Möglichkeiten der virtuellen Welt und verdeutlicht uns gleichzeitig die letztendliche Uneinholbarkeit des Subjekts und damit ein Dilemma jeder quantitativen und qualitativen Forschung.

Gleichzeitig allerdings müssen wir feststellen, daß unser Wissen sowohl über den Internet-Nutzer (Person) als auch über den Cybercitizen bzw. Netizen (Persona) noch außerordentlich begrenzt ist, so daß trotz dieser Uneinholbarkeit des Subjekts weitere Forschungen in diesem Bereich unter bildungstheoretischen Gesichtspunkten aufschlußreich wären. Lern- und

Bildungsprozesse finden auch im Cyberspace statt und müssen daher auch dort untersucht werden. Die besonderen Optionen und Restriktionen der virtuellen Welt müssen dabei allerdings stärker in Betracht gezogen werden, als dies bislang der Fall ist. Die Bedeutung virtueller Welten in der subjektiven Wirklichkeitskonstruktion des Einzelnen kann Hinweise liefern, auch wenn diese nur begrenzt verallgemeinerbar sind.

So können wir hinsichtlich der Nutzerstruktur durchaus den 35-jährigen Hochschulabsolventen, der das Internet in erster Linie zur Information nutzt vom 14-jährigen Schüler, der vorrangig spielt, unterscheiden. Daraus ergeben sich Rückschlüsse auf die Motivation der Nutzer sowie die Bedeutung des Mediums im Alltagsleben. Inwiefern aber Bildungsprozesse stattfinden, wie sie beschaffen sind und in welcher Art sie in verschiedenen Wirklichkeiten verflochten werden, bleibt letztlich offen.

Bildung bedeutet immer Arbeit an Weltinterpretation und Selbstbestimmung, setzt also, anders als in der psychoanalytischen Interpretation, Reflexion der Prozesse voraus. Die Reflexion dessen, was gelernt wurde, obliegt dem Subjekt. Im Vorhinein sind diese Reflexionsprozesse unbestimmbar. Wir können lediglich das Potential des Cyberspace als Bildungsraum sowie dessen Grenzen beschreiben.

Die Möglichkeiten des Cyberspace erweitern und verdeutlichen den im Rahmen der Subjektkonstitution wesentlichen Aspekt des Menschen als eines autoplastischen Wesens. Die Persona ist nicht nur Entwurf oder Alter Ego der Person, sondern entwickelt und zeigt Kriterien, die für die Gestaltung sowohl von Person als auch von Persona grundlegend sind. Damit wird die Metapher des sich Bildenden als an sich selbst arbeitenden Virtuosen (vgl. Bilstein (a), 2001, S. 36) neu für den Bildungsbegriff akzentuiert.

Auch wenn die Möglichkeiten, die der computergenerierte, vernetzte Raum des Cyberspace bietet, Freiräume für die Entfaltung der Subjektivität schafft, sollte der Aufenthalt dort nicht primär unter diesen Aspekten erfolgen und untersucht werden. Aus pädagogischer Perspektive werden häufig Begründungen und Legitimationen für menschliches Verhalten gesucht, was zu einer

Rationalisierung aller Lebensbereiche führt. Vergnügen, Unterhaltung und Spiel als Selbstzweck finden hierbei nur wenig Beachtung. Gleiches gilt für den Cyberspace. So erfolgt die pädagogische Beschäftigung mit ihm in erster Linie unter mehr oder weniger didaktischen Gesichtspunkten. Auch wenn der Cyberspace Lehr-, Lern-, Sozialisations- und Bildungsraum sein kann, ist doch das, was ihn als sozialen Raum ausmacht, in erster Linie der spielerische Umgang mit dem Selbst und die Interaktion mit anderen. Bildung ist immer auch „ein Stück weit das Andere der Welt der Nützlichkeit“ (Bilstein (b), 2001, S. 287).

Wenn wir davon ausgehen, daß Erleben, Beobachten und Handeln als grundlegende Weisen angesehen werden können, wie wir uns zur Welt und zu uns selbst verhalten, dann tun wir dies sowohl im Cyberspace als auch in jeder anderen Wirklichkeit. Unterschieden werden muß allerdings die Qualität, in der wir dies tun können. „Das Erleben ist leiblich-zentrisch, das Beobachten ist dezentriert und sozial, im Handeln bringen wir beides zusammen und konstruieren uns durch unser Tun“ (Prange, 2001, S. 164). Die geringsten Unterschiede zwischen Online und Offline Welt lassen sich entsprechend beim Erleben finden. Erleben wie Empfinden sind leiblich-sinnlich gekoppelt. Beobachten hingegen erfolgt unter den spezifischen Bedingungen der virtuellen Welt, welche durch ihren virtuellen Charakter den Spielraum für Reflexion und Projektion bestimmt. Das Handeln in Wirklichkeitsräumen wie dem Cyberspace ist zur Bestimmung und Konstruktion des Selbst von gleicher Relevanz wie das Handelns in anderen Räumen.

In dieser Arbeit wurde die Frage aufgeworfen, ob von einer digitalen Subjektivität bzw. einem digitalen Subjektdesign gesprochen werden kann. Ein Terminus wie „Digitale Subjektivität“ ist nur bei einer Unterscheidung verschiedener Subjektivitäten sinnvoll. Das Gegenstück zu digitaler Subjektivität müßte entsprechend analoge Subjektivität sein. Analoge Subjektivität aber würde Subjektivität schlechthin bezeichnen. Daher erscheint eine gesonderte Begrifflichkeit an dieser Stelle wenig ergiebig. Auch wenn im Hinblick auf Erleben, Beobachten und Handeln digitale von analoger

Subjektivität unterschieden werden kann, erlebt sich das Subjekt doch immer als Subjekt. Subjektivität als Ausdruck des Subjekts jedoch kann hinsichtlich verschiedener Wirklichkeiten unterschieden werden, da dies jeweils unter Restriktionen und Optionen der jeweiligen Wirklichkeit geschieht.

Die vielgetroffene und vielzitierte Aussage, online „der sein zu können, der man wirklich ist“, ist die für uns bildungstheoretisch relevante Zusammenfassung unserer Überlegungen. In der Selbstwahrnehmung, der Selbstbestimmung und der Entfaltung von Subjektivität scheint der Cyberspace heute mehr Möglichkeiten zu bieten als die „wirkliche“ Welt, er scheint somit zum eigentlichen Medium von Bildung zu werden bzw. geworden zu sein. Das Medium, in welchem sich Bildung vollzieht, der Cyberspace, ist der ludische Raum zwischen „nicht wirklich und nicht wirklich unwirklich“, der das Potential zur Thematisierung von Selbstaspekten beinhaltet. Diese Thematisierung unterschiedlicher Aspekte des eigenen Selbst erscheint aufgrund des zunehmenden Verlustes öffentlicher Räume und der damit verbundenen zurückgehenden Möglichkeiten der Selbstinszenierung wichtig zu werden. Der Cyberspace bietet die Möglichkeit, sich selbst immer wieder neu und anders zu inszenieren und somit auch sich selbst immer wieder neu und anders zu erfahren. Im Gegensatz zum westeuropäischen öffentlichen Kulturraum, der Authentizität fordert, bietet und legitimiert der Cyberspace die Inszenierung von Authentizität. Erst durch die Interaktion mit anderen wird die Selbstwahrnehmung geschult bzw. thematisiert. Die Hinwendung des Subjekts zum Nicht-Authentischen ermöglicht neue Perspektiven auf Selbst und Welt und eröffnet die Option, sowohl sich selbst als auch die Welt als eine Möglichkeit, als Entwurf zu erfahren.

Welche Vorteile birgt die Möglichkeit des Nicht-Authentisch-Sein-Müssens für einen Bildungsprozeß?

Ein Vorteil ist, „daß sich diese Verlagerung von Kommunikation in virtuelle Welten durch eine radikale Steigerung der Reflexivität auszeichnet“ (Marotzki, 1997, S. 196). Die Erfahrungen im Cyberspace können Gewohnheiten und Verhaltenseinstellungen ändern. „In diesem Sinne wird es künftig bedeutsam sein, ob es Menschen gelingt, flexible Selbst- und Weltentwürfe zu erzeugen,

die einerseits soviel Stabilität und Orientierung wie nötig und andererseits soviel Unbestimmtheit wie möglich enthalten“ (Marotzki, 1997, S. 197).

Es bleibt die Frage, wie sich die zunehmenden Sicherheitsmaßnahmen im Netz auf das unbefangene Spiel mit Selbstaspekten auswirken werden. Die Nutzerzahlen steigen und über kurz oder lang ist auch zu erwarten, daß die Bekanntheit der Datenspurerfassungsmaßnahmen ebenfalls steigt. Die Daten des Netzes sind keineswegs so flüchtig wie allgemein angenommen, auch wenn sich Sicherheitsmaßnahmen bislang in erster Linie auf Email beschränken. Wie bereits erwähnt können Mails mittels bestimmter Software verschlüsselt werden. PGP (Pretty Good Privacy) gilt dabei als die sicherste Verschlüsselungssoftware, an der angeblich sogar Geheimdienste verzweifeln. Dies hat zur Folge, daß beispielsweise in Groß Britannien Nutzer dieser Technik ihre Daten der Polizei melden müssen. Nichtbefolgung dieser innenministerlichen Weisung kann mit bis zu 2 Jahren Haft bestraft werden. Neben der Sicherheit privater Mails werden aber ohnehin eine Vielzahl von Daten bei jeder Nutzung gespeichert, meist schon über den genutzten Browser. Wie viele Daten dies tatsächlich sind, kann jeder Nutzer einmal selber unter www.anonymous.com überprüfen. Und auch diese Daten sind keineswegs flüchtig, d.h. sie sind nicht gelöscht, wenn sich der Nutzer ausloggt, da jeder Provider in Deutschland gesetzlich verpflichtet ist, die Daten der Online-Verbindungen seiner Nutzer 6 Monate lang zu speichern. Außerdem ist die Umsetzung der 24. Version der „Cyber Crime Convention“ des Europäischen Rates noch abzuwarten, nach der europaweit jeder Provider verpflichtet sein wird, eine Software zu installieren, die es Behörden ermöglicht Daten nach Wunsch zu überprüfen.

Bleibt nur zu hoffen, daß die Ambitionen zur Verbrechensbekämpfung den Reiz, den gerade die Anonymität im Netz auszumachen scheint, und damit die Möglichkeit der Nicht-Authentizität nicht aufheben werden. Das Spiel mit Selbstaspekten wie Geschlecht und sexuellen Präferenzen funktioniert nur im anonymen Rahmen. Das Spiel im Raum des Nicht-Wirklichen und des Nicht-Wirklich-Nicht-Wirklichen bedarf der Sicherheit über mögliche Konsequenzen. So wie ich im Monopoly „nicht wirklich“ mein Hab und Gut riskiere, muß der

Cyberspace die Möglichkeiten des Ausprobierens offen halten. Die dargestellten Aushandlungsprozesse für Verhalten haben gezeigt, wie schwierig eine Bewertung und eine Sanktion des Online-Verhaltens ist.

Zentral in der Bewertung der Online-Erfahrungen ist es, diese nicht gegen Offline-Erfahrungen auszuspielen. Ein Besuch einer Ausstellung ist etwas anderes als ein virtueller Besuch, die Qualität einer Bekanntschaft in einer Gaststätte ist anders als die einer reinen Online-Bekanntschafft. Beide unterscheiden sich aufgrund des Charakters der Virtualität und der damit verbundenen Entlastung von Authentizität, der Kontrolle über das Mitzuteilende und der Freiheit im Ausdruck von Subjektivität. Beide Erfahrungen, „real“ und virtuell, können einander ergänzen und thematisieren jeweils unterschiedliche Aspekte des Selbst. Das Selbst wiederum ist kohärent. Die unterschiedlichen Identitäten stehen nicht unverbunden nebeneinander, die stärkste Verbindung der Identitäten ist die durch den Leib. Gleichzeitig ermöglicht der virtuelle Raum einen veränderten Blickwinkel auf andere soziale Räume. Wirklichkeit und Identität werden als Konstrukte wahrgenommen, die so, aber auch anders gestaltet sein können. Damit verbunden kann die Wahrnehmung von Selbst und Welt verstärkt werden, Kultur, Werte und Normen werden neuen Reflexionsprozessen unterworfen.

Im Bildungsprozeß ist immer auch die Selbstbestimmung des Menschen mitinbegriffen, sowohl als lebenslanger Prozeß als auch als dessen momentane gegenwärtige Form. Beide Aspekte werden durch eine Persona nicht nur aufgegriffen, sondern thematisiert und somit bewußt. Damit beinhaltet die virtuelle Welt die Gelegenheit zur Reflexion und der dafür erforderlichen Muße, sie zwingt geradezu dazu. Außerdem kann der jeweilige Nutzer sich als Ganzes einbringen, es erfolgt keine Reduktion auf bestimmte Aspekte, wie z.B. ökonomische Relevanz, sondern die Bestimmung liegt allein beim Nutzer.

Abschließend bleibt die Frage, was das Ergebnis dieser Arbeit im Hinblick auf den Bildungsprozeß bedeutet. Wie dargelegt wurde, ist der Begriff des Bildungsprozesses heute höchst problematisch. Die Hypothese, daß der

Bildungsprozeß kontextabhängig konkretisierbar ist, wurde verifiziert. Darüberhinaus wurde deutlich, daß er der Konkretisierung bedarf, um die Prozesse, die über Lern- und Sozialisationsprozesse hinausgehen, unter postmodernen Bedingungen überhaupt noch theoretisch erfaßbar zu machen. Es konnte gezeigt werden, daß sich auch unsere Beschreibungen vom Bildungsprozeß ausdifferenzieren müssen, wenn sie der bisher vernachlässigten Potentialität des Subjekts und der Welt Rechnung tragen. In dieser Arbeit wurde der Bildungsprozeß konkretisiert im Hinblick auf Subjektivität und Virtuelle Welt. Der Begriff vom Bildungsprozeß als pädagogischem Leitkriterium hat die Basis unserer Überlegungen gebildet. Die Thematisierung der Wechselseitigkeit von Erschließung und Bestimmung von Ich und Welt obliegt in der Pädagogik dem Bildungsbegriff. Dieser bleibt daher als pädagogisches Leitkriterium unabdingbar, wenn er im jeweiligen Zusammenhang hinsichtlich Ich und Welt entsprechend konkretisiert wird. Unberücksichtigt bleibt in dieser Arbeit die Frage, ob das Konzept der Wechselseitigkeit nicht ebenfalls überdacht werden muß und welche Konsequenzen sich hieraus wiederum für den Bildungsprozeß ergeben würden. Bei aller Unabdingbarkeit des Bildungsbegriffs bleibt er immer problematisch in seiner Bestimmung und Bestimmbarkeit. Dies kann einerseits als Defizit aufgefaßt werden. Andererseits ermöglicht uns dies, den Bildungsbegriff unter sich wandelnden gesellschaftlichen Bedingungen, immer wieder neu zu thematisieren und zu konnotieren.

Literaturverzeichnis

Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt/Main 2000.

Ahbe, Thomas: Ressourcen – Transformation – Identität. In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 207-226.

Bachmair, Ben: Individualisierung, Alltagsästhetik und Stile - wie Kinder und Jugendliche ihre sozialen Räume gestalten. In: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Essen 1996, S. 196-208.

Barlow, John Perry: Eine Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. In: Bollmann, Stefan/ Heibach, Christiane (Hrsg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim 1996, S. 110 – 117.

Barlow, John Perry: <http://www.eff-org/~barlow>.

Baudrillard, Jean: Videowelt und fraktales Subjekt. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1990, S. 252-264.

Baumann, Heide/Schwender, Clemens: Neue Medien 2000. In: Dies. (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien 2000. Ein Reality-Check. Stuttgart/München 2000.

Baym, Nancy K.: The emergence of online-community. In: Jones, Steven G. (Hrsg.): Cybersociety 2.0. Revisiting computer-mediated communication and community. Thousand Oaks 1998, S. 35-68.

Beck, Ulrich: Jenseits von Klasse und Stand? Soziale Ungleichheit, gesellschaftliche Individualisierungsprozesse und die Entstehung neuer sozialer Formationen und Identitäten. In: Kreckel, Reinhard (Hrsg.): Soziale Ungleichheiten. Sonderband 2, Göttingen 1983, S. 35-74.

Bell, David/ Kennedy, Barbara M. (Hrsg.): The Cybercultures Reader. London 2000.

Benner, Dietrich: Wilhelm von Humboldts Bildungstheorie. Weinheim 1990.

Berger, Peter L./ Luckmann, Thomas: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. Unveränderte 5. Aufl. (1977), Frankfurt a.M. 1980.

Bialas, Wolfgang: Kommunitarismus und neue Kommunikationsweise. Versuch einer Kontextualisierung neuerer philosophischer

- Diskussionen um das Identitätsproblem. In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 40-65.
- Bilden, Helga/Keupp, Heiner (Hrsg.): Verunsicherungen. Das Subjekt im gesellschaftlichen Wandel. Göttingen 1989.
- Bilden, Helga: Das Individuum – ein dynamisches System vielfältiger Teil-Selbste. Zur Pluralität in Individuum und Gesellschaft. In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 227-249.
- Bilden, Helga: Geschlechterverhältnis und Individualität im gesellschaftlichen Umbruch. In: Bilden, Helga/ Keupp, Heiner (Hrsg.): Verunsicherungen. Das Subjekt im gesellschaftlichen Wandel. Göttingen 1989, S. 19-46.
- Bilstein, Johannes: Erziehung, Bildung, Spiel. In: Liebau, Eckart (Hrsg.): Die Bildung des Subjekts. Beiträge zur Pädagogik der Teilhabe. Weinheim/München 2001, S. 15-71. (a)
- Bilstein, Johannes: Vom nützlichen Wissen der schönen Künste. In: Liebau, Eckart (Hrsg.): Die Bildung des Subjekts. Beiträge zur Pädagogik der Teilhabe. Weinheim/München 2001, S. 269-290. (b)
- Blumenberg, Hans: Die Lesbarkeit der Welt. Frankfurt a.M. 1981.
- Böhle, Fritz/Schulze, Hartmut: Subjektivierendes Arbeitshandeln. In: Schachtner, Christina (Hrsg.): Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht. Frankfurt a.M. 1997, S. 26- 46.
- Bollmann, Stefan/Heibach, Christiane (Hrsg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim 1996.
- Bolz, Norbert: Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit. Düsseldorf 1994.
- Bolz, Norbert: Interaktive Medienzukunft. In: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Essen 1996, S. 120-126.
- Bourdieu, Pierre: Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyrischen Gesellschaft. Frankfurt a. M. 1976.
- Bourdieu, Pierre: Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital. In: Kreckel, Reinhard (Hrsg.): Soziale Ungleichheiten. Sonderband 2, Göttingen 1983, S. 183-198.

- Bruckman, Amy: Identity-Workshops: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. <http://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/identity-workshop.rtf>, 1992.
- Bruckman, Amy: Gender Swapping on the Internet. <http://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/gender-swapping.txt>, 1994
- Bühler-Ilieva, Evelina: „Can anyone tell me how to /join#real.life?“ Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace. http://socio.ch/intcom/t_ebueh101.htm. 1997. (Stand: 14.3.2000).
- Bugaj, Stephan Vladimir: Was liest die Zukunft? Wissenschaft und Fiktion in der technologischen Rückkoppelungsschleife: Woher die Cyberelite ihre Inspiration bezieht. In: FAZ Nr. 89/2001, S. 54.
- Charlton, Michael/Neumann, Klaus: Medienrezeption und Identitätsbildung. Tübingen 1990.
- Ciampi, Luc: Die emotionalen Grundlagen des Denkens. Entwurf einer fraktalen Affektlogik. Göttingen 1997.
- Danet, Brenda: Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet. In: Jones, Steven G. (Hrsg.): Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Society. Thousand Oaks 1998, S. 129-158.
- Dibbell, Julian: A Rape in Cyberspace. How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society. The VillageVoice, Dezember 1993. http://www.levity.com/julian/bungle_vv.html (Stand: 16.08.00).
- Döber, Rainer/ Nunner-Winkler, Gertrud: Adoleszenzkrise und Identitätsbildung. Frankfurt a. M. 1975.
- Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet. Göttingen 1999.
- Drinck, Barbara/ Ehrenspeck, Yvonne/ Hackenberg, Achim/ Hedenigg, Silvia/ Lenzen, Dieter: Von der Medienwirkungsbehauptung zur erziehungswissenschaftlichen Medienrezeptionsforschung. In: Medienpädagogik. [www. Medienpaed.com/01-1/drinck1.pdf](http://www.Medienpaed.com/01-1/drinck1.pdf), 6.4.2001.
- Dyson, Esther: Release 2.0. Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere Digitale Zukunft. München 1997.

- Ecarius, Jutta: Individualisierung und soziale Reproduktion im Lebenslauf. Konzepte der Lebenslaufforschung. Opladen 1996.
- Erikson, Erik H.: Dimensionen einer neuen Identität. Frankfurt a. M. 1975.
- Erikson, Erik H.: Identität und Lebensalter. Frankfurt a. M. 1970.
- Erikson, Erik H.: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt a. M. 1966.
(Aufsätze: Ich-Entwicklung und geschichtlicher Wandel S. 11-54,
Wachstum und Krisen der gesunden Persönlichkeit S. 55-122, Das
Problem der Ich-Identität S. 123-212)
- Esposito, Elena: Fiktion und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 269-296.
- Esser, Heike/ Witting, Tanja: Transferprozesse beim Computerspiel. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung 1997, S. 247-261.
- Fasching, Thomas: Internet und Pädagogik. Kommunikation, Bildung und Lernen im Netz. München 1997.
- Fend, Helmut: Die Entdeckung des Selbst und die Verarbeitung der Pubertät. Göttingen 1994.
- Foster, Derek: Community and Identity in the Electronic Village. In: Porter, David (Hrsg.): Internetculture. London 1997, S. 23-37.
- Frank, Manfred: Subjekt, Person, Individuum. In: Frank, Manfred/ Haverkamp, Anselm (Hrsg.): Individualität. München 1988, S. 3-20, Reihe Poetik und Hermeneutik.
- Frank, Manfred/ Haverkamp, Anselm: Ende des Individuums - Anfang des Individuums. In: Dies. (Hrsg.): Individualität. München 1988, S. XI-XX, Reihe Poetik und Hermeneutik.
- Freud, Sigmund: Das Ich und das Es. In: Gesammelte Werke Bd. XIII. 4. Aufl., Frankfurt a. M. 1963, S. 237-255.
- Freud, Sigmund: Das Ich und das Über-Ich (Ichideal). In: Gesammelte Werke Bd. XIII. 4. Aufl., Frankfurt a. M. 1963, S. 256-267.
- Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung 1997, S. 13-30.

- Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung 1997, S. 229-246.
- Fuhrer, Urs/ Josephs, Ingrid E. (Hrsg.): Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung. Göttingen 1999.
- Fuhrer, Urs: Identitätsentwicklung als Bedeutungsbildung in tetradischen Transaktionen. In: Fuhrer, Urs/ Josephs, Ingrid E. (Hrsg.): Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung. Göttingen 1999, S. 83-108.
- Geier, Manfred: Fake. Leben in künstlichen Welten. Mythos; Literatur; Wissenschaft. Reinbek 1999.
- Gibson, William: Neuromancer. München 1992.
- Giddens, Anthony: Modernity and Self-Identity. Cambridge 1991.
- Gleick, James: Echtzeit. In: Baumann, Heide/Schwender, Clemens (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien 2000. Stuttgart München 2000, S. 134-145.
- Goffman, Erving: Stigma. Über Techniken der Bewältigung beschädigter Identität. Frankfurt a. M. 1967.
- Grajczyk, Andreas/ Mende, Annette: Nichtnutzer von Online: Zugangsbarrieren bleiben bestehen. In: Media Perspektiven 8/2000, S. 350-358.
- Gronemeyer, Marianne: Lernen mit beschränkter Haftung. Über das Scheitern der Schule. Berlin 1996.
- Hansmann, Otto/ Marotzki, Winfried: Zur Aktualität des Bildungsbegriffs unter veränderten Bedingungen der gegenwärtigen Gesellschaft. In: Pädagogik 52 (1988) Heft 7/8, 1988, S. 25-29.
- Haraway, Donna: A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the late twentieth century. In: Bell, David/ Kennedy Barbara M. (Hrsg.): The Cybercultures Reader. London, New York 2000, S. 291-324.
- Haußer, Karl: Identitätsentwicklung. New York 1983.
- Helmers, Sabine/ Hoffmann, Ute/ Hofmann, Jeanette: Internet...The Final Frontier: Eine Ethnographie. Schlußbericht des Projekts „Interaktionsraum Internet. Netzkultur und Netzwerkorganisation. Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung. FS II 98-112, 1998.
- Helsper, Werner (Hrsg.): Jugend zwischen Moderne und Postmoderne. Opladen, 1991.

- Helsper, Werner: Das „postmoderne Selbst“ – ein neuer Subjekt- und Jugend-Mythos? In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 174-206.
- Helsper, Werner: Selbstkrise und Individuationsprozeß. Opladen 1989.
- Humboldt, Wilhelm v.: Bildung und Sprache. 4. durchges. Aufl., besorgt von Clemens Menze. Paderborn 1985.
- Humboldt, Wilhelm v.: Wilhelm von Humboldt. Werke in fünf Bänden. Herausgegeben von Andreas Flitner. Darmstadt 1981.
- Husmann, Heike: Chatten im Internet Relay Chat (IRC). Einführung und erste Analyse. München 1998.
- Keupp, Heiner/Höfer, Renate (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997.
- Keupp, Heiner: Diskursarena Identität: Lernprozesse in der Identitätsforschung. In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 11-39.
- Kittler, Friedrich: Fiktion und Simulation. In: Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1990, S. 196-213.
- Klafki, Wolfgang: Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Weinheim 8./9. Auflage 1967.
- Kleinsteuber, Hans J./ Hagen, Martin: Interaktivität – Verheißungen der Kommunikationstheorie und das Netz. In: Neverla, Irene (Hrsg.): Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen/Wiesbaden 1998, S. 63-87.
- Klika, Dorle: Identität - ein überholtes Konzept? In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 3.Jg., 2/2000, S. 285-304.
- Koller, Hans-Christoph: Bildung und Widerstreit. Zur Struktur biographischer Bildungsprozesse in der (Post-) Moderne. München 1999.
- Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998.
- Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und als Apparat. In: Dies. (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 73-94.

- Krämer, Sybille: Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? In: Dies. (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 9-26.
- Krämer, Sybille: Subjektivität und neue Medien. In: Sandbothe, Mike/ Marotzki, Winfried (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Köln 2000, S. 102-116.
- Krappmann, Lothar: Die Identitätsproblematik nach Erikson aus einer interaktionistischen Sicht. In: Heiner Keupp/Renate Höfer (Hrsg.): Identitätsarbeit heute. Perspektiven klassischer und aktueller Identitätsforschung. Frankfurt a. M. 1997, S. 66-92.
- Krappmann, Lothar: Soziologische Dimensionen der Identität. Stuttgart 1973.
- Kreckel, Reinhard (Hrsg.): Soziale Ungleichheiten. Sonderband 2, Göttingen 1983.
- Krotz, Friedrich: Digitalisierte Medienkommunikation: Veränderungen interpersonaler und öffentlicher Kommunikation. In: Neverla, Irene (Hrsg.): Das Netz-Medium. Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen/Wiesbaden 1998, S.113- 135.
- Küchenhoff, Joachim: Der Leib als Statthalter des Individuums? In: Frank, Manfred/ Haverkamp, Anselm (Hrsg.): Individualität. München 1988, S. 167-202, Reihe Poetik und Hermeneutik.
- Kundera, Milan: Gespräch über die Kunst des Romans. München-Wien 1987.
- Lämmert, Eberhard: Der Kopf und die Denkmaschinen. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 95-118.
- Lenzen, Dieter: Moderne Jugendforschung und postmoderne Jugend: Was leistet noch das Identitätskonzept? In: Helsper, Werner (Hrsg.): Jugend zwischen Moderne und Postmoderne. Opladen, 1991, S. 41-56.
- Lohmann, Georg: Der Schleier zwischen und den Dingen: Georg Simmels „Stilisierung“. In: Fuhrer, Urs/ Josephs, Ingrid E. (Hrsg.): Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung. Göttingen 1999, S. 40-59.
- Mainzer, Klaus: Computernetze und Virtuelle Realität. Leben in der Wissensgesellschaft. Berlin u.a. 1999.
- Marcia, James E.: Development and Validation of Ego-Identity Status. In: Journal of Personality and Social Psychology, 1966, Vol. 3, No. 5, S. 551-558.

- Maresch, Rudolf/ Rötzer, Florian: Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet. Frankfurt a.M. 2001.
- Marotzki, Winfried: Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie. Weinheim 1990.
- Marotzki, Winfried: Digitalisierte Biographien? Sozialisations- und bildungstheoretische Perspektiven virtueller Welten. In: Lenzen, Dieter/ Luhmann, Niklas (Hrsg.): Bildung und Weiterbildung im Erziehungssystem. Lebenslauf und Humanontogenese als Medium und Form. Frankfurt a.M. 1997, S. 175-247.
- Marotzki, Winfried: Bildungstheoretische Perspektiven des Internet. In: Sandbothe, Mike/ Marotzki, Winfried (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Köln 2000, S. 236-258. (a)
- Marotzki, Winfried: Zukunftsdimensionen von Bildung. In: : Marotzki, Winfried/ Meister, Dorothee M./ Sander, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen 2000, S. 233-258. (b)
- Matussek, Peter: www.heavengate.com – Virtuelles Leben zwischen Eskapismus und Ekstase. In: Paragrana 6 (1997) 1, S. 129-147.
- Mead, George Herbert: Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. 10. Aufl., Frankfurt a. M. 1995.
- Mead, George Herbert: Sozialpsychologie. Neuwied 1969.
- Meder, Norbert: Der Sprachspieler. Ein Bildungskonzept für die Informationsgesellschaft. In: Vierteljahresschrift für wissenschaftliche Pädagogik 72 (1996) Heft , S. 145-162.
- Merkert, Paul Rainald: Medien und Erziehung. Darmstadt 1992.
- Merten, K.; Schmidt, S.J.; Weischenberg, S. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen 1994.
- Mertens, Gerhard: Umwelten: Eine humanökologische Pädagogik. Paderborn 1998.
- Miller, Hugh/Mather, Russel: The presentation of self in WWW Home Pages. IRISS'98: Conference Papers. <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper21.htm> (Stand: 21.3.00).
- Miller-Kipp, Gisela/Neuenhausen, Benedikta: Der pädagogische Diskurs im Internet. In: Bildung und Erziehung 52 (1999) Heft 1, S. 7-23.
- Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. Opladen, 1995.

- Oehmichen, Ekkehardt/ Schroeter, Christian: Fernsehen, Hörfunk, Internet: Konkurrenz, Konvergenz oder Komplement? In: Media Perspektiven 8 (2000), S. 359-368.
- Ortmann, Sabine/ Peter, Enno E. (Hrsg.): tage-bau.de. ein literarisches ONLINEtagebuch. Mein Pixel-Ich. Berlin 2001.
- Pestalozzi, Johann Heinrich: Ausgewählte Schriften. Herausgegeben von Wilhelm Flitner. Düsseldorf 1968.
- Peukert, Helmut: Reflexionen über die Zukunft von Bildung. In: Zeitschrift für Pädagogik, 46 (2000) Heft 4, S. 507-524.
- Porter, David (Hrsg.): Internetculture. London 1997.
- Prange, Klaus: Differentielle Identität oder: Auf der Suche nach dem verlorenen Selbst. In: Hellekamps, Stephanie (Hrsg.): Ästhetik und Bildung. Das Selbst im Medium von Musik, Bildender Kunst, Literatur und Fotografie. Weinheim 1998, S. 159-169.
- Rheingold, Howard: Virtual Reality. New York 1991.
- Rheingold, Howard: Virtuelle Gemeinschaft: soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn 1994.
- Robin, Kevin: Cyberspace and the World we live in. In: Bell, David/ Kennedy, Barbara M. (Hrsg.): The Cybercultures Reader. London 2000, S. 77-95.
- Rötzer, Florian: Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien. In: Bollmann, Stefan (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien. 2. Durchgesehene Aufl. Mannheim 1995, S. 57-78.
- Rötzer, Florian: Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft. In: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Essen 1996, S. 176-195.
- Rötzer, Florian: Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 152-168.
- Rushkoff, Douglas: Virtuelles Marketing. In: Maresch, Rudolf/ Rötzer, Florian: Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet. Frankfurt a.M. 2001, S. 102- 122.

- Sandbothe, Mike: Transversale Medienwelten. Philosophische Überlegungen zum Internet. www.uni-magdeburg.de/iew/html/dgfe_seite.html (Stand: 11.1.2001)
- Sandbothe, Mike: Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet. Weilerswist 2001.
- Schachtner, Christina: Die Technik und das Soziale. Begründung einer subjektivitätsorientierten Technikforschung. In: Dies. (Hrsg.): Technik und Subjektivität. Das Wechselverhältnis zwischen Mensch und Computer aus interdisziplinärer Sicht. Frankfurt a.M. 1997, S. 7-25.
- Schäfer, Alfred: Das Bildungsproblem nach der humanistischen Illusion. Weinheim 1996.
- Schäfer, Eva: Lernwelten für Kinder im Internet. In: : Marotzki, Winfried/ Meister, Dorothee M./ Sander, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen 2000, S. 317-340.
- Schäfer, Burkhard: Das Internet: ein Medium kultureller Legitimität. In: : Marotzki, Winfried/ Meister, Dorothee M./ Sander, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen 2000, S. 259-285.
- Schindler, Friedemann: Cybercommunities – herumhängen, kommunizieren, spielen und lernen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung 1997, S. 137-155.
- Schmidt, Siegfried J.: Vom Oikos in den Cyberspace und zurück. In: Zacharias, Wolfgang (Hrsg.): Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Essen 1996, S. 82-96.
- Schmidt, Siegfried J.: Die Wirklichkeit des Beobachters. In: Merten, K.; Schmidt, S.J.; Weischenberg, S. (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen 1994, S. 3-19.
- Scholl, Wolfgang/ Pelz, Jan/ Rade, Jörg: Computervermittelte Kommunikation in der Wissenschaft. Münster 1996.
- Schönberger, Klaus: Alltagsbeziehungen und Internet. <http://max.lui.uni-tuebingen.de/fp/aufs-komm.html>. 1998. (Stand: 11.11.99).
- Seel, Martin: Medien der Realität und Realität der Medien. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 244-268.
- Sloterdijk, Peter: Medien-Zeit. Drei gegenwarts-diagnostische Versuche. Stuttgart 1993.

- Søby, Morton: Identity and Learning in Cyberspace. In: Sandbothe, Mike/ Marotzki, Winfried (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Köln 2000, S. 117-146.
- Stone, Allucquere Rosanne: Will the Real Body Please Stand Up? In: Benedikt, Michael (Hrsg.): Cyberspace: First Steps. Cambridge 1991, S. 81-118. Außerdem unter <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html> (Stand: 21.3.2000).
- Tepper, Michele: Usenet Communities and the cultural politics of information. In: Porter, David (Hrsg.): Internetculture. London 1997, S. 39- 54.
- Turkle, Sherry: Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. In: Sara Kiesler (Hrsg.): Culture of the Internet. New Jersey 1997, S. 143- 155.
- Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek 1998.
- Utz, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. unveröffentlichte Dipl. Arbeit 1995. <http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm> (15.8.2000)
- Utz, Sonja: Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich u.a. 1999.
- Vogel, Martin Rudolf: Bildung zum Subjekt – Selbst und gesellschaftliche Form - .In: Grubauer, Franz/ Ritsert, Jürgen/ Scherr, Albert/ Vogel, Martin Rudolf (Hrsg.): Subjektivität – Bildung – Reproduktion. Perspektiven einer kritischen Bildungstheorie. Weinheim 1992, S. 10-39.
- Von Eimeren, Birgit/Gerhard, Heinz: ARD/ZDF-Online-Studie 2000: Gebrauchswert entscheidet über Internetnutzung. In: Media Perspektiven 8/2000, S. 338-349.
- Waldenfels, Bernhard: Experimente mit der Wirklichkeit. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 213-243.
- Welsch, Wolfgang: Unsere postmoderne Moderne. 2., durchgesehene Auflage, Weinheim 1988.
- Welsch, Wolfgang: „Wirklich“. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, S. 169-212

- Welsch, Wolfgang: Virtual to begin with. In: Sandbothe, Mike/ Marotzki, Winfried (Hrsg.): Subjektivität und Öffentlichkeit. Köln 2000, S. 25-60.
- Wilbur, Shawn P.: An Archaeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. In: Porter, David (Hrsg.): Internetculture. London 1997, S. 5-22.
- Williams, Tad: Otherland. Bd.1-4, Daw Books, 1998-2001.
- Wittpoh, Jürgen: Die Dinge, das Selbst und der andere – Probleme der Kultivation bei Georg Simmel. In: Fuhrer, Urs/ Josephs, Ingrid E. (Hrsg.): Persönliche Objekte, Identität und Entwicklung. Göttingen 1999, S. 60-82.
- Zielinski, Siegfried: Dramatisierung der Schnittstelle. In: Baumann, Heide/Schwender, Clemens (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien 2000. Stuttgart München 2000, S. 315-321.