

Identitäts-Konstruktionen und VerNetzungs-Techniken

Musfeld, Tamara

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Musfeld, T. (2001). Identitäts-Konstruktionen und VerNetzungs-Techniken. *Journal für Psychologie*, 9(1), 29-43. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-28380>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Identitäts-Konstruktionen und VerNetzungs-Techniken

Tamara Musfeld

Zusammenfassung

Dieser Beitrag befasst sich mit der Frage, welchen Einfluß die Erscheinungsweisen der Netzkommunikation auf Prozesse der Identitätsbildung und der Konstruktion von Geschlecht haben können. In wieweit führen derartige Praxen dazu, das Theorieverständnis in diesen Bereichen zu verändern und die Vorstellungen eines - auch in postmodernen Theorien immer noch wesentlich autonomen und männlichen - Subjekts durch die Figur eines netzwerkartig konstruierten Selbst-in-Beziehung zu ersetzen. Welchen Beitrag dazu theoretische Konstrukte wie die Idee der »Cyborg« von Haraway liefern können, wird ebenso untersucht wie die Frage, welchen Veränderung das Spiel mit der Identität im Netz für eine Veränderung bringt.

VERNETZUNGS-TECHNIKEN

Technik verändert unsere kulturelle und soziale Landschaft enorm, durch die Globalisierung und Technisierung der Welt vervielfältigen sich mögliche Lebensweisen und Lebenswege. Es ist besonders das Internet und die Möglichkeiten elektronischen Kommunizierens und Produzierens, das zeitliche und räumliche Begrenzungen auflöst: es liefert das technische Equipment für die scheinbar grenzenlose Ausdehnung der eigenen Person; die Endlichkeit der Subjekte wird durch unendliche Vernetzung aufgehoben. Neben den sozialen Kontakten in der eigenen Lebenswelt entsteht ein reichhaltiges Leben und Interagieren mit Menschen, die sich weit entfernt befinden und mit denen man lediglich elektronische Botschaften austauscht. Die Vorstellungen von Sozialität werden also durch technisch vermittelte Handlungen verändert. Gleichzeitig wird der Wunsch nach Verbindung und Bezogenheit, der in der modernen Welt z. T. wenig sichtbar wird, in der Benutzung und in der Rezeption dieses Mediums in der Öffentlichkeit sehr deutlich. Gesellschaft,

das ist fortan Information aber auch Kommunikation und Interaktion, es entstehen Ideen von netzwerkartigen sozialen Bezügen, von Gleichheit im Rauschen der Bits und Bytes, von schnellen Verbindungen ohne Grenzen.

Konstruiert werden in und mit diesem Medium auch neue Identitäten, indem im virtuellen Raum Fähigkeiten und Eigenschaften hervorgebracht werden, über die mancher Mann und manche Frau im sogenannten »Real Life« nicht verfügen. So werden aus sprachfaulen Männern zugewandte Redner, es werden aus friedfertigen Frauen durchsetzungskräftige Web-Expertinnen, und wem es gefällt, der verändert sein virtuelles Geschlecht und probiert sich in der Psyche und Verhaltensweise nahezu beliebiger Personen und deren Charakterzügen aus. Durch die Erfahrung mit den neuen Medien wird klarer, dass unsere soziale Wirklichkeit eine sozial hergestellte ist. Unsere Vorstellungen von sozialen Beziehungen, von Männlichkeit und Weiblichkeit und auch Ideen von Identität und Individualität, sind Konstruktionen im besten Sinne: wir konstruieren unsere Realität mit Hilfe von Einschlüssen und Ausschlüssen, wir konstruieren sie aus unterschiedlichen Perspektiven und weisen ihr Bedeutung zu.

Virtuelle Realitäten sind aus dieser Sicht keine Simulationen, sondern erschaffen lediglich einen neuen Bereich medial vermittelter sozialer Kommunikation. »Auch die in und durch computervermittelte Kommunikation konstruierten Wirklichkeiten sind, eben weil sie von Menschen mit von Menschen gemachten Mitteln konstruiert werden, wirklich - wie andere Wirklichkeiten auch« (Frindte & Köhler 1999, 31).

Im weiteren will ich diskutieren, in wieweit diese Erfahrungen von weltweiter sozialer Vernetzung und Auflösung eindeutiger,

selbstverständlicher Identitätsbilder auch eine Veränderung im Verständnis sozialer Prozesse und den Vorstellungen von Identität und Selbst innerhalb der Wissenschaft ermöglichen.

Das Internet scheint vor allem auch eine Veränderung von Geschlechterstereotypen durch seinen seltsamen Doppelcharakter zu ermöglichen: einmal handelt es sich bei der Vernetzung von Computern mit Hilfe von Hardware und Software tatsächlich um reine Technik, die in unserer Kultur als Inbegriff geronnener Rationalität männlich konnotiert ist.

Andererseits erfordert Kommunikation via Internet neben Hardware und Software, wenn es nicht nur um das Durchsurfen von WWW-Seiten voller Werbung und bunter Bilder geht, auch bestimmte menschliche Vernetzungstechniken, um sich des angelegten Potentials bedienen zu können (Levy 1997; Rheingold 1994). Diese kommunikative Potenz, die Fähigkeit, in die konkrete Interaktion zu gehen und rein sprachlich und gedanklich »alles-mit-allem-zu-verbinden« oder in Beziehung zu setzen, ist klassischerweise eher weiblich konnotiert und wird in Sozialisationstheorien als eine besondere Flexibilität von Frauen herausgestellt (Chodorow 1986; Benjamin 1990).

Rheingold schreibt in seinem Klassiker über die Entstehung virtueller Gemeinschaften, dass der ideale Benutzer der entsprechenden virtuellen Orte über einen besonderen Charakterzug verfügen muss: »angeborene Geschwätzigkeit« (vgl. Reingold 1994, 61). Nur damit scheint es möglich, eine virtuelle Gemeinschaft zu erschaffen. »Geschwätzigkeit« ist aber in der Regel ein mit Frauen und mit sozial überflüssigem Reden assoziierter Begriff. Bezogen auf virtuelle Gemeinschaften sind damit jedoch gerade Männer erfasst, denn obwohl die Zahl der Frauen im Netz kontinuierlich steigt, ist noch immer der größere Teil der aktiven Netznutzer männlich (vgl. Döring 1999).

Weil im Internet der kommunikative bzw. soziale Bereich erfordert, dass alles vertextet wird, kommt es quasi zu einer Umwertung von Werten. Die Etablierung eines neuen »männlichen« Mediums, in dem »Geschwätzigkeit«, und sei es eine auf der Tastatur, die Grundvoraussetzung ist, um an der Gemeinschaft teilhaben zu können, könnte sich durchaus auch auf das Identitätsverständnis von Männern und Frauen auswirken, bzw. dessen Auflösungs- und Diffundierungstendenzen verstärken.¹

Kommt es auf Basis dieser Möglichkeit auch in der Wissenschaft zu einer Überschreitung oder besser einem Auflösen von festen Vorstellungen von Identität und gibt es eine Vermischung von männlichen und weiblichen Sichtweisen und Theorieproduktionen zu diesem Themenkomplex? Gelingt es durch das Internet, also mit Hilfe von Technik und über ein »Vernetzungsparadigma« das grundsätzliche Wissen über die basale Verwobenheit und Einbettung des Menschen in der Welt, und seine Abhängigkeit von der Anerkennung durch Andere, zu etablieren? Kann es auf diese Weise zu Verschiebungen oder Neuorientierungen im Verhältnis der Geschlechter und innerhalb der symbolischen Ordnung kommen?

Um diesen Fragen nachzugehen werde ich zunächst einen grundsätzlichen Mangel in postmodernen Identitätsentwürfen darlegen, und diesen das Paradigma der feministischen Psychanalyse vom Selbst-in-Beziehung entgegensetzen. Deren Grundfrage der gegenseitigen Anerkennung im sozialen Entwicklungsprozeß dienen als Folie, vor der Gemeinschaftserfahrungen des Netzlebens neu gelesen werden sollen. Dies wirft die Frage auf ob der Cyberspace wirklich in der Lage ist unser Denken so neu zu strukturieren, um zu einem Verständnis von Cyborgs im Harawayschen (1995) Sinne zu gelangen, in dem dichotomes Denken aufgehoben werden soll. Diese theoretischen Erörterungen werden

untermalt von Erfahrungen zur Konstruktion von virtuellen Identitäten im Netz.

IDENTITÄTEN

Das traditionelle, männlich geprägte Wissenschafts- und Identitätsverständnis ging lange, und geht in manchen Denktraditionen auch jetzt noch, von festen Entitäten aus, von der Existenz unveränderbarer Gewissheiten. Eine dieser Gewissheiten ist für viele z. B., dass es Männer und Frauen »gibt«, und dass diese über relativ fest umrissene Eigenschaften verfügen. Dies ist ein auch heute noch praktisch wirksames Beispiel wie Identität als Ansammlung von verdinglichten Eigenschaften gesehen wird, während Wissenschaft als die Bündelung von naturwissenschaftlichen Methoden erscheint, um unumstößliche Wahrheiten herauszuarbeiten.

Die klassische Psychologie konnte daher das Vielfältige und Polymorphe des menschlichen Erlebens nur als Störung begreifen, als Wahnsinn oder Wankelmut, »es herrschte ein Eindeutigkeitszwang oder der Widerstreit auf Eindeutigkeit zielender Prinzipien« schreibt Keupp (1992, 23), bis die Psychoanalyse ein theoretisches Modell lieferte, um diesen ausgegrenzten Teilen unseres Selbst ein zu Hause anzubieten. Vielleicht ist dies ein Grund dafür, dass die Psychoanalyse sich auch heute noch in weiten Kreisen der akademischen Psychologie keiner Beliebtheit erfreut, wengleich selbstverständlich eine große Anzahl ihrer Theorieelemente als Versatzstücke auch dort wieder auftauchen: die Kränkung des bewussten (männlichen) Seins, nur die Spitze des Eisbergs zu sein, während die wirklich wichtigen Dinge in der Regel unbewusst ablaufen, sitzt tief.

So hielt sich trotz der Einsicht, nicht Herr im eigenen Haus zu sein (Freud) die Vorstellung von einem Modell der gelungenen Identitätsbildung als das eines autonomen männlichen Subjekts, eines Subjekts, dass

als Zentrum seines Handelns und Denkens bestätigt wird und das in erster Linie nach den Regeln der Vernunft funktioniert. Und Vernunft, so Jane Flax (1992) wurde ahistorisch definiert und mit universalistischen und transzendentalen Qualitäten versehen. »Körperliche, historische und soziale Erfahrungen beeinträchtigen weder die Struktur der Vernunft noch ihre Fähigkeit, überzeitliches Wissen zu produzieren« (Flax 1992, 74).

Diese Vorstellung bedeutet im Kontext meiner Überlegungen zweierlei: erstens, dass der Einfluss von Beziehung, Bindung und sozialer Interaktion auf die Herausbildung von Vernunft und Identitätsvorstellungen weitestgehend oder völlig ausgeklammert bleibt und zweitens, dass auch die Bedeutung der Dinge in der Welt, in unserem Fall also der Technik und der Technisierung der Welt, für die Veränderung der sozialen und personalen Organisation zu wenig beachtet werden.

Diese festgefühten Vorstellungen über Identitäten werden mittlerweile auch in der Psychologie aus der Richtung postmoderner, narrativer Psychologien sowie der Theorie des sozialen Konstruktivismus in Frage gestellt. Identitätsbildende Prozesse werden nicht mehr verstanden als Erwerb von festen Eigenschaften, die irgendwann einmal abgeschlossen sind, sondern als das Konstruieren eines Patchworkgewebes, das Zusammensetzen von vielfältigen, schillernden Teilstücken, die auf immer wieder neue Weise erzählt und nacherzählt werden (Keupp 1992; Keupp & Höfer 1998).

Wenn Heiner Keupp fragt: »Wer erzählt mir, wer ich bin« verweist er auf dieses biographische Erzählen aber auch auf die Eingebundenheit in gesellschaftliche Muster und Narrationen. »Wir sind nicht nur AutorInnen unserer Erzählungen, sondern wir finden kulturelle Texte immer schon vor, Lebensskripte, in die wir unsere persönli-

chen Erzählungen unterbringen« (Keupp 1996, 41).

Die verschiedenen Erzählweisen bieten Identitätsbausteine an, so Keupp, mit denen auch in der heutigen Zeit der Unübersichtlichkeit, der Optionalität und der Vielfältigkeit der Anschluss an »Normalität« gefunden werden kann. Diese Identitätsbausteine enthalten selbstverständlich die Mittel, mit denen soziale Prozesse in der aktuellen Gesellschaft moduliert werden, also Regeln, Bilder, Mythen und sie integrieren auch die technischen Bedingungen der jeweiligen Zeit. Auffällig ist, dass die Erzählweise, die in unserer Gesellschaft mit den vollmundigsten und vielversprechendsten Visionen arbeitet, die Erzählung über die »unbegrenzten Möglichkeiten virtueller Realitäten und Gemeinschaften« (ebda., 48) in den Forschungen zu Identitätsprozessen oft nur am Rande gestreift wird. Die Bedeutung technisierter Inszenierung und Konstruktion von Identität, wie wir sie im und mit Hilfe des Internet beispielhaft vorfinden, hat noch zu wenig Eingang in die Psychologien der Subjektivität gefunden.

Diese Ebene greift Kenneth Gergen in seinem Sprechen über das »gesättigte Selbst« (1996) viel deutlicher auf, wenn er darauf verweist, wie sehr wir und unsere Beziehungen uns geändert haben durch die mit der Zeit eingeführten verschiedenen technischen Mittler. Mittler, die den Raum zu verkleinern scheinen (Eisenbahn, Telephon) oder die unsere Kontakte, wie das Internet, ganz jenseits von Zeit, Raum und Körperlichkeit ermöglichen, und das alles in »Echtzeit«, also als zeitlich unmittelbare Kommunikation. In seinem Bild von vielfältigen medienvermittelten Bezügen zur Welt macht er deutlich, wie sehr die Subjektivität von den Veränderungen der technischen Möglichkeiten geprägt wird.

Heute bedeutet allein die Möglichkeit jederzeit telefonieren zu können »eine Macht über Zeit und Raum, die antike Herrscher niemals zu begehren wagten. Menschen,

für die eine solche Macht gewohnter Bestandteil ihrer Realität ist, denken auch von sich selbst in einer besonderen Weise« (Rheingold 1994, 185).²

Wie wird dann erst die Möglichkeit, gleichzeitig mit Menschen aus aller Welt zu kommunizieren und gemeinsam am gleichen Gegenstand zu arbeiten, kollektiv über große Entfernungen eine Geschichte zu schreiben etc. unser Verständnis von uns selbst im Verhältnis zu Zeit und Raum, aber auch zu den anderen Menschen verändern (Vgl. Levy 1997)?

Gergen verdeutlicht die Vervielfältigung von sozialen Beziehungen, die Differenziertheit und deren Herauslösung aus der unmittelbaren Lebenswelt. Der Einfluß der dinglichen Welt wird in sein Konzept aufgenommen. Unser Dasein scheint durch die technischen Möglichkeiten beziehungsreicher geworden zu sein, bunter allemal. Bindungen werden intensiver wenn auch verinselt, Bindungsprozesse erscheinen in seinem Entwurf eher selbstgewählt.

Beziehung, die nicht selbstgewählt sondern vorgegeben ist, die Seite auf der Autonomie und Bindung als untrennbare Einheit erfahren werden, fehlt allerdings als durchgängiges Motiv. Erst sehr spät weist Gergen darauf hin, wie leicht in postmodernen Theorien Kontakt und Bindung zu anderen aber auch an die eigene Vergangenheit als etwas Beliebiges erscheint. »Es gibt ein vergessenes Thema in der Melodie des postmodernen Spiels: das Thema der gegenseitigen sozialen Abhängigkeit. Zu spielen ist bewundernswert, aber Spiel, das nur dekonstruktiv ist, erkennt nicht die möglichen gegenseitigen Verbindungen unter uns allen« (Gergen 1994, 312). Und, mit Bezug auf ein Gadamer Zitat: »Alles Spielen ist ein Gespieltwerden« (Gadamer nach Gergen 1994, 315).

Ich habe an anderer Stelle die Vermutung geäußert, dass auch bei Gergen das autonome und androzentrische Subjekt weiterlebt, nur nicht mehr so homogen und monolithisch, sondern nun heterogen, bunt und

vielfältig, aber nach wie vor »selbstbestimmt« und jenseits von Abhängigkeiten (vgl. Musfeld 1992). Auch in postmodernen Erklärungsansätzen von Identitätskonstruktionen werden immer noch zu wenig die konkreten Erfahrungen von weiblichen Biographien berücksichtigt (ebda) und in den theoretischen Überlegungen werden die Erkenntnisse der feministischen und psychoanalytischen Theoriebildung zum Verhältnis von Selbst und (Liebes)objektwelt zu wenig berücksichtigt. Das in diesen Theorien zentrale Paradigma der primären Verbundenheit mit der Welt, der Notwendigkeit der Interaktion, um überhaupt zu einem Subjekt zu werden, findet auch in postmoderne Psychologien nur begrenzt Einlass.

DAS SELBST-IN-BEZIEHUNG

Die psychoanalytische Objektbeziehungstheorie, in der es um das »Selbst und der Welt der Objekte« (Jacobson, 1973) geht untersucht, wie wir nur im Kontakt mit anderen Menschen zu Individuen werden können. Winnicott zeigt, dass wir die »Fähigkeit zum Alleinsein« (1965) nur im Beisein von vertrauten und geliebten Personen lernen, in deren Nähe wir uns einzeln lernen. Durch die Verbundenheit entsteht ein eigener psychischer Raum, der Teil der Objektbeziehung ist, und als Raum zwischen den Menschen sowohl Freiheit wie Bindung verkörpert. Dieser Intermediärraum gehört weder zum eigenen Inneren noch zur äußeren Welt, sondern in einen Bereich »dazwischen«, in dem man sich spielend, also handelnd bewegt und in dem Neues probiert und gestaltet wird. In diesem Raum mischen sich Subjektives und objektiv Wahrgenommenes, Reales und Phantasiertes. Dieser Raum kann auch durch Dinge, die eben diese innigen Beziehungen repräsentieren, und die uns ermöglichen zu lernen, auch in der Abhängigkeit frei zu sein repräsentiert werden, wie es ganz früh mit den sogenannten Übergangsobjekten³ geschieht.

Fast scheint es so, als würde im Internet

dieser Übergangsraum neu belebt bzw. materialisiert: Die mögliche Vernetzung mit der ganzen Welt erzeugt eine Vermischung von vertraut und fremd, und als raumloser Raum bietet das Netz den Menschen die Möglichkeit, sich rein textuell aus ihren Grenzen herauszubeben, und sowohl lokal den Raum zu überschreiten als auch körperlich. Die eigene Existenz zwischen online und offline ist schattenhaft und verortet sich zwischen innerem Wunsch und äußerer Realität. Die eindeutige Festlegung - was ist Innen, was ist Außen, was gehört zu mir was gehört zur Welt - wird wieder aufgehoben, es erfolgt gleichzeitig eine Differenzierung und eine Vermischung eigener Impulse.⁴

In diesen ersten Beziehungen erfolgt die Konstituierung des eigenen Selbst und des Objekts, sowie das Verhältnis zwischen den Beiden mit Hilfe von Spiegelung, von gegenseitiger Verstärkung der jeweiligen Äusserungen, in einer Art gemeinsamen Interaktionsstanz wie Daniel Stern (1992) dies beschreibt. Jessica Benjamin hat herausgearbeitet, wie in diesen ersten Beziehungsmustern immer das Verhältnis von Selbst-sein und Anerkennung durch andere, aber auch die Anerkennung der Anderen erlernt wird, das auch später in all unseren sozialen Kontakten wirksam wird. Es ist also außerordentlich bedeutsam, ob und wie dieses soziale und emotionale Verhältnis, die Abhängigkeit und das gleichzeitige Aufeinander-Bezogensein von zwei getrennten Menschen als innere Beziehungsfigur etabliert werden kann, ob es gelingt, diesen scheinbaren Widerspruch als die einzig mögliche Form von sozialer Bezogenheit auch innerlich abzubilden. Dabei darf nicht übersehen werden, dass auch diese Beziehung durchzogen ist von Machtverhältnissen und Störungen, realen aber auch solchen, die sich erst in der psychischen Abbildung konstellieren.

Wie schwierig diese Repräsentanz einer gleichwertigen Beziehungsfigur ist zeigt sich in den meisten philosophischen Denk-

richtungen, in denen nach Todorov, »die soziale Dimension, das Faktum des Zusammenlebens, ... im allgemeinen nicht als für den Menschen notwendig angesehen (wird).« (Todorov 1995, 13).

In seiner Darstellung von »asozialen Denkströmungen« (Todorov) in der Philosophie, finden sich so illustre Namen wie Montaigne, der rät, sich vom Beifall der anderen zu befreien, oder wie Hobbes, Schopenhauer und Kant, um nur einige zu nennen, die darüber grübelten, woher das Bedürfnis nach Gesellschaft rührt. Dies sind nach Todorov und nach den Erkenntnissen der Psychoanalyse seltsame, fast überflüssige Fragen »denn die Menschen vollziehen niemals einen solchen Schritt zum Zusammenleben: die Beziehung zu anderen geht dem Einzelnen voraus« (Todorov 1995, 17). Die Etablierung konkreter Beziehung im Leben ist nur in Teilen die selbstgewählte Entscheidung des Einzelnen, vieles geschieht mehr zufällig, durch räumliche Nähe, kontingent, durch Verwobenheiten mit anderen und entzieht sich immer wieder der willentlichen Steuerung.

SELBST-SEIN UND ANERKENNUNG

Bei diesem Schritt zur Konstituierung des Selbst in der Auseinandersetzung und Anerkennung mit dem Anderen handelt es sich um eine schwierige Entwicklung, in der nach der Vertreibung aus der symbiotischen Allmachterfahrung des gemeinsamen Interaktionstanzes das Ausmaß eigener Abhängigkeit nur nach und nach akzeptiert wird. Da die erste Beziehungsperson der meisten Menschen eine Frau ist, handelt es sich um sehr unterschiedliche Prozesse für Männer und Frauen. Mütter sollen die Anerkennung geben, so dass Frau-sein für Anerkennung und Spiegelung steht. Jungen und Männer, die sich nicht mit der weiblichen Position identifizieren, suchen die Anerkennung, sind aber selten bereit sie auf einer egalitären Ebene zu geben bzw. für sich dies System von wechselseitiger Abhängigkeit zu akzeptieren. In dieser

Konstellatation zeigt sich die innere Dynamik der patriarchalen Subjektposition, eines Subjekts, das wie Hegels Herr selbst nur in der Anerkennung existiert, aber diese selbst nicht geben will, weil dann die eigene Rolle in Frage gestellt wird. Todorov zeigt, wie in Hegels Denkbewegung Schritt für Schritt aus der Anerkennung, die ursprünglich als Beachtung und Achtung durch den Blick der Anderen gedacht war, eine Anerkennung wird, die innerhalb eines hierarchisch gegliederten Verhältnisses stattfindet. Diese kann nur als Kampf gedacht werden, in dem es darum geht, den anderen zu unterwerfen. (vgl. Todorov 1995, 33ff). Diese Perspektive ist eine Konstruktion des Ursprungs der Menschheit und sie stellt sich sehr schnell, so Todorov, als eine männliche heraus, wenn man einen Blick in die ontogenetische Entwicklung tut, also in die Entstehung eines neuen Menschen: »Wie im Ursprungsmythos der Gattung muß es in der Wirklichkeit des Ursprungs des Individuums mindestens zwei Menschen geben, damit das Humane auftaucht. Aber diese beiden sind nicht, ... zwei Männer in einem ritterlichen Turnier oder einem Boxing; es sind vielmehr die Mutter und das Kind (oder wenn man zur Empfängnis zurückgeht ein Mann und eine Frau)« (Todorov 1995, 38).

Das Besondere dieser Verbindung, die das Humane ausmacht, ist der Blick, mit dem der Säugling den Blick von Mutter/Vater sucht und die wechselseitige Anerkennung dieser Suche und der daraus entstehenden Bindung. Nach Todorov ist das systematische Bevorzugen philosophischer Ursprungsmythen vor dem Ursprung des Individuums auf mehrere Faktoren zurückzuführen: es waren Männer, die diese Schilderungen entworfen haben, die wenig Einfluss auf den Bereich individueller Fortpflanzung haben, und es ist insgesamt der Eigenliebe angenehmer«...sich als ein Wesen zu denken, das anderen nichts verdankt und schuldet und das ganz allein die Wahrheit

sucht« (ebda, 61). Auch in der individuellen Entwicklung scheint es für Jungen aufgrund der oben beschriebenen machtvollen Rolle der Mutter in der Entwicklung und der allgegenwärtigen patriarchalen Bilder von männlicher Autonomie und Unabhängigkeit schwieriger, sich den Anerkennungsprozess nicht als einen Kampf um Macht und Unterwerfung vorzustellen.

Wir finden hier also eine Situation, in der Männer und Frauen Bindung und Bezogenheit sowie die Frage von Selbst-sein und Anerkennung auf sehr unterschiedliche Weise lösen: Unterschiede liegen sowohl in der Hinwendung zu anderen Menschen, in der Art, Beziehung auszudrücken, in der Konstituierung von eher spiegelnden oder egalitären Beziehungen versus der Implementierung von konkurrierenden und hierarchisierten Verhältnissen.

Theorien, die auf eine realistischere Weise Prozesse von Identitätskonstruktionen erfassen wollen, müssen diese Paradigmen vom Primat des Sozialen und der Suche nach Beziehung als Prozess, in dem das Selbst sich konstituiert als eine Grundvoraussetzung des menschlichen Entwicklungsprozesses berücksichtigen. Zum einen, um die androzentrischen Erzählungen von autonomen Subjekten als Abwehr gegen den abhängigen Teil der eigenen Person lesen zu können und zum anderen um nicht der ideologischen Spaltung und Polarisierung von Autonomie und Bindung auf die Geschlechter zu unterliegen.

DAS NETZ ALS ERFAHRUNG VON GEMEINSCHAFT?

Mit dem Internet, so die Hypothese von Turkle (1995), existiert ein Medium, das dem oben beschriebenen Übergangsraum ähnelt und potentiell verflüssigende Aspekte in Identitätserfahrungen ermöglicht. Da es ein Experimentieren mit neuen Rollen auch über die Geschlechtergrenzen hinweg erlaubt und Kommunikation als zentrales Paradigma beinhaltet, stellt sich die Frage,

ob und in wiefern in diesen sozialen Netzwerken neue Formen sozialer Anerkennung ausprobiert werden (können). Da in Kommunikationen einerseits auf geteilte tradierte Bedeutungen Bezug genommen wird, andererseits auch immer neue Bedeutungen und Weltdeutungen produziert werden stellt das Internet durch seine besondere Qualität einen konzentrierten Möglichkeitsraum für die Erschaffung von neuen, gemeinsam konstruierten und geteilten Bedeutungen dar.

Zunächst fällt auf, dass in Publikationen zu virtuellen Gemeinschaften oder allgemeiner, zu den interaktiven Möglichkeiten des Internet, wie z.B. von Rheingold (1994), Levy (1997) oder Turkle (1995) der Wert sozialer Vernetzung ungeheuer hervorgehoben wird. Es ist eben das Gemeinschaftsgefühl, das Gefühl von Verbundenheit und Zusammenhang was hier sehr deutlich erlebt und dargestellt wird, und es wird gerade von den Männern deutlicher artikuliert als man es aus dem Real Life gewohnt ist.⁵

Hier taucht eine erste Besonderheit auf: das Netzleben ist nicht real kleinräumig, sondern erstreckt sich national und international in eine Art Niemandsland. Zur Implementierung virtueller Gemeinschaften ist aber ein sozialer Umgang notwendig, wie wir ihn aus kleinräumigen sozialen Gruppen kennen. Das Erzeugen von Gemeinschaft unterliegt anderen Gesetzmäßigkeiten als das von Gesellschaft und umfasst konkret sehr praktische Hilfsangebote und Unterstützungshandlungen, wie es aus der Komunitarismus Debatte oder Empowermentdiskursen bekannt ist. Gemeinschaft im Virtuellen Leben (VL) wird auch nicht über den bloßen Austausch von Wissen erzeugt, sondern durch das Netz an sozialer Interaktion. »In einer virtuellen Gemeinschaft wird dieses Umfeld durch das Geplauder geschaffen. In Plaudereien erfahren die Menschen, wer sie sind, was sie interessiert, ob man ihnen vertrauen kann oder

ihnen besser mit Mißtrauen begegnet. Die Agora - der Marktplatz des antiken Athen, wo sich die Bürger der ersten Demokratie trafen, um zu kaufen und zu verkaufen - war mehr als nur der Platz des Handels, die Agora war auch der Platz, wo Menschen einander begegneten und sich einzuschätzen lernten. Und dort gingen auch die Gerüchte um über jene, die Normen mißachtet und Verträge gebrochen hatten. Marktplätze und Klatsch sind historisch gesehen untrennbar miteinander verknüpft« (Rheingold 1994, 80).

Miteinander reden heisst sich zu verbinden, bedeutet eine Gemeinschaft zu konstituieren, und es muss Zeit investiert werden, um auch scheinbar Belangloses zu besprechen, um Vertrauen aufzubauen. Geplauder, »Geschwätzigkeit«, auf informelle Weise Kontakte herstellen - dies sind die Redeweisen von Frauen, während Netznutzer zu großen Anteilen aus Männern bestehen. So antwortet Sherry Turkle in einem Interview mit Mike Sandbothe auf die Frage ob das Internet eine Männersache ist: »Speziell das Internet ist für Frauen sehr interessant, weil es ein durch und durch kommunikatives Medium ist. Die virtuellen Gemeinschaften die im Internet entstehen, sind auf Fähigkeiten angewiesen, die vielen Frauen eigen sind. Das sind zum Beispiel die Fähigkeit zum Kompromiß, das Interesse an der Kooperation und die Lust, etwas mit anderen zu teilen. Man könnte sagen, daß die neue Computerkultur exakt diejenigen Fähigkeiten erfordert, die traditionell von Frauen entwickelt worden sind« (Sherry Turkle & Mike Sandbothe 1996).

Interessant erscheint mir die mögliche Durchdringung dieser neuen Technik mit einer Kultur »weiblich« konnotierter Handlungsweisen. Oder, um es genau entgegengesetzt zu formulieren: Weibliche Verhaltensweisen scheinen auch für Männer erlaubter und möglich zu sein, wenn sie mit Hilfe eines technischen Mediums gesche-

hen, das die Männlichkeit repräsentiert und auch in der Intimität eine Art Distanz erhält. Den euphorischen Schilderungen Rheingolds, dass mit dem Internet der kommunale Gedanke von Gemeinschaften wieder lebendig wird, stellt Langdon Winner jedoch auch eine mögliche andere Vision zur Seite: die des Cyborgs, der sich aus der sozialen Umgebung zurückzieht und sich trotz vieler Netzkontakte in erster Linie einsam fühlt. Als ein Beispiel führt er die Kampagne einer amerikanischen Universität an, die versucht, ihre Studenten ins Leben zurückzuholen: »One American university - the William Woods University in Missouri - now offers a \$5,000 tuition credit for students who to attend college activities - concerts, lectures, sports events and the like. The university found that so many students were sitting in their dormitory rooms, playing video games and surfing the Internet that social life on campus was dying. The university is paying its students to go out into the world and become social« (Winner 2000).

Man könnte versucht sein, dies als einen der vielen bunten Einzelfälle abzutun. Winner zitiert eine Studie aus dem Jahr 1998, die von dem Sozialpsychologen Kraut im American Psychologist veröffentlicht wurde: »Kraut found that large numbers withdrawing from social contact as the computer entered their lives. More than that, people reported that they were becoming lonely and depressed« (ebda).

Das wirklich Interessante ist aber, dass die befragten Personen selbst das Internet als sehr positiv einschätzen, also den eigenen Gemütszustand nicht mit ihren Aktivitäten im Netz in Verbindung bringen: »An interesting discovery in Kraut's study was that the participants described the Internet as a very positive thing overall but at the same time they admitted they were withdrawing from social contact« (ebda).

Studien von Norman Nie von der Stanford University und Lutz Erbing von der Freien

Universität Berlin haben ergeben, dass der Internetgebrauch in der Regel mit einer Reduktion der Interaktion mit Familienmitgliedern einhergeht (vgl. Winner 2000). Handelt es sich hier also, anstatt um die Etablierung von Sozialität, um ein Ausweichen aus konkreten physischen Kontakten, während im Netz die eigene Unsterblichkeit zelebriert wird?⁶ Der Politikwissenschaftler Bernd Guggenberger spricht von »Neunomaden«, deren Leben zwischen Ortlosigkeit und Allgegenwart oszilliert und deren Existenzweise die Bedeutung realer Räume für die Konstruktion auch politischer Öffentlichkeit zersetzt (Guggenberger 1997).

Langdon Winner resümiert: »Once again, the advocates of virtual community howl in disbelief when these results of this kind are released; they prefer colorful stories about all the people they've seen energetically connecting online. But when substantial numbers of people in scientifically selected random samples tell you they are disconnecting from those closest to them, all those lovely stories about close community in cyberspace seem like wishful thinking« (2000).

Für ihn deuten diese Studien aus den letzten Jahren darauf hin, dass »the Cyborg who lives increasingly a networked world begins to emerge as a fairly lonely being« (ebda). Diese eher alltagssprachliche Vorstellung von Cyborgs als in Technik verwobene und automatenhaft agierende Menschen wird in der Philosophie durch eine völlig andere Denkfigur der Cyborgs ergänzt, die die Möglichkeit der Dekonstruktion der eindeutigen Unterscheidung von Mensch und Maschine beinhaltet (Haraway 1997) und auch die Dekonstruktion von Männlichkeit und Weiblichkeit impliziert. Ein Verständnis von Cyborgs in diesem Sinne könnte also die Idee der Befreiung durch technische Möglichkeiten unterstützen.

CYBERSPACE ODER CYBORGS-SPACE?

Jede Technik erzeugt Bilder und Vorstellungen, es werden Symbole generiert und es

kann zu Verschiebungen in der Welt der Bedeutungen und der Begriffe kommen. Die Technik des Internet, die den Cyberspace erzeugt, greift auf unterschiedlichsten Ebenen in diese Ordnung der Begriffe und des Denkens ein. Sie verändert unsere Vorstellungen vom Verhältnis zwischen Natur und Kultur, von Körper und Geist, von menschlich und nichtmenschlich. Der Mensch scheint mit der Maschine als kommunizierende Einheit zu verschmelzen, die Bewegungen der Neunomaden erfolgen körperlos, die Orte die erbaut werden bestehen nur aus Zeichen und können im nächsten Moment verschwinden. Versuche, Mensch und Maschine mit Schnittstellen miteinander zu verbinden, wie sie in Filmen wie »Matrix« phantasiert werden, sind in der Realität noch eher plumpe Versuche, sich mit Hilfe von Cyberanzügen und -brillen in eine simulierte Welt zu begeben, in der wir als reale Körper eher hilflos herumtorkeln, oder »Berührungen« eher zu schmerzhaften Erfahrungen werden (vgl. Rötzer 1996). Ein anderer Versuch, die Grenze zwischen Mensch und Technik aufzulösen, findet sich in der Philosophie, in Donna Haraways Konzept des oder der Cyborg (1997). Cyborg ist die Abkürzung für »cybernetic organism«. Haraway bezeichnet damit einmal die reale Verbindung von Technologie und biologischem Körper, sie konstituiert aber darüberhinaus »die« Cyborg als feministische Erzählfigur des Menschen in der Postmoderne. Für sie ist die Figur der Cyborg der Endpunkt des Grenzkrieges in der Beziehung zwischen Natur und Kultur, Organismus und Maschine. Sie erhofft sich durch sie ein Verwischen der eindeutig geschlechtlich bestimmten Begriffe von Produktion und Reproduktion und die Möglichkeit, eine feministische, nichtnaturalistisch fundierte Theorie zu konzipieren. »Cyborgs sind Geschöpfe in einer Post-Gender-Welt« (Haraway 1995, 35). Es geht ihr um die Dekonstruktion der Dichotomie von Natur und Kultur ebenso wie um die Verwirrung

der eindeutigen Entscheidung, was Mensch ist und was Maschine. Ziel ist es, sich der Oppositionen und Polaritäten im Denken zu entledigen, die mit der Moderne etabliert wurden und damit auch die Frage nach der ontologischen Substanz als sinnlos zu erklären. »Feministinnen können allerdings großen Gewinn daraus ziehen, wenn sie die Möglichkeiten explizit aufgreifen, die sich aus dem Zusammenbruch der klaren Unterscheidung von Organismus und Maschine und ähnlicher Unterscheidungen ergeben, die das westliche Selbst strukturiert haben« (Haraway 1995, 62f.). Die Cyborg steht eben nicht nur für ein Hybrid aus Mensch und Maschine sondern auch »für ein alternatives Modell von Identität: eine hybride Identität eben, die nicht dem Selbst/Anderes Dualismus unterworfen ist. Von daher könne Cyborgs vielerlei Gestalt haben. Alle Menschen sind in gewisser Weise Cyborgs« (Fink & Scheidhauer 1998, 21).

Diesen Versuch der Verwirrung dichotomer Unterscheidungen und Aufhebung der Naturalisierung von »Körper« finden wir auch in anderen feministischen Diskursen, wie z.B. in der Diskussion um Judith Butlers (1990) Dekonstruktion der Kategorie Geschlecht und ihrer Aussage, dass Körper immer etwas Konstruiertes sind. Leicht geht dabei in der allgemeinen Empörung unter, dass es um die Auseinandersetzung mit Denkformen geht. Der von Haraway angesprochene Mensch-Maschine-Diskurs weist jedoch auch ganz materielle Seiten auf: in der Robotik, in der Forschung zu Künstlicher Intelligenz, in der Biomedizin. Der Übergang von Mensch und Maschine wird fließend und Haraway kommentiert das Phänomen, dass Maschinen perfekter zu sein scheinen als Menschen:

»Technologischer Determinismus ist nur einer der ideologischen Räume, die durch die Rekonzeptualisierung von Maschinen und Organismen als kodierte Texte eröffnet wird, mittels derer wir uns am Spiel, die

Welt zu schreiben und zu lesen, beteiligen. Die >Textualisierung< von allem und jedem durch die poststrukturalistischen, postmodernen Theorien ist von MarxistInnen und sozialistischen Feministinnen wegen ihrer utopistischen Vernachlässigung der gelebten Herrschaftsverhältnisse die die Basis des >Spiels< beliebiger Leseweisen bilden, verurteilt worden (Haraway 1995, 37). Haraway hofft jedoch, indem sie mit ihrem Cyborg-Mythos Grenzen überschreitet, Eindeutigkeiten verwirrt und Dualismen wie die von Körper und Geist, Tier und Maschine, Idealismus und Materialismus den Boden entzieht, dass es zu einem neuen Verständnis von Nähe, Zusammengehörigkeit und Bindung kommen kann. Utopisch formuliert sie: »Aus einer anderen Perspektive könnte die Cyborg-Welt gelebte soziale und körperliche Wirklichkeiten bedeuten, in der niemand mehr seine Verbundenheit und Nähe zu fürchten braucht und niemand mehr vor dauerhaft partiellen Identitäten und widersprüchlichen Positionen zurückschrecken muß« (Haraway 1995, 40).

Der Versuch, dem patriarchalen Denken die materielle Grundlage zu entziehen, indem über den Rückgriff auf die Tatsache der textuellen Konstruktion alle Differenzen als beliebig verschiebbare behauptet werden, übersieht, dass sich diese Frage der Neugestaltung der symbolischen Ordnung immer in einem machtstrategischen Feld behaupten muß. Die diskursive Ordnung außer Kraft zu setzen, indem man sie auf die Spitze treibt, bedeutet auch, der herrschenden Erzählung mehr Raum zu lassen. So weist sie selbst darauf hin dass der Cyborg auch etwas anderes darstellt, »das furchtbare apokalyptische Telos der eskalierenden >westlichen< Herrschaftsform der abstrakten Individuation eines zu guter Letzt von jeder Abhängigkeit entbundenen, endgültigen Selbst ...: der Mann in den Weiten des Weltraums« (Haraway 1995, 35). Die Entkörperlichung, die mit dem realen Internet und mit der totalen Dekon-

struktion aller »Natur« einhergeht, kommt dem Selbstentwurf des idealtypisch Männlichen und dem Verzicht auf einen Ursprungsmythos außerhalb des eigenen Geistes oder der eigenen Handlung entgegen.

Gerade die entkörperlichte Präsenz im Cyberspace knüpft nach Elisabeth List an das platonische Denken an, das »Zugang zum höheren Wissen und zu wahren Sein die Überwindung der Kontingenzen der leiblichen Existenz voraussetzt, ja ihr eigentliches Ziel ist. Darin ist auch die Leugnung der Präsenz des Weiblichen im Kosmos der Ideen mitgesetzt« (List 1996, 92). Nach List handelt es sich bei der Rede vom Cyberspace um eine der letzten großen Erzählungen, »dem Mythos vom Geist jenseits des Körpers« (ebda, 91). Zu Recht weist sie darauf hin, wie wichtig das Virtuelle oder Imaginäre immer schon für das Denken waren: »Es ist unter semiotischen und epistemologischen Gesichtspunkten nämlich offenkundig, daß die elementaren kognitiven Fähigkeiten, die allen kulturellen Aktivitäten zugrundeliegen - Erinnerung, Sprache, symbolischer Ausdruck und Kommunikation mittels Zeichen - ihrer Struktur nach wesentlich eine Dimension von Virtualität einschließen« (ebda, 100). Diese Fähigkeit entwickeln die Menschen allerdings ganz wesentlich leibgebunden und im sozialen Kontakt, sowie im Gebrauch und der Erkundung von Dingen.

KONSTRUKTIONEN VIRTUELLER IDENTITÄTEN

Es ist zu fragen, ob die Konstruktion von anderen Identitäten oder das Spielen mit Identitätsbausteinen tatsächlich zu einer Art Cyborg in Haraways Sinn führt: also der Dekonstruktion von geschlechtlichen Bestimmungen und der Aufhebung der Eingrenzungen und Ausgrenzungen, die mit der Definition von »männlich«, »weiblich« und »Subjekt« verbunden sind. Dies könnte in der Kommunikation auch zu anderen Formen von Anerkennungsprozessen führen. Die Entscheidung, mit anderen Identitäten

ins Leben einzutauchen kann sehr unterschiedliche Motivationen haben, und dementsprechend auch sehr unterschiedliche Erfahrungen hervorrufen. Häufig, so glaube ich, steht die Lust am Spiel, die Lust an der Verkleidung am Anfang. Hier dürfen Erwachsene in einen spielerischen Umgang mit sich selbst und der Umwelt eintreten, der ihnen im Alltagsleben in den meisten Fällen verwehrt ist, oder den sie sich selbst nicht erlauben.

Bereits in die Wahl der Nicknames fließen unbewußte Wünsche und Phantasien mit ein, das weiß jeder, der einmal eigenen Kindern einen Namen gegeben hat. So repräsentieren verschiedene Namen durchaus auch verschiedenen Anteile des eigenen Selbst.

Turkle (1995) beurteilt die Möglichkeiten derartiger Identitätsspiele sehr euphorisch. Für die Aktivitäten von Erwachsenen glaubt sie, dass sich hier Anteile des eigenen Selbst ausprobieren lassen, die als neue Erfahrungen durchaus ins RL übertragen werden können. Auch nach Döring bietet das Spiel mit eigenen, eventuell idealisierten Selbstanteilen die Möglichkeit »Selbstvertrauen zu entwickeln, Selbstwirksamkeit zu erleben und vielleicht sogar von einem Erfahrungstransfer zu profitieren« (Döring 1999b, 384). Dabei bestehen unterschiedliche Möglichkeiten, die eigene Identität zu maskieren oder in Auszügen zu präsentieren: entweder abgelehnte Anteile zunächst zu verschweigen, um sie dann mit gestärktem Selbstbewußtsein und neuen sozialen Erfahrungen besser integrieren zu können, oder »subjektiv erlebte Fehler, Schwächen und Handicaps im Netz offensiv darzustellen. Der Schutzraum des Netzes ermöglicht es, negatives Feedback besser zu verarbeiten oder gar zu verhindern« (ebda, 384f).

GENDER SWAPPING

Diese Möglichkeit des Spiels und der Maskerade bietet auch die Chance, dem Geschlechterverhältnis und seiner Asymmetrie sowie den Machtmechanismen, die es

durchziehen, ein Schnippchen zu schlagen, indem man die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht frei wählt oder ganz verweigert sich geschlechtlich zu definieren. Amy Bruckman (1993), die sich besonders mit dem Phänomen des gender swappings oder gender switchings beschäftigt hat, beurteilt den möglichen Erfahrungsgewinn höchst optimistisch.

Frauen, die als Mann verkleidet ins Netz gehen, erleben erst einmal Entspannung, da sie nicht mehr auffallen, und den beständigen Angeboten der Männer nach Kommunikation oder online sex entgegen. Sie können also durch Verkleidung der tatsächlichen Belagerung durch Männer entgegen, und spüren dann, welche Freiheiten sie erhalten, wenn sie wie selbstverständlich für Männer gehalten werden. Männer wiederum können nach Bruckman, wenn sie als Frauen ins Netz gehen erleben, wie sehr sie von anderen Männern bedrängt werden, und zwar nicht nur durch direkte sexuelle Avancen, sondern auch durch sehr subtile Formen der Bedrängung. So beschreibt ein männlicher Spieler, wie ihm als weiblicher Charakter in einem MUD ungefragt Unterstützung oder virtuelles Geld angeboten wird, aber natürlich nicht ohne Gegenleistung: »Und dann haben sie das Gefühl, daß sie immer mittrotten können, und sind verletzt, wenn du sie verläßt und alleine weitersuchen willst. Wenn du Dich mit dem Knie verteidigst, nachdem sie dich angefummt haben, wundern sie sich, was dein Problem ist, indem sie diesen berühmten Satz wiederholen: was ist dein Problem? Es war nur ein Spiel!« (Bruckman 1993, 5)

Nach derartigen Erfahrungen beschreiben Männer, daß sie sich nun Berichte von Frauen über sprachlich schwer zu fassende sexuelle Bedrängung besser vorstellen können, daß sie leichter verstehen, was gemeint ist, wenn von Übergriffen im RL gesprochen wird. Die Erfahrung, die Frauen auch in der Realität machen, ist im Netz besonders deutlich, weil alles als Text er-

scheint, was sonst eher subtil durch Mimik und Gestik oder im Tonfall erfolgt. Daher ermöglichen diese Erfahrungen auch eine öffentliche und breite Diskussion der Phänomene. Das Auftreten in einer anderen Geschlechtsrolle hilft der oder dem Betroffenen zu verstehen, wie tief die Konstruktion des sozialen Geschlechts in die ganze Person ja in den Körper und das Empfinden von Leiblichkeit eindringt, wie es die Sprache beeinflusst, das Verhalten, die Gewohnheiten aber auch das Erleben und die Interpretationen von Erfahrungen.

Gender swapping soll also über das Verstehen des anderen Geschlechts hinaus auch dazu führen, die eigenen männlichen oder weiblichen Anteile besser zu erfahren und zu begreifen, und auf diese Weise die rigiden Grenzen von Männlichkeit und Weiblichkeit zu verändern, und sich der Frage: - was ist ein Mann und was eine Frau - noch einmal viel offener zu stellen. Döring hingegen stellt fest, dass mit der Wahl des anderen Geschlechts nicht automatisch die klassischen Geschlechtsstereotypen dekonstruiert werden. Die auflösenden und egalisierenden Potenzen des Netzes werden leicht idealisiert oder, wenn sich dies als Trugschluß erweist, Frauen wiederum nur noch als Opfer von Übergriffen und Belästigungen oder als Ausgeschlossene identifiziert. Auch die Hoffnung, dass Männer die Erfahrungen, die sie in weiblichen Rollen machen in erster Linie zur Bewußtseinserweiterung nutzen, blendet einen anderen Aspekt völlig aus: die gender-Wechsel von Männern dienen zum nicht unerheblichen Teil dazu, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und werden anscheinend häufig genug benutzt, um mit anderen Männern ein Machtspiel zu spielen. In der angenommenen Figur einer Frau gelingt es Ihnen, ihre Gegenüber kommunikativ und eventuell auch sexuell/emotional aus der Reserve zu locken und zu irritieren; im Spiel hegemonialer Männlichkeit haben sie auf jeden Fall die Position der Macht inne.

AUSBLICK

Diese unterschiedlichen Perspektiven auf das Netzleben zeigen, wie außerordentlich vielfältig die Erscheinungen und Denkweisen sind, die berücksichtigt werden müssen bei meiner Ausgangsfrage: kann das Netz die Konstruktionen und Prozesse von männlichen und weiblichen Identitäten, aber besonders auch die theoretischen Denkfiguren in diesem Zusammenhang verflüssigen?

Eine Antwort ist schwer zu geben, eher werden neue Fragen aufgeworfen. Ein erstes Fazit kann sein, dass in den Darstellungen des konkreten Netzlebens oft zu wenig bedacht wird, dass das Spiel mit den Identitäten nur auf der Folie real herrschender Strukturen einzuordnen ist. Hier wie auch in den Denkfiguren, die verwendet werden um Identitätskonstruktionen zu beschreiben, fehlt oft die Frage nach dem inhärenten Verhältnis von Autonomie und Bindung, von Selbst-sein und Anerkennung, aus dem sich die implizite Vorstellung vom Menschen als einem primär autonomen oder primär sozialen Wesen ergibt. Der Versuch von Haraway, mit der Cyborg diesem Dilemma zu entkommen versucht zwar, alles-mit-allem zu verbinden, knüpft selbst aber an die Idee der Machbarkeit und der Körperlosigkeit an, und ist nicht loszulösen von der Idee des Cyborgs, wie Langdon Winner ihn befürchtet: ein Menschen-Automat oder Automatenmenschen. All diesen Konstrukten ist gleichermaßen die Leugnung der Urszene eigen, auf die Todorov verweist, und die etwas zutiefst Menschliches in sich trägt: neben der Geburt auch den Tod.

Technik entledigt uns nicht der Anstrengungen, die Welt aktiv so zu verändern wie wir sie uns wünschen und unser Denken immer wieder daraufhin zu überprüfen, welche Zusammenhänge es ausblendet und damit aus der Sprache ausschließt. Die Denkstrukturen, die unserer Welt polarisieren und in Gegensätze aufspalten leben daher auch im Netz fort und auch dort müs-

sen wir sie aktiv dekonstruieren und uns zu ihnen verhalten. Die Reduktion unserer Vorstellung von Männlichkeit und Weiblichkeit löst sich nicht durch das Dazwischenschalten von Technik auf, und das Problem, wie Autonomie und Bindung zusammen gedacht werden können, wie Selbst-sein und Anerkennung in einer gemeinsamen Figur für beide Geschlechter etabliert werden können, bleibt weiterhin bestehen.

Die Hoffnung, dass die Technik etwas für uns regelt, was wir nur selbst durch bewußtes Handeln regeln können ist auch ein Mythos der Moderne, den es zu überwinden gilt.

Anmerkungen

1 In Ansätzen zeigt sich dies ja derzeit bei der Vielzahl von Weiterbildungsangeboten im Bereich Kommunikation für Führungskräfte, die in der Regel Männer sind.

2 Hier wird besonders deutlich wie wichtig es ist, die derzeitigen Diskussionen um das Thema Identität und Internet immer in einen gesellschaftlichen und kulturellen Zusammenhang zu stellen und dabei die unterschiedlichen materiellen Ressourcen von Bevölkerungsgruppen aber auch von ganzen Kontinenten zu berücksichtigen. Auch hier gilt, dass nichts im luftleeren Raum geschieht.

3 Alle Eltern kennen diese Übergangsobjekte, die in Form von Schmusetüchern, Kuschtieren, etc. existieren. Diese werden überall mit herumgetragen, besonders wenn es in die Fremde geht oder in die Nacht, und sie dienen als Symbol für eine Sicherheit spendende Beziehung. Auch als Erwachsene bedienen wir uns solcher Dinge oder Rituale um uns zu stabilisieren, nur geschieht dies unauffälliger und altersangemessener.

4 Die Frage, ob es den Menschen gelingt, sich diesen Raum kreativ anzueignen hängt allerdings von den Machtverhältnissen ab, die das Netz für ihre Zwecke instrumentalisieren wollen. Während es in seiner Entstehungsphase noch in erster Linie von idealistischen »Usern« gestaltet wurde, dienen weite Teile heute eher dem reinen Kommerz oder der narzißtischen Selbstins-

zenierung wie der ständigen Selbstdarstellung mittels Videoaufnahmen, die ins Netz gestellt werden.

5 Rheingold z.B. beschreibt, wie er sich in der Elternkonferenz eines Bulletin Board System (BBS) der virtuellen Gemeinschaft WELL eingebunden und aufgehoben gefühlt hat, und er entfaltet die Prozesse von Anteilnahme, Mitgefühl und damit auch Anerkennung, die er und andere Eltern erfahren haben, wenn es zu gravierenden Problemen mit den Kindern kam (Rheingold 1994).

6 Vgl. Frindte, 1999, S. 31 zur medialen Inszenierung von Timothy Learys Tod.

Literatur

BRUCKMAN, AMY (1993): Gender Swapping on the Internet. Unveröffentlichtes Manuskript (Bezug via online: <ftp://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/>)

BENJAMIN, JESSICA (1990): Die Fesseln der Liebe. Psychoanalyse, Feminismus und das Problem der Macht. Frankfurt/Main: Stroemfeld/ Roter Stern

BUTLER, JUDITH (1990): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/Main: Suhrkamp

CHODOROW, NANCY (1986): Das Erbe der Mütter. Psychoanalyse und Soziologie der Geschlechter. München: Frauenoffensive

DÖRING, NICOLA (1999a): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe

DÖRING, NICOLA (1999b): Identitäten, soziale Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: Bernard Batinic (Hrsg.): Internet für Psychologen. 2. überarbeitete und erweiterte Auflage. S. 379-415. Göttingen: Hogrefe

FINK, DAGMAR & SCHEIDHAUER, ANNE (1998): Verheißungsvolle Irritationen: Eine feministische Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Cyborg Fictions. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 85 (1), S. 19-42

FLAX, JANE (1992): Postmoderne und Geschlechterbeziehungen in der feministischen Theorie. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 63/64 (3/4), S. 69-102

FRINDTE, WOLFGANG & KÖHLER, THOMAS (1999): Kommunikation im Internet. internet communication band 1. Frankfurt/Main: Peter Lang Verlag

GERGEN, KENNETH (1996): Das übersättigte Selbst. Identitätsprobleme im heutigen Leben. Heidelberg: Auer Verlag

GUGGENBERGER, BERND (1997): Das digitale Nirwana. Hamburg: Rotbuch Verlag

HARAWAY, DONNA (1995): Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt/Main: Campus

JACOBSON, EDITH (1973): Das Selbst und die Welt der Objekte. Frankfurt/Main: Suhrkamp

KEUPP, HEINER (1992): Das Subjekt und die Psychologie in der Krise der Moderne: Die Chancen postmoderner Provokationen. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 63/64 (3/4), S. 17-41

KEUPP, HEINER (1996): Wer erzählt mir, wer ich bin? Identitätsofferten auf dem Markt der Narrationen. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 80 (4), S. 39-64

KEUPP, HEINER U.A. (1999): Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt

KEUPP, HEINER & HÖFER RENATE (Hrsg.) (1998): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung. Frankfurt/ M.: Suhrkamp

KRAUS, WOLFGANG (1996): Das erzählte Selbst. Die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne. Pfaffenweiler: Centaurus

LÉVY, PIERRE (1997): Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann

LIST, ELISABETH (1996): Platon im Cyberspace. Technologien der Entkörperlichung und Visonen vom körperlosen Selbst. In: Ilse Modelmog & Edith Kirsch-Auwärter (Hg.): Kultur in Bewegung. Beharrliche Ermächtigungen. Freiburg: Kore Verlag

MUSFELD, TAMARA (1992): ...ich lebe, also bin ich... Postmoderne und weibliche Identität. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 63/64 (3/4), S. 125-144

MUSFELD, TAMARA (1999): »Gender swapping in Cyberspace«. Postmoderne Auflösung von Raum und Identität oder Inszenierung des Geschlechterverhältnis mit anderen Mitteln? *Psychologie & Gesellschaftskritik* 89/90, Heft 1/2, 1999, S. 9-27

RHEINGOLD, HOWARD (1994): Virtuelle Gemeinschaften. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn, Paris: Addison-Wesley Verlag

RÖTZER, FLORIAN (1996): Von der Lust vernetzt zu sein. *Psychologie & Gesellschaftskritik* 79 (3), S. 7-27

STERN, DANIEL (1992): Die Lebenserfahrung des Säuglings. Stuttgart: Klett-Cotta

THIMM, CAJA (Hrsg.) (2000): Soziales im Netz.

Sprache Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag

TODOROV, TZVETAN (1995): Abenteuer des Zusammenlebens. Versuch einer allgemeinen Anthropologie. Berlin: Wagenbach

TURKLE, SHERRY (1995): Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York

TURKLE, SHERRY & SANDBOTHE, MIKE (1996): Ist das

Internet männlich oder weiblich? <http://www.telepolis.de/tp/deutsch/inhalt/te/1011/1.html>

WINNER, LANGDON (2000): The lonely Cyborg. The Collapse of Community in Cyberspace. Vortrag gehalten am 10. Mai im Einstein Forum Potsdam. unveröffentlichtes Manuskript

WINNICOTT, D. W. (1965): Reifungsprozesse und fördernde Umwelt. Frankfurt/ Main: Fischer