

Sic et Non. [[www.sicetnon.org](http://www.sicetnon.org)]

*Andreas Metzner-Szigeth*

# Von Cyber-Identitäten, virtuellen Gemeinschaften und vernetzter Individualisierung – sozial-psychologische Überlegungen

## 1. Über Euphorie und Pessimismus im Verhältnis von Technik und Kultur

Die rapide Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien (ICTs) im Allgemeinen und der Computervermittelten Kommunikation (CMC) im Besonderen wirft eine Menge an Fragen auf. Der Ausgangspunkt für die folgenden Überlegungen ist die Frage nach der Natur der sozio-kulturellen und sozial-psychologischen Veränderungen, die mit ihrer zunehmend sich verbreiternden Aneignung und Nutzung einhergehen.

Diese ist erst in Teilen ausgelotet, aufgearbeitet und verstanden worden.<sup>1</sup> Gleichzeitig könnte die Herausforderung von Gesellschafts- und Kommunikationswissenschaften kaum größer sein, angesichts der Geschwindigkeit, Qualität und Reichweite der Veränderungen, aber auch angesichts der methodologischen und theoretischen Präpariertheit zur Verarbeitung derselben (vgl. Neverla 2001).

Zur Vermeidung von Missverständnissen sind zwei Punkte vorab anzuschneiden: zunächst, auf der diskursanalytischen Ebene, das Problem von konjunkturellen Vorverständnissen; und dann, auf der substantiellen Analyseebene, das Problem von deterministischen Herangehensweisen.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Dies verwundert insofern nicht, als die Diskrepanz der eingesetzten Mittel, um diese Technologien gesellschaftsweit zu implementieren, und der Mittel, um die damit für Kultur und Gesellschaft einhergehenden Einflüsse, Potentiale, Optionen und Konsequenzen abzuschätzen, ganz offensichtlich außerordentlich ist. Mithin offenbart sich hier ein substantieller Mangel an Demokratie, nämlich hinsichtlich der eingeleiteten Weichenstellungen gegenwärtiger und zukünftiger gesellschaftlicher Entwicklung.

<sup>2</sup> Charakteristisch für die "Performance" beider Probleme ist übrigens die Tendenz etwas für richtig zu halten, nämlich eine eigenes Verständnis, eine selbst vertretene Herangehensweise, nur weil man das Gegenteil (üblicherweise bei anderen) als falsch, unzureichend oder tendenziös herausstellen konnte, ohne sich um die Bedingungen der Gültigkeit eines solchen Umkehrschlusses genügend Gedanken zu machen.

## 1.1 Zum Problem konjunktureller Vorverständnisse

Die Phase der "Interneteuphorie" – und der mit ihr innig verbundenen "Dotcom-Blase" der "New Economy" – ist einer Ernüchterung gewichen. Das Internet – genauer gesagt ein Bündel an daran geknüpfte Erwartungen – findet sich (vor dem Hintergrund seiner Veralltäglichsung als Gebrauchs"gegenstand") als "Mythos" enttarnt.<sup>3</sup>

Wer heute noch meint, das hier Bewegendes geschehe, wird daher gerne als einer hingestellt, der die trockenen Ergebnisse der Empirie einfach noch nicht zur Kenntnis genommen habe, nicht auf der Höhe des Diskurses sich befinde, genau so, wie man früher, als man darauf bestand, dass mit dem Aufkommen des Internet keineswegs alte Fragestellungen entwertet würden, als jemand bemerkt wurde, der im schlechteren Fall einfach uninformiert geblieben sei und im besseren Fall sich die Tragweite der Veränderungen offenbar noch nicht klar gemacht habe.

Jenseits durchsichtiger Kritik dieser Art und ganz unabhängig von der Konjunktur des Themas muss aber statthaft sein, das durchzuführen, was solide Reflektion kennzeichnet, nämlich nach dem Essentiellen, dem möglicherweise qualitativ Neuen, dem Bleibenden zu fragen, es zu verorten, zu identifizieren, auch (und gerade) wenn nur inkrementelle Handlungspraxen zu beobachten sind: die Menschen das, was sie schon immer taten, weiter tun, und heutzutage vielleicht auch ein bisschen mehr oder ein bisschen anderes, weil sie dazu auch das Internet nutzen, obwohl sie noch anders könn(t)en, und so weiter.

Die nötigen Weiterungen, um eine Perspektive einnehmen zu können, von der aus mehr zu beobachten ist, als die gegenwärtige Praxis, geraten im Alltagsgeschäft nur allzu leicht in Vergessenheit. Und das, obwohl die gegenwärtige Praxis aus einer zumindest doppelten Beschränkung hervorgeht.

- Die erste Beschränkung ist eine, die sich viele Nutzer selbst auferlegen. So soll es selbst heute noch eine beträchtliche Zahl an Personen geben, die Computer für eine Art "fortgeschrittene Schreibmaschine" halten, oder/und sie zumindest nicht darüber hinausgehend nutzen. Und das Internet ist – in einer analogen Engführung – nicht mehr, als ein "fortgeschrittener Telegraph" und/oder wird zumindest nicht über die Versendung von E-Mails hinausgehend genutzt.
- Die zweite Beschränkung hingegen, ist die durch den Stand der Technik gesetzte, genauer gesagt der marktreifen, verfügbaren und zu bezahlenden Technik, der derzeit implementierten oder gegenwärtig sich implementierenden Technik (Breitbandigkeit, Wirelessness, UMTS, etc.).

Das Internet selbst hat eine Geschichte, hat verschiedene Entwicklungsphasen durchlaufen, hätte sich auch anders entwickeln können, als es hat, und gegenwärtig (in einer – für die Moderne eher uncharakteristischen – Art von "Status Quo"-Fixierung) wird gerne so getan, als ob die Geschichte – zumindest im Prinzip – damit zu Ende erzählt wäre, aller (r)evolutionären Perspektiven zum Trotz (Metzner-Szigeth 2007).

---

<sup>3</sup> Vgl. die Beiträge zum "Mythos Internet" in Munker/Roesler (1997) sowie zu den "Cyberhypes" in Maresch/Rötzer (2001). Nichtsdestoweniger ist das Internet seitdem ein "Massen"-Kommunikationsmittel. Und die "Blase" war Symptom für den Eintritt der Internet-Technologie in den globalen Markt, wo sie heute ca. ein Sechstel der Weltbevölkerung anschließt, denn laut Internet World Stats (2006) waren im November 2005 genau 15,2% der Weltbevölkerung am Netz.

Dies geschieht ganz ungeachtet der Tatsache, dass man wahrlich kein Prophet oder Visionär sein muss, um etwa für die nahe Zukunft zu bemerken, dass es in einem Prozess der Verflechtung von Internet und Mobiltelefon zu einer "Entörtlichung" (gesellschaftlicher Kommunikationspraxen) kommt, einer ortswechselflexiblen d.h. beträchtlich flexibilisierten Netzkommunikation, zu einer sukzessiven Durchdringung aller möglichen arbeits- und lebensweltlichen Interaktionszusammenhänge oder Handlungsfelder durch Technologien des "Pervasive" oder "Ubiquitous Computing" (Hilty/et al. 2003; Siemoneit 2003), und, was die Formen der netzbasierten Kommunikation angeht, zur Ablösung, d.h. exakter formuliert zur Verdrängung auf den zweiten Platz, der textbasierten Kommunikation durch eine weiter um sich greifende Multi-Medialisierung (der Menge an Einzeldiensten, wie E-Mail, IRC etc.) (zur Trendübersicht vgl. Wahlster/Weyrich 2002).

Zwar nicht unbedingt in ferner Zukunft, aber erheblich weiter weg, liegt die "Virtualisierung" im engeren Sinne, d.h. die artifizielle Erzeugung dreidimensionaler, mit Bezug auf den "User" interaktionsfähiger, begehbare Handlungs- bzw. Kommunikations-Umgebungen und vor allem die (was ihre Praktikabilität angeht) wohl ziemlich voraussetzungsvolle Verknüpfung der Virtual Reality (VR)-Technologie mit dem Netz (der Internet-Technologie), die völlig offen steht, nicht zuletzt auch hinsichtlich ihrer Zweckhaftigkeit.

Ohne Kontingenzen, Hemmnisse, Widersprüche und anderes mehr leugnen zu wollen, und ohne zu wissen, auf welchen der vielen Ebenen diese Prozesse sich (genau) wie entwickeln (oder eben auch nicht) und aufeinander Einfluss nehmen werden, ist ein weit reichender und tief greifender Prozess der "Konvergenz" angelaufen. An Gewicht gewinnt diese These um so mehr, als sie weder in dem verkürzten Sinne der Konvergenz zu einem einzigen, alles umfassenden und alles andere verdrängenden Einzelmedium (cf. Latzer/et al. 1999) gemeint ist, noch die im Grunde eher obsoletere Vorstellung der Herausbildung eines Oligopols an globalen Medienkonzernen vertritt, die einfach alles beherrschen, was es an "Content" und "Medientechnologie" gibt. Vielmehr geht es um die von allen beteiligten Seiten her mögliche und in zunehmendem Maße auch erfolgende Rekombination verschiedenster Technologien, Dienste, Nutzungsformen und Anwenderschöpfungen, welche derzeit unter dem Label "Web 2.0" eine so beachtliche Akzentuierung erfahren (vgl. u.a. O'Reilly 2005), dass man geneigt sein könnte von einem "New Deal" zu reden, mindestens aber von einem konjunkturellen Aufschwung des Themas.

## 1.2 Zum Problem deterministischer Herangehensweisen

Systematisch in Rechnung zu ziehen sind in dem zu untersuchenden Welt- oder Geschehens-Zusammenhang daher keineswegs einfach "die Folgen des Internet" (schon gar nicht nur im moralischen Sinne), sondern die (gesellschaftlichen, d.h. sozio-ökonomischen, sozio-kulturellen, sozio-politischen sowie sozio-technischen und sozio-ökologischen) Folgewirkungen und Gestaltungspotentiale, die sich durch den Prozess der Konvergenz entfalten,

- der Konvergenz von Technologien der elektronischen Datenverarbeitung (Computer), der elektronischen Kommunikation (Telefonie, Funk), und der elektronischen Präsentations- und Virtualitätstechniken (Monitor, VR),
- der Konvergenz von computervermittelter Kommunikation (zwischen Menschen bzw. zwischen Menschen und Software"agenten"), der computervermittelten Wahrnehmung (von Wirklichkeiten und/oder Möglichkeiten), und des computervermittelten Handelns

(der tätigen Veränderung von Wirklichkeiten) (z.B. mit Hilfe von CAD/CAM, Telerobotik, Fernoperationen etc. pp.).

Die Attraktivität und Wachstumsdynamik des "Netz"-Mediums erklärt sich dabei in erheblichem Maße durch seine Fähigkeit, vorgängig bestehende Kommunikations- und Interaktionspraktiken zu inkludieren. Bereits heute modifiziert, ergänzt oder ersetzt das Internet i.d.S. eine Vielzahl historisch gewachsener Kulturtechniken samt den ihnen affinen Einzelmedien. Es vereinigt und rekombiniert in sich u.a. die Eigenschaften eines:

- Individual-Kommunikations-Mediums (Brief, Telegramm, Telefon, Videofon – E-Mail, SMS, Internet-Telefonie, dito nebst Webcam);
- Gruppen-Kommunikations-Mediums ("Schwarzes Brett", Flugblatt, Telefonkonferenz, Videokonferenz – Mailboxen, E-Mail, IRC-Chat, dito nebst Webcam, sowie Newsgroups, Online-Spiele, MUDs);
- Massen-Kommunikations-Mediums (Zeitungen, Bücher, Radio, Film, Fernsehen – Websites, e-books, Internet-radio, -video, -fernsehen).

Es ist also keineswegs so, als ob das Internet gleichsam vom Himmel gefallen wäre, und nun anfängt "ursprüngliche" Identitäten umzuformen, "herkömmliche" Gemeinschaften zu ersetzen oder (ganz) schlicht die "Face-to-Face"-Kommunikation abzulösen, mit völlig "neuartigen" Folgen: Vielmehr stellt es den – vorläufigen – Endpunkt einer (dis-)kontinuierlichen Entwicklung dar, in der menschliche Vergesellschaftung sich fortentwickelt hat, seit Anbeginn der symbolsprachlichen Kommunikation, durch die Erfindung und Nutzung von (technischen) Medien, wie Schrift, Buchdruck, Telefon, Radio, Fernsehen usw. (cf. u.a. Faulstich 1991, Faßler/Halbach 1998, Wilke 2000, Krotz 2002).

Ob als Techniksoziologie, Soziologie des Internet (Gräf/Krajewski 1997) oder Internetforschung, die das Internet (oder auch anderes mehr) unter Nutzung desselben beforschen will – jede Befassung mit dem Internet, die nicht nur wissenschaftlichen, disziplinären Kriterien genügen, sondern dem zu untersuchenden vielgestaltigen Phänomen einigermaßen gerecht werden will, kann nicht klarkommen, ohne die gesellschaftstheoretischen (Bühl 2000) und bezogen auf die Medien evolutionären Weiterungen in den Blick zu nehmen, ohne die anthropologischen und philosophischen Gesichtspunkte zu würdigen.<sup>4</sup>

Jenseits von einseitigen technik- *oder* kultur-deterministischen Überzeugungen liegt der Dreh- und Angelpunkt unserer Überlegungen also genau dort verborgen, wo bestimmt wird, wie die Determinanten (der Entwicklung) miteinander interagieren, welche Konditionalitäten sie setzen und welche Optionen sie hervorbringen, in welchen Verhältnissen Technik und Kultur zueinander oder aufeinander Bezug nehmen, dabei Gestaltungsprobleme hervorbringen und Lösungsansätze entwickeln.

<sup>4</sup> In diesen Zusammenhängen ist nichtsdestoweniger für einen vorsichtigen Umgang mit programmatischen Elementen zu plädieren. So lässt sich mit M. Schetsche (2001) einsehen, dass die massenhafte Nutzung neuer Informations- und Kommunikationsmittel offenbar eine ganze Reihe sozialer Veränderungen möglich erscheinen lässt, wobei allerdings die "theoriegeleiteten Erwartungen [...] oftmals über das bislang empirisch Konstatierbare hinaus [gehen]". Auffällig ist, so Schetsche, "dass es immer wieder soziale Dichotomien sind, die zur Disposition zu stehen scheinen: Arbeit und Freizeit, Stadt und Land oder auch Öffentlichkeit und Privatheit" (ebd.). Aber, so Schetsche weiter, "vielleicht lassen sich die vielfältigen, oftmals widersprüchlichen Beobachtungen und Erwartungen auch nur besonders gut anhand solcher Dichotomien thematisieren" (ebd.). Ungeachtet dessen, ist aber auch Schetsche der Überzeugung, dass "die Implementation eines umfassenden kybernetischen Informations- und Interaktionsraumes [...] einschneidende Auswirkungen auf die Gesellschaft haben wird" (ebd., unter positiver Bezugnahme auf A. Bühl und N. Döring).

## 2. Zur Re-Konfiguration von Raum und Zeit, Virtualität und Realität

Im Grundsatz soll hier die These vertreten werden, dass die fraglichen sozio-kulturellen Transformationen und sozial-psychologischen Wandlungen nicht einfach eine Folge erweiterter Möglichkeiten der Kommunikation und Symbolverarbeitung oder auch deren breiterer Nutzung sind, sondern sich Internet, CMC und neue Medien wesentlich dadurch auszeichnen, dass sie die Verhältnisse von "Virtualität und Realität" sowie von "Raum und Zeit" (die kardinale Reflexionsbezüge bilden) in einem bisher unbekanntem Ausmaß verfügbar und gestaltbar machen, sie auf eine komplexe Weise "umstricken".

Statt der Vertretung eindimensionaler Thesen, die etwa die "Aufhebung" (oder gar "Vernichtung") von Raum und Zeit durch elektronische Kommunikation propagieren und mit Virtualität nur etwas assoziieren, was im positiven oder negativen Sinne auf eine "Enthebung" aus der Realität hinausläuft, muss – so die (forschungsprogrammatische) Konsequenz dieser Grundsatzthese – die weitergehende Frage untersucht werden, welche Gestaltungspotentiale den neuen Medien innewohnen, um neue Verhältnisse zu erzeugen. Gemeint sind damit neue Verhältnisse des räumlich-zeitlichen Aufeinander-Bezugnehmens von Kommunikations- und Handlungs-Sequenzen und neue Verhältnisse des Aufeinander-Verweizens verschiedener Wirklichkeitsebenen ("wirklicher", imaginerter, präsentierter, modellierter, simulierter oder virtualisierter).<sup>5</sup>

Dinge sind eins oder liegen nebeneinander. Und Ereignisse sind eins oder folgen aufeinander. Ohne die Kategorien von Raum und Zeit gäbe es weder ein Nebeneinander, noch ein Nacheinander im Sinne ihrer Ordnung. Und zugleich damit wären auch keine Ursache/Wirkungs-Beziehungen zwischen ihnen denkbar. Wenn es aber ohne Bezugnahme auf Raum und Zeit weder Identität noch Differenz gibt, gilt dies auch für das, was das menschliche Individuum ausmacht und von anderem unterscheidet. Das Individuum kann sich nicht an zwei Orten gleichzeitig aufhalten (man kennt das vom Krimi), und es kann das, was seine "Personalität" ausmacht, nur in der Zeit entwickeln. Ohne einen in Raum und Zeit lebendigen, existierenden Körper also keine Person, keine menschliche Identität!

Im Medium der Sprache lassen sich "Gegenstände" oder "Ereignisse" vorstellen, und mit diesen Vorstellungen lässt sich operieren, ohne konkret handeln zu müssen, ohne also die Gegenstände zu bewegen oder zu verändern, ohne die Ereignisse zu bewirken oder zu verhindern. Ohne Sprache gäbe es keine Möglichkeit die Wirklichkeit zu "verlassen", Imaginationen zu haben, diese mitzuteilen und auszudrücken; das gesprochene Wort und das gemalte Bild – gemeinsam ist ihnen der symbolische Gehalt, die Fähigkeit für etwas anderes stehen zu können.

Die Wechselspiele von Wirklichkeit und Imagination sind so alt wie die Menschheit selbst. Man kann sich die eigene Person oder eine fremde Person in Situationen vorstellen, sich vorstellen, wie sie handeln wird oder was sie sagen wird – kann mit diesen Vorstellungen im

<sup>5</sup> So richtig es ist, dass jeder "User" ohne nennenswerte Verzögerung zwischen Senden und Empfangen ("In 8 Sekunden um die Welt" titeln Maier/Wildberger 1995) Nachrichten zu jeder Zeit an jeden beliebigen Ort schicken (oder von dort erhalten) kann, so falsch es ist, daraus zu folgern, Raum und Zeit würden als wesentliche Dimensionen der Wirklichkeit an Bedeutung verlieren. Das Gegenteil ist der Fall, denn wo die "Verortung" in Ort und Zeit früher fraglos vorausgesetzt oder kontextuell wahrscheinlich war, muss dies im recht häufigen Bedarfsfall innerhalb der (Netz- und/oder Mobil-) Kommunikation nachgefragt und mit Mitteln der Kommunikation geklärt werden, wo die Kommunikanten sich befinden, wie viel Uhr es dort ist oder andere kontextuelle Dinge von Bedeutung mehr. M. Castells' (2001a, S. 431ff.) "Raum der Ströme" ist ein besonderer Fall, der sich in der Tat durch seine Ortslosigkeit und seine Eigenzeit auszeichnet, insofern hier in einer Sphäre der globalen elektronischen Zirkulation mit Wertpapieren (d.h. eben gerade nicht mehr "-papier") gehandelt wird, ein Markt, der die Charakteristika des Markt"platzes" abgestreift hat.

Medium der Sprache operieren, sie mitteilen, in Wort oder Bild – kann sie vertexten oder verbildlichen und im Schauspiel, Tanz oder in der Malerei ausdrücken. Ohne das Moment des Imaginativen ist menschliche Identität so gesehen gar nicht möglich. Das in dieses Verhältnis hinzutretende Neue ist daher – mit Castells (2001a, S. 425) – trennscharf zu differenzieren, als im Zusammenhang "realer Virtualität" stehend.

Häufig findet sich die Auffassung vertreten, der Kommunikationsraum Internet werde "deshalb als virtuell bezeichnet, weil es sich um eine immaterielle, computergenerierte Simulation der Wirklichkeit" handele.<sup>6</sup>

Dem ist aber gerade nicht so: Der Kommunikationsraum Internet wird *nicht* deshalb als virtuell bezeichnet, weil es sich dabei um eine immaterielle, computergenerierte Simulation – schon gar nicht – der Wirklichkeit handeln würde, denn das tut es nicht. Vielmehr ist dies ein Charakteristikum der VR-Technologie, nicht der Internet-Technologie.

Allerdings ist dieses Verständnis Ausdruck der prägenden Kraft einer Vision (oder neutraler formuliert eines Leitbildes), die sich untrennbar mit der Metapher des "Cyberspace" verbunden hat. Sie beschreibt (und bestimmt damit) den Kommunikations"raum" Internet als etwas, worin man sich "wie" in einem dreidimensionalen Raum "bewegen" würde, was aber (zumindest bisher) nicht der Fall ist. Man sieht (nüchtern betrachtet) einen Bildschirm, auf dem Texte, Bilder oder (Video-) Sequenzen erscheinen – und alles andere ist (nur) Imagination – solange jedenfalls, wie die Internet-Technologie nicht mit der VR-Technologie verkoppelt worden ist, wie dies bei den visionären Science-Fiction Autoren wie Gibson (1987, 1994) (von vorne herein – als notwendiges Resultat weiterer Entwicklung) so gedacht wurde (vgl. auch Gunkel/Gunkel 1997, S. 125ff.).

Vision und Metapher haben beträchtlichen Einfluss genommen, einerseits für oder auf unsere Wahrnehmung, unser Begreifen des Phänomens als "Nutzer", aber auch auf das weitere Handeln der "Konstruktoren" bzw. strategischen "Entscheider" (die das Internet bzw. dessen Dienste nach eben diesem Bilde formen und entwickeln) und nicht zuletzt auf den (gesellschafts- oder kommunikations-) wissenschaftlichen "Beobachter".

Hinzu tritt, das VR zwar eine Simulation der Wirklichkeit sein kann (Flugsimulator, 3D-Atlas) aber keineswegs sein muss. Genauso gut kann die Simulation möglicher Wirklichkeiten (Stadtplanung, Südseeurlaub) oder von nicht wirklich möglichen Phantasien ("Ich habe Flügel und benutze sie, um mich als Engel oder Fledermaus voran zu bringen"; vgl. auch Rötzer 1998) oder vollständig imaginativen "Wirklichkeiten" beabsichtigt sein ("Im Herz von Tad Williams' "Otherland" (1998, 1999, 2000, 2002) begegne ich schließlich Rotkäppchen und allen anderen aus dem Märchen bekannten Figuren").

Imagination (bzw. auf gut deutsch "Vorstellungskraft") hat es immer gegeben. Auch die menschliche "Gesellschaft" (selbst) *ist* imaginierte Wirklichkeit oder *arbeitet* zumindest mit Mitteln imaginerter Wirklichkeiten, wie z.B. des "Bestehens" von Institutionen – etwa der Ehe, der Korporation jeglichen Typs und Zuschnitts oder des Staates, die keineswegs in dem Sinne "dastehen" können, wie etwa ein Gebäude, und nur deshalb handlungsorientierend "wirk"sam sind, weil wir eben daran glauben, sie also im Resultat unseres ihr Bestehen für wahr/wirklich/notwendig Haltens als "wirk"-lich hervorbringen, indem wir uns dementsprechend verhalten bzw. handeln (cf. Castoriadis 1984; vgl. auch Habermas 1985, S. 380 ff.).

---

<sup>6</sup> Vgl. G. Eiden (2004, Kap. 4), wo die Formulierung um so mehr auffällt, als der Text sonst sehr präzise ist.

Davon zu unterscheiden ist das, was Castells (s.o.) "reale Virtualität" nennt. Diese ist in der Tat neuartig, wenn auch Ergebnis von (jetzt in ihrer Digitalisierung verschmelzenden aber vormals getrennt verlaufenden) Entwicklungen, die historisch tief reichen (Signalübertragung, Datenverarbeitung, Aufzeichnung und Wiedergabe von Bild und Ton).

Auch gegenüber Aussagen der Form, dass "Kommunikation in dieser imaginierten Welt [...] als virtuell charakterisiert werden [kann], weil sie zwischen körperlosen, selbst konstruierten virtuellen Identitäten und somit unter anderen Bedingungen stattfindet als Alltagskommunikation" (Eiden 2004, Kap. 4), sind Einwände vorzubringen.

Netzbasierte Kommunikation per se braucht durchaus nicht so vorgestellt und begriffen zu werden, als ob man durch eine dreidimensionale Welt reisen würde, selbst "körperlos" durch diesen Raum schwebend. Unabhängig von seiner Verbreitung ist daher ein Sprachgebrauch, der genau auf diese Vorstellung Bezug nimmt ("zwischen körperlosen, selbst konstruierten Identitäten") um so auffälliger, als die User ja keineswegs körperlos sind, sich nicht einmal unbedingt so erfahren müssen. Auch ihre Identität muss sich keineswegs zwingend so für sie darstellen, wie das vorgedacht wird, denn man kann seine "reale" Identität "auf die Reise schicken", will heißen – in dieser besonderen, restringierten technisch-medialen Kommunikationsumgebung – nicht als etwas anderes auftreten, als man selbst meint zu sein.

Als Zwischenfazit kann daher notiert werden: Die ganze Entgegensetzung von CMC bzw. netzbasierter Kommunikation (virtuell, körperlos, jenseits von Zeit und Raum) und "Face-to-Face" (F2F)-Kommunikation (real, körperlich, in Zeit und Raum) ist viel zu grobschnittig, verkürzt, zu verwoben, durchmengt mit anderen Themen, um analytischen Zwecken zu genügen.

- Raum und Zeit wurden schon früher mit Hilfe von Kommunikationsmedien effektiv überbrückt – etwa auch schon von solch "primitiven", wie den von B. Chatwin (1988) populär gemachten "Songlines" der australischen Aborigines – und die gesellschaftlichen Beziehungen wurden dadurch in diesem Kontinuum verändert, strukturiert und Umgestaltungen unterworfen.
- Auch ein Verhältnis von Virtualität und Realität gab es vorher, durch Techniken und Technologien (wer denn diese Unterscheidung so vornehmen möchte) der in (In-)Bildsetzung, angefangen von den neolithischen Höhlenmalereien in Altamira, über die Entdeckung der Perspektivik, die Ausstellungen im Louvre, das Kino, das TV, bis hin zu den derzeit verfügbaren VR-Technologien, die kaum mehr sind, als eine erste Realisierungsform ihrer Grundidee.<sup>7</sup>

Ihre enorme (diesbezügliche) Plastizität gewinnt die CMC (oder netzbasierte Kommunikation) vor dem Hintergrund der Universalität und Medialität des Computers (d.h. einer Maschine, die theoretisch dazu in der Lage ist, jede denkbare andere Maschine zu emulieren, und daher nicht nur als "Rechner" fungieren kann, sondern genauso gut als "Symbolverarbeiter" oder "Virtualitätsgenerator" und daher nicht nur ein Werkzeug oder eine Maschine darstellt, sondern selbst die Qualitäten eines Mediums annimmt (vgl. u.a. Krämer 1988, Schelhove 1997, sowie orientierungsweise Bühl 2000, S. 103ff.), die in Eigenschaften des Netzes zwischen ihnen überführt werden.

Wenn gesagt wird, das "Netz-Medium" (Neverla 1998) rekonfiguriere die Entstehungs- und Entwicklungsdynamik von personalen und sozialen Identitäten, Beziehungen und Gruppierungen, muss erschlossen werden, inwiefern es die Bedingungen dafür rekonfiguriert.

<sup>7</sup> Was Stanisław Lem in seinen "Summa Technologiae" schon 1964 (dt. Ausgabe 1986) mit der ihm eigenen Scharfsinnigkeit so konstatiert hat.

Das soll nun ansatzweise erläutert werden, indem einige Kennzeichen von Kommunikation, Medien und CMC (inklusive diverser Internet-"Dienste") aufgezeigt werden.

## 2.1 Über Kommunikation, Medien und CMC

Zu unterscheiden sind zunächst unmittelbare und mittelbare Kommunikation:

- Unmittelbare Kommunikation findet "Face to Face", "Cara a Cara" oder "von Angesicht zu Angesicht" statt, bedingt also die körperliche und geistige Co-Präsenz der Kommunikanten, welche auch das Moment des wechselseitigen Wahrnehmens derselben als in der Situation Anwesende beinhaltet (cf. hierzu auch N. Döring 2003, S. 38f.).
- Mittelbare Kommunikation findet dann statt, wenn keine raum-zeitliche Co-Präsenz vorliegt und trotzdem kommuniziert wird, entweder mittels eines Boten, dem "Ego" etwas sagt, was er "Alter" mitteilen soll, oder/und mittels eines Mediums (= medienvermittelte, medialisierte bzw. mediatisierte Kommunikation). Im einfachsten Fall geschieht das mittels eines "Symbolons"<sup>8</sup>, das dem Boten mitgegeben wird, mittels eines geschriebenen Textes (eines "Briefes"), der von Personen befördert wird, unter Nutzung von Transportmitteln, unter Nutzung von Übermittlungsmedien, und schließlich: durch weitgehend entpersonalisierte Netze bis hin zur CMC.

Kommunikation im engeren Sinne ist Kommunikation zwischen Menschen. Im weiteren Sinne kommunizieren auch Tiere miteinander oder Maschinen (sowie Organisationen und anderes mehr). Möglich ist auch, dass Menschen mit Tieren oder Maschinen kommunizieren. Und die Mensch-Computer-Kommunikation stellt einen speziellen Fall der letzteren Form dar. Bei CMC handelt es sich, so betrachtet, um die Verkopplung von wenigstens zwei Mensch-Computer-Kommunikationen mit Hilfe einer Computer-Computer-Kommunikation, also einer Sequenz der Form »Mensch<sup>(ego)</sup>–[Computer<sup>(i)</sup>–Computer<sup>(ii)</sup>]-Mensch<sup>(alter)</sup>«.

Zu unterscheiden ist ferner zwischen der zeitversetzten, *asynchronen* Kommunikation (z.B. Brief, E-Mail, Telefax, Telegramm, Nachricht auf dem Anrufbeantworter) und der zeitgleichen, *synchronen* Kommunikation (z.B. Telefonieren, Chatten, Videokonferenzen). Mittels CMC sind – vor allem durch E-Mail, Newsgroups und WWW-Sites – asynchrone und – vor allem durch "Internet Relay Chat" (IRC) – synchrone Verbindungen gleichermaßen gut zu verwirklichende Optionen.

Das Neuartige, das von den digitalen Medien hervorgebracht wird, sind die verschiedenen Möglichkeiten, mit Hilfe dieses einen Mediums konvergenter neuer Medien unterschiedliche Kommunikationsmuster gleichermaßen gut zu realisieren:

- 1 : 1 – eine Person kommuniziert mit einer einzelnen anderen Person;
- 1 : n – eine Person kann sich an viele Personen wenden;
- m : 1 – viele Personen wenden sich an eine einzelne Person;
- m : n – viele Personen wenden sich an viele Personen.

<sup>8</sup> Also der Hälfte eines markanten Gegenstandes, z.B. einer Medaille, deren andere Hälfte der Empfänger schon besitzt. Auf diese Weise kann dieser nach Erhalt der zweiten Hälfte durch Zusammensetzung des Gegenstandes die Authentizität der damit verbundenen Nachricht überprüfen, deren Inhalt bei einem frühen Treffen mit dem Sender vereinbart wurde (etwa ein Hilferuf oder das Signal etwas Bestimmtes zu tun). Vgl. auch Petsche (2005).

CMC ermöglicht im weiteren die Grenzen herkömmlicher medialer Kommunikationsvorgänge in Richtung auf aufeinander bezogene Interaktionen in gemeinsamen Umgebungen zu überschreiten, indem sie den Zugang zu computergenerierten "virtuellen" Handlungs(um)welten ermöglicht. Dabei wird nicht mehr "nur" kommuniziert, sondern "auch" virtuell interagiert, z.B. in den Spielwelten der "MUDs" (= "Multi User Domains" bzw. "~ Dungeons").

Sobald man damit beginnt das Internet zu nutzen, fängt man damit an, eine virtuelle Identität auszubilden! Übertrieben? Nein, denn man beantragt und erhält zugleich mit seinem ersten Online-Zugang oder "Access" üblicherweise schon einen E-Mail-Namen oder wird softwareseitig im Zuge der Freischaltung des Anschlusses dazu aufgefordert einen Alias-Namen einzugeben, der zukünftig als Adresse fungiert. Schon mit dieser anfänglichen Identifizierung wurde eine "virtuelle Identität" geschaffen, also die Repräsentanz eines "Selbst" im elektronischen Raum computervermittelter Kommunikationsdienste, die im Internet mehr oder minder miteinander verbunden koexistieren.

Was die weiteren Möglichkeiten angeht, eine virtuelle Identität auszubilden und zu entfalten, stellen diese Dienste recht heterogene, variable Dinge zur Verfügung, die nun kurz angeschnitten werden sollen, bevor wir uns im nächsten Abschnitt über die Implikationen derselben für Identität, Gemeinschaft und Vernetzung Gedanken machen.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Zur Übersicht und Darstellung der diversen Internet-Dienste vgl. u.a. die Stichworte "Internet", "E-Mail", "World\_Wide\_Web", "Internet\_Relay\_Chat", "Telnet" und "Newsgroup" bei Wikipedia [<http://de.wikipedia.org/wiki/>] sowie die Arbeiten von Zollinger (o. J.) sowie Döring (2003, S. 37ff.).

Tab. 1: Konstellationen und Formen der Kommunikation mit Hilfe von Internet-Diensten (eigene Zusammenstellung, angelehnt an Döring 2003, S. 49, 81)<sup>10</sup>

		<b>Empfänger</b>			
		1		m	
<b>S e n d e r</b>	1	1 : 1		1 : m	
		asynchron	synchron	asynchron	synchron
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>E-Mail</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Internet-Telephonie</b></li> <li>▪ <b>Instant Messaging</b></li> <li>▪ <b>(IRC-Chat)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Website</b> (z.B. download von Ton- oder Bild-Dokumenten)</li> <li>▪ <b>E-Mail</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Website</b> (z.B. webcam)</li> </ul>
	n	n : 1		n : m	
		asynchron	synchron	asynchron	synchron
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Website</b> (z.B. Gästebuch)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Website</b> (z.B. "denial-of-service"-Angriff)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Mailinglisten</b></li> <li>▪ <b>Newsgroups</b></li> <li>▪ <b>Newsboards</b></li> <li>▪ <b>Online-Tauschbörsen</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>IRC-Chat</b></li> <li>▪ <b>Web-Chat</b></li> <li>▪ <b>Grafik-Chat</b></li> <li>▪ <b>Internet-Videokonferenzen</b></li> <li>▪ <b>Multi User Domains</b></li> <li>▪ <b>Online-Spiele</b></li> <li>▪ <b>Online-Tauschbörsen</b></li> </ul>

Die Unterscheidung in Individual- (one-to-one), Gruppen- (many-to-many) und Massenkommunikation<sup>11</sup> (one-to-many) liegt der Tab. 1 zwar wesentlich zugrunde, allerdings

<sup>10</sup> Mit Döring ist zu bemerken, dass eine solche Zusammenschau aber weder erschöpfend noch trennscharf ist, sondern nur eine Strukturierungshilfe darstellt (vgl. Döring 2003, S. 49). Dies gilt um so mehr, als Offenheit und Anschlussfähigkeit für weitere Nutzungsformen und Softwareanwendungen ein wesentliches Charakteristikum der digitalen Technik ist. Die Zuordnungen der Dienste zu den Mustern ist daher mit Blick auf die Empirie kaum eindeutig, sondern kann nur idealtypisch vorgenommen werden.

<sup>11</sup> Um Missverständnisse zu vermeiden, ist hinzuzufügen, dass "Massenkommunikation" hier abweichend vom kommunikationswissenschaftlich ausbuchstabierten Konzept der "Massenmedien" verwendet wird, welches (ideengeschichtlich) auf die "konventionellen" elektronischen "Massenmedien" (Radio, TV) verweist, v.a. durch seine Betonung institutionalisierter "Programmanbieter", die für das Netzmedium (insgesamt gesehen) durchaus uncharakteristisch sind.

werden – um der Sender/Empfänger-Dualität durchgängig gerecht zu werden – hier vier Konstellationen unterschieden:

- $n : 1$  kann bspw. ein "denial-of-service"-Angriff sein, aber auch eine massenhaft besuchte Webseite, auf der die Besucher (hier = S) beim Empfänger E (hier = derjenige, der die Seite unterhält) etwa eine Bestellung oder eine Eintragung im "elektronischen Gästebuch" oder ihre namentliche Zustimmung zu einer Petition hinterlassen, während
- $1 : m$  (neben der offensichtlichen Möglichkeit einer "Massen"-E-Mail eines S an viele E) eine vielbesuchte Website meint, auf der man sich etwas holt; hier fungiert derjenige, der die Website unterhält dann als Sender "1" und die Besucher sind die Empfänger "m", die bspw. ein Bild oder Tondokument downloaden (siehe auch Misoch 2004b, Abb. 1).

Wie bereits erwähnt zeichnet sich das digitale "Netz-Medium" *insgesamt* dadurch aus, unterschiedliche Kommunikationsmuster gleichermaßen gut realisieren zu können, wenn auch mit Hilfe verschiedener "Internet-Dienste", die, da sie verschiedenen Kommunikationsabsichten und –funktionen dienen, *als einzelne betrachtet* mit spezifischen Kommunikationsmustern zu verbinden sind.

Interessanterweise scheint die theoretische Diskussion, die unter dem Label "CMC" bzw. germanisiert "CvK" firmiert, damit eher ein Cluster bestimmter Dienste (v. a. IRC) zu assoziieren, auf das bezogen u.a. darüber diskutiert wird, wie stark es menschliche Kommunikation restringiere oder nicht, welche Komplexitäten es bewältigen könne oder nicht, usw., wo doch *eigentlich* alle über das Internet verlaufende Kommunikation "Computer-vermittelte Kommunikation" ist, und von daher – dieses gesamte Spektrum im Blick – solche Aussagen wie CvK-Einsatz sei für "einfache Kommunikationsaufgaben geeignet, für komplexere [hingegen] nicht" (nach Döring 2003, S. 187) leicht erkennbar kurzschlüssig sind, denn sie beziehen sich auf besondere "Dienste", urteilen aber allgemein über "CvK". Dasselbe gilt für Aussagen der Form CvK begünstige wegen ihrer Anonymität und der dadurch hervorgerufenen Enthemmung (je nach Bewertungspräferenz) pro- oder antisoziales Verhalten, denn: das Merkmal "Anonymität" gilt typischerweise für bestimmte Dienste, etwa IRC, längst aber nicht für alle, etwa Internettelephonie, beide sind aber CvK.

Auffällig ist das v.a. im Zusammenhang einer von Döring (2003, S. 196; Hrvhb. im Orig.) zusammengestellten Tabelle, die "spezifische Vor- und Nachteile der computervermittelten Kommunikation (CvK) und ihre Bedingungen (kritische unabhängige Variablen UV)" untersuchen soll. Ihre dritte Zeile ist zwar mit "Simulation und Imagination" betitelt, aber in den zwei Spalten zu den "spezifischen CvK-Vor- bzw. Nachteilen" finden sich hingegen nur Aussagen über textbasierte Dienste ("Textbasierte Selbstdarstellung und Personenwahrnehmung erlauben *neue soziale Wirklichkeitskonstruktionen* und machen Konstruktionsprozesse transparenter" bzw. "Textbasierte Selbstdarstellung und Personenwahrnehmung begünstigen soziale *Fehleinschätzungen und Täuschungen*"). So richtig es ist, die Frage, in welchem Sinne diese Form von CvK denn nun wirke, von den kritischen unabhängigen Variablen "Selbstdarstellungs-Motivation, Eindrucksbildungs-Motivation, Kompetenz" (= dritte Spalte) abhängig zu machen, so falsch bleibt es, dabei Rückschlüsse auf CvK im allgemeinen zu ziehen, zumal die audio-visuellen Möglichkeiten (bis hin zur "Virtual Reality" im engeren Sinne) doch ein wesentliches Entwicklungsfeld der netzbasierten Kommunikation oder CMC ausmachen, über "Simulation und Imagination" also einiges mehr zu diskutieren wäre.

Mangels Co-Präsenz entfallen bei der Nutzung dieser Dienste<sup>12</sup> einerseits gemeinsame (von den Kommunikanten "geteilte") Umgebungsbedingungen. Andererseits sind je nach ihren medialen Eigenschaften und der "Bandbreite" dessen, was sie übertragen, spezifische "Kanalierungsverluste" in Rechnung zu ziehen.<sup>13</sup> Umgekehrt ist es aber auch so, dass *der Möglichkeit nach* mit Hilfe der CMC eine Reihe von (vormaligen, herkömmlichen) medialen Restriktionen entfallen können, insofern ein Kommunikations"raum" geschaffen werden kann, der raum/zeitliche Co-Präsenz virtuell ermöglicht, theoretisch bis hin zur totalen "Immersion" aller Kommunikanten in eine computergenerierte "virtual reality" (vgl. u. a. Keil-Slawik 1994).

Aufzuarbeiten sind vor diesem Hintergrund die sich (möglicherweise) verändernden Muster der Identitätsbildung und der Vergemeinschaftung, der Assoziationsformen zusammen lebender, gemeinsam handelnder und miteinander kommunizierender Personen (vgl. Slevin 2000),

- auf die einerseits eingewirkt wird, durch die mittels ICTs und CMC ermöglichte Entbindung und Neuverschränkung von raum-zeitlichen Zusammenhängen zwischen ihnen, und
- auf die andererseits eingewirkt wird, über die veränderte Wahrnehmung von sich selbst und von anderen, die infolge des durch ICTs und CMC auch in Kommunikationsprozessen veränderten Verhältnisses von Wirklichkeit und Virtualität eintritt.

Eine vergleichende Darstellung der Charakteristika direkter und indirekter Kommunikationsformen, dort unterteilt nach den Kategorien der "Face-to-Face"-Kommunikation, der "Herkömmlichen Massenmedien" sowie den "Neuen Medien" bietet Brönnimann (1997, Kap. 1.3), der sie anhand von sechs Parametern ordnet.

---

<sup>12</sup> Diese Dienste sind samt und sonders zu den "neuen" Medien zu rechnen; "herkömmliche" (im Gegensatz zu "neue") Medien werden an dieser Stelle nicht explizit behandelt, obwohl das systematisch besser wäre.

<sup>13</sup> Vgl. hierzu schon McLuhan (1964/1992), der anhand der Spezifika dessen, was durch die Kanäle übertragen und nicht übertragen wird, zwischen "kalten" (Telefon) und "heißen" (Radio) Medien unterschied, wobei letztere eher problematisch beurteilt wurden, da sie vom Rezipienten weniger (eigene Leistungen) verlangen und sich darauf beschränken einen Sinn (bspw. nur das Gehör) anzusprechen (vgl. im weiteren auch Kloock/Spahr 2000, S. 39-76 sowie Baltes et al. 1997). Döring behandelt dies unter dem Stichwort "Kanalreduktions-Modell" im weiter gehenden Zusammenhang von Überlegungen zu einem "kommunikationsökologischen Rahmenmodell" (vgl. Döring 2003, S. 149ff.).

Tab. 2: Charakteristika von "Face-to-Face"-Kommunikation, "Herkömmlichen Massenmedien" sowie der "Neuen Medien" (nach Brönnimann 1997, Kap. 1.3, graphisch überarbeitet)

	<b>Face-to-Face</b> (Idealvorstellung, Alltagskommunikation, nicht organisiert)	<b>Herkömmliche Massenmedien</b>	<b>Neue Medien (Internet)</b>
<b>Determiniertheit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Relativ offen bzgl. Festlegung von Themen und Teilnehmerschaft (lokal)</li> <li>▪ "unzuverlässig", oft zufällig</li> <li>▪ Alltag: meist dialogisch, demokratisch</li> <li>▪ "flüchtig", relativ unverbindlich</li> <li>▪ analog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kommunikation wird räumlich und zeitlich durch Technologie vorstrukturiert (regional, national, z.T. international)</li> <li>▪ Pünktlich (feste Sendetermine)</li> <li>▪ Hierarchisch strukturiert: einseitig verteilte Sende Chancen.</li> <li>▪ "Hauch von Ewigkeit" (z.B. Sammlung u. Ablage von Schriftstücken in Archiven und Bibliotheken)</li> <li>▪ analog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sehr offen bzgl. Themen und Teilnehmerschaft (global)</li> <li>▪ Extrem nicht-hierarchisch</li> <li>▪ Wirr, Kakophonie der Stimmen</li> <li>▪ Wiederverwertbar, veränderbar, beliebig kopierbar</li> <li>▪ "massgeschneiderte" und Massen-Kommunikation sind möglich</li> <li>▪ Digital</li> </ul>
<b>S-E-Bindung (Engagement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Verpflichtend (gegenseitige Aufmerksamkeit, Berechenbarkeit des Verhaltens, Achtung und Respekt)</li> <li>▪ Direktes, unverzügliches Feedback</li> <li>▪ Gemeinschaft</li> <li>▪ Flexibel, individuell gestaltbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unverbindlich (rezipientenseitiges Zapping)</li> <li>▪ Beidseitiges Feedback nur über inhaltliche Selektion möglich (formal: Publikumsbefragungen)</li> <li>▪ Gesellschaft (Zerschlagung der "Fernsehgemeinde" durch Privatfernsehen)</li> <li>▪ Wenig flexibel, geringe Anpassungsfähigkeit an individuelle Bedürfnisse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Postmoderne Unverbindlichkeit (spielerischer Umgang mit Identität und Beziehungen)</li> <li>▪ Feedback (direkt, verzögert)</li> <li>▪ Flexibilität</li> <li>▪ Gemeinschaft, Gesellschaft, Internationalismus</li> </ul>
<b>Funktionsdifferenzierung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wenig ausdifferenzierte und spezialisierte Sende- bzw. Rezipientenrollen</li> <li>▪ Geringe od. keine Professionalisierung u. Kapitalisierung</li> <li>▪ Sende-Zugänglichkeit hoch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stark ausdifferenziertes System: Journalisten, Verleger, Drucker</li> <li>▪ Professionalisierung/ Kapitalisierung</li> <li>▪ Sende-Zugänglichkeit gering, exklusiv</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wenig ausdifferenzierte und spezialisierte Sende- bzw. Rezipientenrollen</li> <li>▪ Geringe Professionalisierung u. Kapitalisierung</li> <li>▪ Sende-Zugänglichkeit hoch</li> </ul>
<b>Komplexität / Heterogenisierung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Meinungsvielfalt, Pluralismus</li> <li>▪ Kontroverse, komplexe Interaktionen, aber auch banale Alltagssituationen</li> <li>▪ Meinungsdivergenz und -konvergenz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eingeschränkte Meinungsvielfalt, Selektion</li> <li>▪ "Geglättete" Wiedergabe von Meinungen (repräsentativ, ausgeglichen, z.T. populistisch)</li> <li>▪ Fördern gesellschaftlichen Zusammenhalts durch Zusammenfassung von Meinungen und Konzentration auf bestimmte Themen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Überspitzte" Meinungsvielfalt</li> <li>▪ extreme Meinungen sind überrepräsentiert</li> <li>▪ Frontenbildung</li> <li>▪ Expressive Selbstdarstellungen</li> <li>▪ Konsensfindung erschwert</li> </ul>
<b>Reliabilität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wahrnehmungssicherheit durch grosse Bandbreite (Wahrnehmungskanäle)</li> <li>▪ Identifizierung des Gegenübers</li> <li>▪ Primär- und Sekundärinformationen</li> <li>▪ Selbstregulation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ unterschiedlich, im Vergleich zu F-t-F ist die Bandbreite eingeschränkt</li> <li>▪ mediale "Vertrautheit"</li> <li>▪ vorwiegend Sekundärinformationen</li> <li>▪ Relativ zuverlässig (Selbstkontrolle, Medienrecht)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifizierung erschwert, Anonymität häufig</li> <li>▪ Primär- und Sekundärinformationen</li> <li>▪ Weitgehende Selbstregulation</li> <li>▪ Vertrauenswürdigkeit problematisch</li> </ul>
<b>Gesellschaftlicher Wandel / Reproduktion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kreativ, Produktion von Ideen</li> <li>▪ langsam, bedachte Entwicklung von Ideen</li> <li>▪ Aktion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokumentierend, unterhaltend, mobilisierend</li> <li>▪ eher träge Verbreitung von Ideen</li> <li>▪ Mehrheitlich jedoch konservativ (sich am Bestehenden orientierend), werterhaltend</li> <li>▪ Mehrheitsorientiert</li> <li>▪ Reaktion</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreativ, dokumentierend, unterhaltend, mobilisierend</li> <li>▪ subversiv: erleichtert Organisation von Gleichgesinnten, Minoritäten</li> <li>▪ schnell, aggressiv, anpassungsfähig</li> <li>▪ Aktion und Reaktion</li> </ul>

Die so strukturierten Eindrücke sind orientierungsweise äußerst nützlich. Allerdings – ohne hier weiter auf Details eingehen zu können – fällt dabei v.a. dieses auf:

- 1.) Es wird zwar die ganze Spannbreite unmittelbarer und medienvermittelter Kommunikation angesprochen. Die Ausführungen zur unmittelbaren Kommunikation konzentrieren sich aber stark auf "Face-to-Face"-Kommunikation im engeren Sinne (also direkte Gesprächssituationen zwischen zwei Menschen), während (ebenso direkte) Formen der Gruppen-Kommunikation (Versammlungen, Vorträge, Unterricht, Sitzungen etc.) marginal behandelt bleiben. Die Ausführungen zu den herkömmlichen Massenmedien verweisen stark auf Radio und Fernsehen. Und die zu den neuen Medien stark auf IRC-Chat. Im Verhältnis von Individual-, Gruppen- und Massen-Kommunikation entsteht so die Tendenz zur Gleichsetzung von Individual-Kommunikation mit Face-to-Face-Kommunikation, von Massen-Kommunikation mit Radio- und Fernseh-Kommunikation, und von Gruppen-Kommunikation mit computer-vermittelter Kommunikation. Die damit verbundenen analytischen Begrenzungen deuten darauf hin, dass hier irgendwie Vorannahmen durchschlagen.
- 2.) Was die sechs Parameter betrifft, lassen diese systematisch zu wünschen übrig. Warum bspw. "Anschlussfähigkeit" (für weitere Kommunikation bzw. für weitere Medien) oder "Raum/Zeit-Überbrückung" oder "Öffnung vs. Schließung" (von kommunikativen Systemen) oder "privat vs. öffentlich" nicht im selben Maße detailliert werden, wie die ausgewählten Parameter, bleibt unklar.
- 3.) Zwar werden oftmals (implizite) Bewertungen vorgenommen, so z.B. in der Rede von der "Zerschlagung" der Fernsehgemeinde durch Privat-TV oder der "subversiven" Kraft der neuen Medien, es fehlen aber (explizite) Maßstäbe dafür.

### 3. Zu Identität, Gemeinschaft und Vernetzung

Die Metapher der "Datenautobahn" erschließt das Internet nach dem Modell des Transports von Personen oder Gütern. Damit liefert sie ein Motiv für die politische Forcierung der Ausbreitung eines in gleicher Weise wie die "Highways" ökonomisch-infrastrukturell bedeutungsvollen Internet. Jenseits des kommerziellen Internet deutet die Metapher des "Cyberspace" hingegen an, dass es für viele Nutzer einen sozialen Raum darstellt, in welchem sie durch ihr "kommunikatives Handeln" genauso "leben" wie in der "wirklichen" Welt auch.<sup>14</sup>

Um das "Netz-Medium" im Sinne einer Erweiterung gesellschaftlichen Seins auf soziale Räume neuartigen Zuschnitts zu erschließen, sind die Komplexe von Cyberspace und Virtualität einerseits und von Identität und Gemeinschaft andererseits inklusive ihrer Kreuz- und Querverbindungen zu untersuchen. In den Blick genommen werden so die Zusammenhänge zwischen Identität, Gemeinschaft und Vernetzung.

Warum (verkündet der Untertitel des Aufsatzes) dann "Sozial-Psychologische Überlegungen"? Ganz einfach deshalb, weil es auch hier – d.h. bei der Nutzung von ICTs und CMC zu Zwecken menschlicher Interaktion und Kommunikation – um die Konfundierung von Individuum und Gesellschaft geht, um die Konstituierung des Psychischen, als der inneren Seite eines Verhältnisses, dessen äußere Seite das Soziale ausmacht.

---

<sup>14</sup> I.d.S. weist Schetsche (2001) darauf hin, dass diese Medien "nicht auf Datentransfer und Informationsaustausch im klassischen kommunikationstheoretischen Sinne reduzierbar [sind]. Es handelt sich vielmehr um Erlebnis-, Handlungs- und Interaktionsräume, die durch die fortgesetzte Nutzung permanent verändert und reorganisiert werden". Vgl. grundlegend auch Habermas (1981a,b), insbesondere zur Reichweite der Kategorie des "kommunikativen Handelns". Eine Übersicht zur Metaphorik des Internets gibt Bühl (2000, S. 21ff.).

Der Schlüssel, um die Verbindung von Individuation und Vergesellschaftung zu verstehen heißt folglich Reziprozität. Zum "ich" wird man nur durch ein "du", zum "wir" nur durch ein "ihr". Individuation und Vergesellschaftung sind daher gleichursprünglich und notwendigerweise miteinander verkoppelt, genauso wie die Prozesse der Entfaltung von Identität als einer Eigenschaft von Personen und von Gruppen.<sup>15</sup> Die Kehrseite der Medaille: eine "eigene" personale, gruppenbezogene oder kulturelle Identität kann, wenn sie durch dieses Bildungsprinzip hervorgebracht wird, nur unter Abgrenzung einer "fremden" Identität gegenüber vorgenommen werden, die damit als etwas "fremdes" vom "eigenen" Verschiedenes konstituiert wird, unabhängig davon, dass eigentlich vieles das "Eigene" und das "Fremde" miteinander verbindet (vgl. dazu Habermas 1996 sowie Mummendey/Simon 1997 und Hauser 2006).

Was Herangehensweise und Methodologie angeht, ist es einerseits ergiebig, Identität und Gemeinschaft in Bezug auf – durch das Netz-Medium dialektisch umgestrickte – Realität/Virtualität-Verhältnisse zu untersuchen. Andererseits ist es sinnvoll, Identität und Gemeinschaft unter Bezugnahme auf – durch das Netz-Medium veränderte – Raum/Zeit-Verhältnisse zu untersuchen. Beides ist im Rahmen dieses Papers aber nur ansatzweise durchführbar, d.h. hinsichtlich seiner Fruchtbarkeit zu demonstrieren.

Unserer Herangehensweise weiter folgend, ist das eigentlich Interessierende dabei die Wechselwirkung zwischen Cyber-Identität und "wirklicher" Identität, zwischen virtueller Gemeinschaft und "wirklicher" Gemeinschaft. Methodologisch ist damit nicht ausgeschlossen, dass die neu hinzugetretenen Faktoren ausschlaggebend für quantitativ wie qualitativ beachtliche Veränderungen innerhalb der gesellschaftlichen Konstruktionsprozesse von individuellen und kollektiven Identitäten sind. Ergebnis kann aber genauso gut sein, dass diese nur von untergeordneter bzw. sektoraler Bedeutung sind. Methodologisch ist damit jedenfalls unterbunden, dass programmatische Aussagen (unkontrolliert) zu analytischen Ergebnissen werden. Statt dessen ist ein ergebnisoffenes Prozedere vorgezeichnet.

"Cyber-Identitäten" und "virtuelle Gemeinschaften", das sind zwei eng miteinander verzahnte Topoi programmatischer Diskurse (vor allem in den 80ern bis Mitte der 90er Jahre intensiv diskutiert), die das Internet vor allem als eine Art privilegiertes Terrain (Spielwiese, Experimentierfeld) des Auslebens personaler Phantasien und sozialer Wunschvorstellungen sehen. Mit anderen Worten: innerhalb dieser Diskurse wird das Internet – ganz unabhängig von seinem militärischen und szientistischen Ursprung und seinen kommerziellen Potenzen – einerseits so "konstruiert", "als ob" es sich im wesentlichen um nichts anderes handele, als ein Vehikel zur Umsetzung dieser Ideen.<sup>16</sup> Andererseits bedienen sich diese Diskurse des Kommunikationsmediums Internet, "konstruieren" also im zweiten Sinne dieses Verbs ein "eben solches" Internet, indem sie entsprechende Spielwiesen oder/und Experimentierfelder darin eröffnen, um Beteiligung daran werben, und die dort erfunden Interaktions- und Kommunikationspraxen kommunikativ weiter verarbeiten und interaktiv weiter entwickeln.

---

<sup>15</sup> Diese Konfundierung, dargelegt durch den Symbolischen Interaktionismus (vgl. Mead 1973), geschieht innerhalb von Interaktionen und Kommunikationen, durch ihren (sinnhaften) Zusammenhang, durch ihr (mit Bedeutung aufgeladenes, angereichertes) Aufeinanderbezugnehmen (vgl. auch Habermas 1981b, S. 11ff.). Und dieser gesellschafts- und humanwissenschaftliche Befund wird durch philosophische Analysen voll gedeckt, wie unter Rekurs auf Hegels Bestimmung von Identität nachzuvollziehen ist (vgl. dazu Kornwachs 2005).

<sup>16</sup> Das Wechselspiel der gestaltenden Kräfte und der historischen Formierung des Internets behandeln u.a. Hafner/Lyon (2000) und Friedewald (2000).

### 3.1 Cyber-Identitäten

Der Diskurs über Cyber-Identitäten startete in den 80er Jahren, dem Anbruch einer neuen Ära, die freizügige Kommunikation und individuelle Selbstverwirklichung vermittels CMC, als neuartigem Medium verhieß. Sherry Turkle, ihrerseits als Pionierin bekannt, unternahm Studien zur Konstruktion von Identitäten im Internet, die schnell einflussreich wurden, in den Diskurs einfließen. Darin wird konstatiert, dass das Internet "zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen geworden [ist], die für das postmoderne Leben charakteristisch sind" (Turkle 1999, S. 289).

Auffällig ist hier das Einfließen der Faszination durch Technik. Ausgehend vom Computer, der in dieser Zeit machtvoll auf den Markt der privaten Konsumenten drängte, und den Aspekten seiner Kulturbedeutung, die ihn als "Wunschmaschine", als "evokatives Objekt" – wie S. Turkle (1984, 1986) es nennt – erscheinen ließen und lassen, verlängerte und verlängern sich nicht nur seine Gebrauchseigenschaften in das Medium von CMC bzw. netzbasierter Kommunikation, sondern übertrugen und übertragen sich auch seine eben genannten (sozio-kulturellen und psycho-sozialen) Charakteristika auf das Netz-Medium, dem auf diese Weise geradezu magische Fähigkeiten zugeschrieben wurden/werden. Umgekehrt wird – oft gepaart mit der gleichen Tendenz zur Überzeichnung – diesen segensreichen Hoffnungen gegenüber auf solche Gefahren wie Sucht, Flucht, Vereinsamung und Deprivation hingewiesen.

Des Menschen Fähigkeit, sich seiner selbst bewusst zu sein oder/und zu werden, ist zweifellos eine wichtige und ernste Angelegenheit. Die Tatsache, dass es eine Vielzahl unterschiedlich konzipierter "Selbste" oder begrifflicher Fassungen von "Identität" gibt, ist daher kaum erstaunlich. Zusammen mit der allen Menschen gemeinsamen existenziellen Erfahrung des Lebens spiegeln diese Begriffe notwendigerweise Auseinandersetzungen mit kulturellen Deutungsmustern und Lebensumständen, mit geschichtlichen Bedingungen und anderes mehr wider, aber auch den Umgang mit anderen Lebewesen und die handelnde Aneignung von Maschinen, Computern und (technischen) Medien.

Grundlegend ist hier mit N. Döring (2003, S. 325f., Hrvhb. im Orig.; vgl. systematisch-historisch auch Graumann 1996) zwischen einem "modernen" und einem "postmodernen" Begriff der Identität zu unterscheiden (auch wenn diese "Bezeichnungen" etwas unglücklich erscheinen).

- Im "modernen" Sinne versteht man unter Identität "das Bewusstsein einer Person, sich von anderen Menschen zu unterscheiden (*Individualität*) sowie über die Zeit (*Kontinuität*) und verschiedene Situationen (*Konsistenz*) hinweg im Kern dieselbe, durch bestimmte Merkmale ausgezeichnete Person zu bleiben [...]" (ebd.).
- "Betont das moderne Identitäts-Verständnis Dauerhaftigkeit und Einheit, so stellen neuere *postmoderne Identitäts-Konzepte* Veränderung und Vielfalt in den Mittelpunkt: Identität wird heute als komplexe Struktur aufgefasst, die aus einer Vielzahl einzelner Elemente besteht (*Multiplizität*), von denen in konkreten Situationen jeweils Teilmengen aktiviert sind oder aktiviert werden (*Flexibilität*). Eine Person hat aus dieser Perspektive also nicht nur *eine* "wahre" Identität, sondern verfügt über eine Vielzahl von gruppen-, rollen-, raum-, körper-, oder tätigkeitsbezogenen Teil-Identitäten (z.B. Berufs-Identität, Familien-Identität, Geschlechts-Identität, sexuelle Identität, Fan-Identität, nationale Identität, religiöse Identität). Diese Teil-Identitäten bilden zusammen kein stabiles und homogenes Ganzes, sondern eher ein – in lebenslanger Entwicklung befindliches – *Patchwork* [...] oder *Pastiche* [...]" (ebd.).

Wichtige Komponenten von individueller Identität sind (je eigenes) inneres Erleben und äußeres Darstellen sowie Erwartungen und Zuschreibungen (anderer), die Wahrnehmung eigenen und fremden Handelns sowie die Wahrnehmung des in der Wahrnehmung anderer Wahrgenommen-Werdens, genau so, wie diese auch in der eigenen Wahrnehmung wahrgenommen werden (Reziprozität).

Nach E. Goffman, dem es weniger um eine philosophische Explikation geht, als vielmehr darum, Identität in seinen situativen und sozialen Erscheinungsweisen zu bestimmen<sup>17</sup>, haben wir es bei der "Identität" mit einem "dreifaltigen" Konstrukt zu tun, bestehend aus:

- personaler Identität (Momente: zugeschriebene Biographie, einzigartige Kombination von "Daten", individuelle Unterscheidungsmerkmale);
- sozialer Identität (Momente: Verhaltenserwartungen, Repertoire an "Rollen", soziale Unterscheidungsmerkmale); und
- Ich-Identität (Momente: reflexives Empfinden, eigene Kontinuität und Eigenart, Resultat von Erfahrungen).

Identität wird von Goffman damit weniger als eine Substanz oder Eigenschaft bestimmt, sondern als prozessuales und interaktives Geschehen wechselseitig beeinflusstes Werdens. Unmittelbarer Ausdruck dieser Konzeption ist, dass die herkömmliche Vorstellung der Sequenz von Ursache und Wirkung dabei umgedreht wird: "Eine richtig inszenierte und gespielte Szene veranlasst das Publikum, der dargestellten Rolle ein Selbst zuzuschreiben, aber dieses zugeschriebene Selbst ist ein Produkt einer erfolgreichen Szene, und nicht ihre Ursache" (Goffman 2002, S. 230f.).

Identität lässt sich also nicht nur als "Besitz" oder "Substanz" verstehen, etwas was man hat oder ist, sondern als eine Aktivität, etwas was man macht, tut, eine – im doppelten Sinne des Wortes – "Vorstellung", die sich im Wechselspiel interpersonaler und sozialer Beziehungen ausbildet und von den handelnden Personen (um die Rede von ihren "Trägern" zu vermeiden) ausgestaltet wird.<sup>18</sup>

Um uns dem anzunähern, was nun eine "virtuelle Identität" oder ein "Cyber-Self" sein könnte, wenden wir uns zunächst der Etymologie zu, die uns folgendes offenbart: "virtuell über fr. virtuel von mlat. virtualis = 'als Möglichkeit vorhanden', von lat. virtus = 'Tugend, Kraft, Tüchtigkeit': das, was nach Anlage oder Vermögen als Möglichkeit vorhanden ist; was intrinsisch alle Bedingungen seiner Realisierung erfüllt; auch scheinbar; denkbar" (Brockhaus u.a., zit. nach Münker 1997, S. 109; vgl. im weiteren auch Pacho 2006).

- Versteht man "virtuell" im Sinne dieser distinkten Bestimmung ("der Möglichkeit nach vorhanden") folgt daraus, dass "virtuelle Identität" im Sinne von mehr oder minder wirklich möglichen und fiktiv-vorstellbaren Potentialen des eine Identität-Seins (oder -Habens) zu verstehen ist. Das sind also von dem Individuum, das eine "aktuelle" Identität "ist" oder "hat", vorstellbare Möglichkeiten, womöglich zu realisierender, zu entäußernder, in Auftritten anderen gegenüber darstellbarer, in sozialen Beziehungen

<sup>17</sup> "Wie Menschen in sozialen Situationen sich darstellen, sich wahrnehmen und ihre Handlungen koordinieren" – so ist nach G. Eiden (2004, Kap. 3.4.1) Goffmans Erkenntnisinteresse auf den Punkt zu bringen.

<sup>18</sup> Goffman (1996, S. 132f.) sieht diese Dynamik so: "Soziale und persönliche Identität sind zuallererst Teil der Interessen und Definitionen anderer Personen hinsichtlich des Individuums, dessen Identität in Frage steht. [...] Auf der anderen Seite ist Ich-Identität zuallererst eine subjektive und reflexive Angelegenheit, die notwendig von dem Individuum empfunden werden muss, dessen Identität zur Diskussion steht. [...] Natürlich konstituiert das Individuum sein Bild von sich aus den gleichen Materialien, aus denen andere zunächst seine soziale und persönliche Identifizierung konstituieren, aber es besitzt bedeutende Freiheiten hinsichtlich dessen, was es gestaltet".

kommunikativen Handelns einfließen zu lassender, eigener Identitätsanteile oder selbst einzunehmender Rollen, die bisher nicht "aktualisiert" wurden.

- Demgegenüber ist "virtuelle Identität" aber auch im Sinne von "in realer Virtualität auftretender 'Identitäten'" zu verstehen. In diesem Sinne geht es um den "Auftritt" oder das "Erscheinen" einer Person im Cyberspace in Form von Daten (Texte, Bilder, Avatare) und zwar als Kombination selbst- (z.B. "Nickname") und systemgenerierter (z.B. "Punktstatus") Informationen.

Die Unterscheidung von "virtueller Realität", im engeren Sinne des artifiziellen Raumes als Produkt der VR-Technik, und von "virtueller Realität", im weiteren Sinne des "kybernetischen Raumes" der computervermittelten (Tastatur/Text/Bildschirm-) Kommunikation tritt hier zwar in den Hintergrund, sollte aber im Sinn behalten werden.

Seine "virtuelle" Online-Identität kann man entweder "realitätsgetreu" (d.h. analog zur Offline-Identität) bilden, oder "imaginativ", also einer Phantasie entsprechend, sowie drittens durch Kombinationen der beiden, indem man entweder – ausgehend von der ersten Alternative – ein oder mehrere Kennzeichen der "realitätsgetreuen" Identität (etwa Alter, Beruf, Hautfarbe, Geschlecht) weglässt, verschweigt, verbirgt oder durch anderslautende Charakteristika ersetzt, oder umgekehrt, indem man – ausgehend von der zweiten Alternative – seiner "imaginativ" gebildeten Online-Identität eine oder mehrere Kennzeichen hinzufügt, die der Offline-Identität entsprechen.

Im Zusammenhang der beiden o.a. Bestimmungsmöglichkeiten von "virtueller Identität" und vor dem Hintergrund der beiden (mit "modern" und "postmodern" bezeichneten) Identitätsbegriffe ist der "springende Punkt" dabei, sowohl im philosophischen als auch lebenspraktischen Sinn, dass es keine Möglichkeit gibt, letztbegründet zu entscheiden, was denn nun (an einer "virtuellen" Online-Identität) "wirkliche" Identität ist und was "nicht".

Warum und in welchem Sinne das so ist, findet sich im folgenden Zitat von J. R. Suler (2002; Hrvhb. im Orig.) besonders gut zum Ausdruck gebracht: "What is one's TRUE identity? We usually assume it must be the self that you present to others and consciously experience in your day-to-day living. But is that the true self? Many people walk around in their f2f lives wearing 'masks' that are quite different than how they think and feel internally. All the time people are discovering things about their personality that they never realized before. Our daydreams and fantasies often reveal hidden aspects of what we need or wish to be. If people drop the usual f2f persona and bring to life online those hidden or fantasied identities, might not that be in some ways MORE true or 'real'?"

- So gesehen gilt die Unterscheidungsproblematik sogar für den "Akteur" selbst, der "sich selbst darstellt", indem er etwas aus diesem Möglichkeitsspektrum der virtuellen Online-Identitäten auswählt und präsentiert, aber Kenntnis über sein Leben Offline hat.
- Vor allem aber gilt dies für diejenigen anderen, die seinen Auftritt im virtuellen Raum "beobachten", also aus seiner Darstellung, seinen textuellen Botschaften o.a., Rückschlüsse auf seine "Identität" ziehen, darauf, mit wem sie es hier eigentlich zu tun haben, ohne über (eigene) Kenntnisse über sein Offline Leben zu verfügen.
- Zuletzt gilt dies aber auch für den wissenschaftlichen Beobachter, der diese Dinge reflektiert, denn anhand welcher "überprüfbarer" Kriterien sollte er dies tun?

Nichtsdestoweniger operieren *alle* gerade Angesprochenen mit dieser Unterscheidung von "wahr"/"falsch".

- Das gilt für das fokale Subjekt, das in jedem Fall das "eigene Selbst" gegenüber einer Vielzahl kontingenter Möglichkeiten stabilisieren muss, vor allem seine Online-Manöver mit seinem Offline-Leben integrieren muss.
- Das gilt für die Interaktionspartner bzw. Beobachter des fokalen Selbst, die dechiffrieren, welche Informationen, die jemand von sich gibt, bedeutsam oder nicht-bedeutsam sind, wenn es darum geht – zu welchen Zwecken oder mit welchen (bewussten oder unbewussten) Absichten auch immer – mit einem Menschen zu interagieren.
- Und schließlich gilt dies auch in der Reflexion dieser Vorgänge, die ohne eigene (zumindest unmittelbare) Absichten erfolgt, aber daran interessiert sein muss, zu erschließen, wie die wissenschaftlich beobachteten Subjekte mit dieser Unterscheidung arbeiten.

Notwendigerweise kommt es bei der Konstruktion virtueller Identitäten zu Überlagerungen, komplexen Interaktionen mit den Konstruktionsprozessen der RL-Persönlichkeiten, deren ("virtuelle") Verlängerung sie darstellen. Es ist also keineswegs so, dass "beide Identitäten" einfach nebeneinander her laufen, in Parallelwelten, und miteinander nichts zu tun haben. So gesehen ist nicht zwischen fiktiv-virtuellen und real-lebensweltlichen Identitäten zu unterscheiden, denn auch außerhalb von "virtueller Realität" und Internet-Kommunikation, im "richtigen Leben" also, kann man fiktive Identitäten annehmen, Rollen spielen, nur eben nicht so leicht, bspw. beim mit betrügerischen Absichten durchgeführten, Bedürftigkeit oder eine Notlage simulierenden "Enkel-Trick", bei der doppelten Existenz des Bigamisten, oder den Doppelagenten, die als Spione für die eine, aber auch die andere Seite tätig sind und dazu je entsprechende Loyalitäten vorgeben, und vieles andere mehr. Das Repertoire für Fiktionen ist also schon im RL vorhanden, der menschlichen Lebenswelt, und die VR schöpft hier aus dem Vollen, ohne absolut Neuartiges hervorzubringen.

Um auf die Unterscheidung moderner und postmoderner Identitäten zurückzukommen, und die damit verbundenen theoretischen Distinktionen lebensweltlich zu "erden", ist zu sagen, dass ein entscheidendes Moment hierbei die Frage ist, ob man den normativen, kultur- und bildungsbezogenen Sinn der "modernen" Fassung des Identitätsbegriffs zugunsten der mit seiner "postmodernen Fassung" zu verbindenden Relativität oder Beliebigkeit aufgeben kann, ohne hierbei die (zugegebenen) Abstraktionsgewinne des letzteren mit dem Preis zu großer Abstraktionsverluste zu bezahlen.

Das Ideal der "reifen, gelungenen Persönlichkeit" unter Bezugnahme auf die Dialektik von unverwechselbarer biographischer Identität und ihrer Entwicklung durch die Erfahrungs-, Lern- und Bildungs-Fähigkeit des Menschen, stellt mehr dar, als nur ein nach literarischen Vorbildern (etwa Goethes "Wilhelm Meisters Lehrjahre") geformtes Bildungsideal, denn auch die "neuen Medien" präsentieren "Persönlichkeitsideale", die interessanterweise, da sie ihrem Charakter nach oftmals "Versatzstücke" sind, dem postmodernen Identitätsbegriff nahe zu stehen scheinen.<sup>19</sup>

Das erste entscheidende Moment von Cyberpersonen oder -identitäten ist ihre "Körperlosigkeit", ist es körperlos zu sein! Gemeint ist damit nicht, dass die Kommunikanten keinen Körper hätten, wohl aber, dass dieser nicht in den "Ort" eintritt, an dem die "virtuelle" Kommunikation stattfindet. Schuld daran sind die medialen Kanalisierungsverluste, die im Fall der rein textbasierten CMC besonders hoch sind: Nicht übertragen werden dann Gestik und Mimik sowie Stimm(ungs)lage, (Sprech-) Tempo und Erscheinungsbild. Sie fehlen hier,

<sup>19</sup> Vgl. hierzu auch den Beitrag von Schachtner (2001) sowie das Editorial des dort angegebenen Schwerpunkthefts.

obwohl sie wesentliche Kontexte darstellen, um Kommunikationsinhalte interpretieren zu können.

Das zweite entscheidende Moment ist ihre (Nicht-) Erkennbarkeit durch Interaktions- und Kommunikationspartner: "ist er/sie wirklich die Person, die er/sie zu sein scheint/behauptet/vorgibt/darstellt?". Hinzu treten psycho-soziale Hintergründe, die so oder anders sein können, jedenfalls nicht gleich mitgeliefert werden, nicht unterschwellig mitwahrgenommen werden können.

Zusammenfassend lässt sich hier die These vertreten, dass die psycho-soziale Binefähigkeit von computer-vermittelter Kommunikation *im Vergleich zur* Face-to-Face-Kommunikation zwar deutlich eingeschränkt ist, infolge der spezifischen Kanalisierungsverluste des technischen Mediums (bei textbasierter Kommunikation). Umgekehrt werden "Spiel"räume eröffnet, in denen mit anderen Merkmalen und Identitäten experimentiert werden kann. Diese sind allerdings eher ephemerer Natur, können also schnell wieder aufgegeben werden, wenn sie nicht einfach "erodieren". Identität im RL verfestigt sich hingegen, kann nicht einfach gewechselt werden, wie das sprichwörtliche Hemd, kann nicht einfach so aufgegeben werden, wie man eine verlorene Partie Schach "aufgibt". Zu bedenken bleibt allerdings, dass die Bedeutung dessen, was wir derzeit ("noch") als gesonderte, virtuelle Identitäten begreifen, um so mehr zunehmen wird, wie der Anteil der CMC am gesamten kommunikativen Handeln des Menschen (in unserer Zeit und ihrer Zukunft) zunimmt, womit womöglich ein Umschlagen, ein Formwandel, eine (kulturelle) Neubewertung durch die Kommunikanten verbunden sein könnte, etwa in Form des für unverzichtbar Haltens dieser Identitäts-Anteile oder Expressionsformen, oder des sie gar zu einem Konstituens des (weiter "zivilisierten") Mensch-Seins zu erklären. Hinzu treten die Möglichkeiten zur perspektivisch nahezu unbegrenzten Verringerung der o.a. Kanalisierungsverluste samt ihrer kommunikativen Folgen durch den hinzutretenden Einsatz von VR im engeren Sinne. Betrachtet man vor diesem Hintergrund die psycho-soziale Binefähigkeit der computer-vermittelten Kommunikation *im Vergleich zur* durch andere, herkömmliche Medien vermittelten Kommunikation, kann also durchaus auch die These vertreten werden, sie würde durch erstere ausgebaut.

In Anbetracht solcher Perspektiven inne zu halten, und zu versuchen, sie einem anderen Blickwinkel folgend zu reflektieren, ist nicht nur sinnvoll, sondern geradezu nötig. Bemerkenswert lässt sich dann etwa, dass wir es auf diesem Felde eigentlich nur mit "Konstrukten" zu tun haben, also nicht mit "Dingen" oder "Phänomenen", die man (relativ) direkt messen oder (relativ) umstandslos beobachten könnte, sondern mit Einheiten, die einen konstitutiven Bestandteil haben, der aus einer Vorstellung über ihr Wesen besteht: Identität, Wirklichkeit, Virtualität, Raum, Zeit, Natur, Kultur, Technik und Medien.<sup>20</sup>

Hinzu tritt, und das erscheint ebenso auffällig wie bedeutsam, dass viele Korrelatbegriffe dabei sind, also solche, die nur durch Bezug auf einen Gegenbegriff näher bestimmt werden (können), wie am Beispiel der Kultur eingesehen werden kann, die alles das umfasst, was nicht Natur ist, die ihrerseits all das ist, was "von Natur aus" so ist, wie es ist, also nicht Kultur ist (cf. Laitko 1986, Gedö 1986).

In diesem semantischen Netz oder Bedeutungsgewebe sind alle Begriffe nicht nur einfach miteinander verbunden, sondern verschieben die Inhalte, die sie im Kern ausmachen, parallel zueinander, durch wechselseitige Bezugnahmen. Sich wesentlich verändernde Praktiken, auch und gerade insofern sie durch neue Technologien oder Medien ermöglicht werden, nehmen

<sup>20</sup> Vgl. i.d.S. auch M. Sandbothe (1998, S. 68), für den "real" und "virtuell" "Reflexionsbegriffe" darstellen.

damit notwendigerweise Einfluss auf das gesamte semantische Netz, nicht nur auf einzelne Begriffe, wie etwa den der "virtuellen" Identität.

Klar ist, dass Identität etwas sozio-kulturell Konstituiertes, Geformtes und Ausbuchstabiertes ist – unter sich verändernden kulturellen (kommunikativen, technischen, medialen) Umgebungsbedingungen ändert sich also auch das Konstrukt "Identität", also die Vorstellung, die wir von ihrem Wesen haben. Die Nutzungen von Medien sind in jedem Fall (wie immer man sie auch sonst oder im Einzelnen bestimmen mag) sozio-kulturelle Praktiken. Treten neue Medien, neue Praktiken (ihrer Nutzung) hinzu, liegt es nahe anzunehmen, dass zusammen mit ihren Besonderheiten, ihren Ermöglicungen und ihren Restriktionen des inneren (sich) Erlebens und des äußeren (sich) Darstellens sich die sozio-kulturelle Formierung von Identität(en) ändert – sowie nachfolgend oder parallel reflektiert und auf neue Begriffe (der Identität) gebracht wird. Diese setzen die Komponenten von Identität anders zusammen, stellen sie anders dar, und rücken anderes in den Vorder- bzw. Hintergrund.

"Virtuelle Identität" *ist* so gesehen schon eine sozio-kulturelle Realität (geworden)! Es gibt den Begriff und es gibt eine neu formierte Praxis medienvermittelten Kommunizierens und Interagierens, die inneres Erleben und äußeres Darstellen anders konditioniert und in geänderter Weise vermittelt, als bisherige Medien inklusive ihrer Nutzungsformen. Diese neuen Medien-Praktiken sind in das gesamte "Orchester" gesellschaftlicher Kommunikation eingetreten, ergänzen die (schon) vorhandene Instrumentierung um neue Elemente und gewinnen innerhalb des gesamten Ensembles schnell an Bedeutung.

Methodologisch folgerichtig ist von hier aus der nächste Schritt, die Frage zu untersuchen, welchen Einfluss die neuen d.h. geänderten medienvermittelten Identitätsbildungsprozesse auf die allgemeinen, gesamten gesellschaftlichen Identitätsbildungsprozesse haben, die neben der Sozialisation in zahllosen F2F-Interaktionen auch durch andere Medien (Schrift, Buchdruck, Massenmedien etc.) beeinflusst werden.

Also nicht einfach: virtuelle Identität vs. reale Identität, denn diese Entgegensetzung greift zu kurz. Die Entgegensetzung von "virtueller" Identität und "realer" Identität würde – je nach Blickwinkel und Bewertungspräferenz – zu kurzschlüssigen Urteilen führen:

- Entweder würde letzteres zum "wirklichen Ich" gemacht werden, zur allein authentischen Identität, während ersteres implizit zu einem "elektronischen Schattenwesen" würde (wenn nicht gar zu einer Anomalie oder Perversion), obwohl auch letzteres genauso gut konstruiert ist, projiziert ist, Vorstellung ist, wie ersteres.
- Oder umgekehrt, die virtuelle Identität würde zum "befreiten Ich", zum Ausdruck "eigentlicher Identität" (nach dem unterlegten postmodernen Konzept), während die "reale" Identität eine Art rückständiges Phänomen bliebe.

Vor allem aber würde eine Zäsur suggeriert, die *so* nicht vorliegt, zwischen einer natürlichen, wirklichen, und zumindest implizit damit auch "wahren" Identität als Emanation der Menschennatur selbst, und einer künstlichen, virtuellen und zumindest implizit damit auch "falschen" Identität als Ausdruck eines Entfremdungsprozesses, der zugleich mit der Nutzung von Technologien der computervermittelten Kommunikation und virtuellen Realität einsetzt. Sie kann so nicht vorliegen, weil die Prozesse der Herausbildung menschlicher Identitäten schon immer dezentriert und rekonfiguriert wurden, wenn neuen Werkzeuge und neue Medien entwickelt und in Anspruch genommen wurden, um für das Zusammenleben der Menschen untereinander und/oder für ihre Auseinandersetzung mit der äußeren Natur eingesetzt zu werden, das gilt u.a. für das Feuer, die Schrift, die Viehzucht und den Buchdruck. Im Besonderen gilt dies natürlich dann, wenn Identitätsbildungsprozesse explizit

thematisiert und in einem Medium verarbeitet werden, bspw. in der literarischen Novelle oder im Spielfilm.

Das gesamte menschliche Verhalten wird von unbewussten und bewussten Prozessen der Darstellung durchdrungen (Mummendey 1995). Mit Misoch (2004a,b) und im Anschluss an G. Simmel<sup>21</sup> ist hier zu fragen, ob dies insbesondere für hochtransformative Gesellschaften gilt, ob davon ausgegangen werden kann, dass die Alltagserfahrungen der Fragmentierung, Beschleunigung, Unübersichtlichkeit, Reizüberflutung usw. dazu führen, dass sich für Individuen – um weiterhin sichtbar zu bleiben oder um Sichtbarkeit zu erlangen – eine erhöhte Notwendigkeit zur (unbewussten oder bewussten) Selbstdarstellung ergibt.<sup>22</sup>

Wenn dies so ist, kann auch die These vertreten werden, dass sich im Verhältnis zu dieser *Nachfrage* in den Gegenwartsgesellschaften neue Räume etabliert haben, in denen den Individuen das *Angebot* unterbreitet wird, das Netz als (virtuelle) Bühne für bewusste und unbewusste Darstellungen des eigenen Selbst nutzen können ("demand pull"), es also durchaus nicht so ist, dass hier primär durch das Schaffen technisch-medialer Möglichkeiten sekundär ein Terrain für Individualisierungsprozesse und deren Expression entstanden ist ("technology push").

### 3.1.1 Exkurs: Sphären des Privaten und des Öffentlichen

Anzusprechen ist an dieser Stelle ein wichtiger Querbezug von Identität zum Thema Privatheit und Öffentlichkeit. Egal, was man nun darstellen möchte, wenn man Selbstdarstellung im Netz betreibt, also entweder sich selbst oder eben nicht sich selbst, sondern ein anderes, fiktives Selbst ("sich selbst\*/\*\*/\*\*\*/<sup>etc.</sup> – oder anders formuliert die Teilidentität\*/\*\*/\*\*\*/<sup>etc.</sup>"), zieht man "von sich aus" Grenzen, was andere wahrnehmen sollen und was nicht, was wahrnehmbar dargeboten wird und was nicht. Hinzu tritt, dass diese Selektionen "durch andere" vorstrukturiert wurden (Mensch/Maschine-Kommunikation auf Seiten der "Sender" und auf Seiten der "Empfänger" aller beteiligten Personen), insofern die verwendeten Softwareprogramme zur Kommunikationsdurchführung bzw. die verwendeten Softwareprogramme "in" den Chats oder MUDs distinkte "anklickbare" Opportunitäten für diese Selektionen bieten oder nicht bieten, bis hin zur Bereitstellung von Rohentwürfen von Sims und Avataren, deren "virtuelle Identität" man annimmt, indem man diese Figuren "mit Leben erfüllt", ihren "Charakter" weiter entwickelt et cetera.

Wie auch immer – diese Selektionen finden exakt an der "Schnittstelle" von privat und öffentlich statt. Die Grenze zwischen Privatem und Öffentlichem ist eine kulturell geprägte, kommunikativ ausgehandelte Grenze. Sie wird infolge der Nutzung von ICTs und CMC nicht einfach verschoben (mehr ins Private hinein, das damit öffentlich wird), sondern zunächst

<sup>21</sup> Bereits G. Simmel (1903/1957) beschrieb zu Beginn des letzten Jahrhunderts die Schwierigkeit des Individuums, sich angesichts des beschleunigten Lebens in der Großstadt zur Geltung zu bringen und dass daraus die Notwendigkeit der pointierten und bewussten Selbstdarstellung entstehe.

<sup>22</sup> Das Thema der "Selbstdarstellung auf Homepages im WWW" ist von dem der "Cyber-Identities" in Chats und MUDs zu unterscheiden. Zuvorderst gilt das natürlich wegen der vergleichsweise viel geringeren Interaktivität und deren Unmittelbarkeit. Danach aber auch insofern, als Selbstdarstellung (Grenzziehung bzw. Auswahl, was wahrnehmbar gemacht werden soll und was nicht, was dargestellt werden soll und was nicht) häufig auch in professionellen Kontexten geschieht, instrumenteller Natur ist, karriereförderlich sein soll, aber weniger mit den Konstruktionsprozessen von "eigener" Identität zu tun hat. Die "privaten" Homepages dienen zwar genauso zur Herstellung von "Öffentlichkeit", wie die "professionellen". Aber auch für sie gilt, dass sie im Vergleich zu Chats und MUDs vergleichsweise viel weniger dem aktiven "inneren" Konstruieren eigener Identität dienen, sondern vielmehr dem "äußeren" Darstellen.

verflüssigt und dann verformt und umgestaltet (manches öffentliche wird privat) (cf. Weiß/Groebel 2002).

Zu Hause, am PC, sitzt man allein (das waren und sind Merkmale der Privatsphäre), ist aber über das Netz mit einigen (potentiell sogar allen) anderen Usern verbunden, die meistens ebensosehr zu Haus und allein sind, in ihrer Privatsphäre – trotzdem ist das Öffentliche hier eingedrungen und zwar ohne dass die einzelnen Personen sich aus ihrer privaten Sphäre physisch in einen öffentlichen Raum, ein Forum, hätten bewegen müssen.<sup>23</sup> Damit ist aber zugleich das Private in das vorher von ihr geschiedene Öffentliche eingedrungen (vgl. auch die Ausführungen von Flusser 1999).

An der Grenze von der Privatsphäre zur Sphäre des Öffentlichen haben schon immer Identitätswechsel stattgefunden, verbunden mit anderen Rollen, die eingenommen und praktiziert werden, anderen Verhaltensweisen, anderen Charakterzügen, die man den anderen Kommunikanten, denen man "begegnete", gegenüber hervorhob, unterstrichen durch andere Kleidung et cetera.

Dieser Wechsel kann jetzt sehr schnell hin und her gehen, man sitzt am PC, zu Hause oder im Büro, kommuniziert über das Medium der CMC, ist online in ganz oder teils öffentlichen elektronischen Räumen, und es klopft an der Bürotür oder der Hund kommt angestürmt verfolgt von der halben Familie – blitzschnell werden hier Persönlichkeit, Verhalten usw. gewechselt, wo früher physische Entfernungen und Zeiten zurückzulegen waren, bevor aus dem einen Identitätskreis in einen anderen gewechselt wurde. Unter Bedingungen der Mobilkommunikation – private Telefonate, während man sich an seiner Arbeitsstelle befindet, dienstliche Gespräche, während man zu Hause ist, beides zugleich, während man auf Reisen ist – entsteht hier eine Tendenz zu einer unaufhörlichen Vermischung oder besser Rekombination dieser "Sphären" (cf. auch Sloterdijk 1998, 1999 u. 2004).

Auch wenn die (im weiteren zu besprechenden) virtuellen Gemeinschaften weniger bedeutend sind, als es die Emphase des "Cyber-Diskurses" glauben machen wollte, ist – was den sozialen Raum der Netzkommunikation als "Binnenraum" angeht – immerhin zu vermuten, dass virtuelle Gemeinschaften ein wesentliches Moment der Strukturierung des Erfahrungsraumes "Internet" ausmachen, den Nutzern zur Orientierung dienen können, in einem schier uferlosen Möglichkeitsraum an Kommunikationen und Informationsüberflutungen, die irgendwie kanalisiert, strukturiert, Selektionen unterworfen werden müssen, um handhabbar zu sein, damit man überhaupt etwas mit diesem Medium anfangen kann, ohne nur sinn- und ziellos in ihm zu "surfen".

Auch ausgehend vom Thema der "virtuellen Gemeinschaften" ist also ein wichtiger Querbezug zum Thema Privatheit und Öffentlichkeit anzuschneiden. Parallelen zwischen der frühen bürgerlichen Öffentlichkeit und den "virtual communities" sind vielfach registriert und angesprochen worden. Die sich in Foren, Diskussionsgruppen, Newsgroups, Mailing Lists und Chat-Räumen bildenden Assoziationen ähneln tatsächlich den Kaffeehäusern, Salons und gelehrten Abendgesellschaften der rasonierenden Öffentlichkeit des 18. Jahrhunderts. Die strukturellen Kriterien der thematischen und personellen Unabgeschlossenheit, der unbegrenzten Zugänglichkeit und der alleinigen Geltung des besseren Arguments (statt Macht und Status) können für beide Formen der Öffentlichkeit wenigstens als kontrafaktische Unterstellung gelten (vgl. Debatin 1996). Dem ähnlich könnten auch die "virtual communities" eher als eine Art sozio-kulturelles "Ferment" wirksam werden, denn als Massen-Phänomen.

---

<sup>23</sup> Prototypisch: Webcams, wie z.B. "Jennicam" [<http://www.jennicam.com>], die das "Big Brother"-Konzept der "Reality TV Shows" in das Netzmedium hinein verlängern. Die Seite wurde inzwischen eingestellt, allerdings bleiben Nachlesen [<http://www.arttech.ab.ca/pbrown/jenni/jenni.html>].

### 3.2 Virtuelle Gemeinschaften

Um die "virtuellen Gemeinschaften" sind im Diskurs über das Internet heftige Auseinandersetzungen geführt worden. Einen wichtigen Grund dafür nennt S. Wilbur (2000, p. 45): "'Virtual community' is certainly among the most used, and perhaps abused, phrases in the literature on computer-mediated communication (CMC). This should come as no surprise. An increasing number of people are finding their lives touched by collectivities which have nothing to do with physical proximity. A space has opened up for something like 'community' on computer networks, at a time when so many forms of 'real life' community seem under attack, perhaps even by the same techno-cultural forces that make Internet culture possible".

Protagonisten der "Virtual Community"-Bewegung oder dieses – mit Attributen wie libertär, enthusiastisch, utopisch oder prophetisch geschmückten – Diskurses sind u.a. John Perry Barlow, Gründer der "Electronic Frontier Foundation" (<http://www.eff.org/>) und Verfasser von "A Declaration of the Independence of Cyberspace" (1996), in dem er mit den Worten "We are forming our own Social Contract" (ganz klassisch) für einen neuen "Gesellschaftsvertrag" eintritt, und Howard Rheingold, bekannt für die WELL-Kommune<sup>24</sup> (<http://www.well.com/>) und Verfasser von "The Virtual Community" (1993 bzw. 2000). Beide vertreten die Geburt eines neuen Typs menschlicher Gemeinschaft, die "online" Menschen miteinander verbindet, die Interessen oder Werte teilen, und auf diese Weise Unterstützung oder Freundschaft befördern.<sup>25</sup>

Die Bildung virtueller Gemeinschaften wird hierbei als eine Art naturwüchsiger Prozess begriffen, der mit der "Besiedlung" oder "Kolonisierung" des Cyberspace in Gang gesetzt wird, und von dem man hofft, er könne so etwas wie eine massenhafte "soziale Bewegung" des Aufbruchs in den Cyberspace einleiten. Zusammen mit dieser "zivilgesellschaftlichen" Bestimmung des Internet wird auch eine deutlich anti-etatistische und anti-kommerzielle Ausrichtung deutlich. Bei Rheingold (1993/2000, Chap. Introduction) liest sich das etwa so:

<sup>24</sup> Als "Community-Web-Plattform" bietet die 1985 gebildete "Whole Earth `Lectronic Link" wesentlich mehr, als eine einfache Mailingliste, nämlich u.a. Foren zu diversen Themen, verschiedene Chats, Newsboards, Tauschbörsen und Datenbanken.

<sup>25</sup> Ausschlaggebend ist dabei das Moment des Überschreitens von "Kommunikation", im Sinne der medialen Übertragung von "Informationen", in Richtung "Soziabilität". I.d.S. äußert Barlow: "In order to feel the greatest sense of communication, to realize the most experience, as opposed to information, I want to be able to completely interact with the consciousness that's trying to communicate with mine. Rapidly. And in the sense that we are now creating a space in which the people of the planet can have that kind of communication relationship, I think we're moving away from information – through information, actually – and back toward experience" (Barlow, in Barlow/Birkets/Kelly/Slouka 1995, p. 40). Hinzu tritt ein – weniger im (bis dato) herkömmlichen Sinne "mediales", als vielmehr – "sozial-räumliches" Verständnis des "Cyberspace", in dem wir uns "versammeln" und zu neuen Ufern aufbrechen können: "When we are all together in cyberspace we will see what the human spirit, and the basic desire to connect, can create there" (Barlow 1995). Dem entspricht auch die Bezeichnung und Definition "virtueller Gemeinschaften" durch H. Rheingold (1993/2000): "*Virtual communities* are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace". Noch deutlicher wird dies etwa in der folgenden Passage: "Wie wir an der Geschichte des Telefons, des Radios und des Fernsehens sehen konnten, können Menschen neue Medien annehmen und ihre Lebensweise mit erstaunlicher Geschwindigkeit verändern. Computer, Modems und Kommunikationsnetzwerke liefern die technologische Infrastruktur der Computer-mediated Communication (CMC); das Raumkonzept, in dem sich Worte, menschliche Beziehungen, Daten, Reichtum und Macht der Menschen zeigen, die CMC-Technologien benutzen, ist der Cyberspace. Virtuelle Gemeinschaften sind kulturelle Aggregate, die dann entstehen, wenn genug Menschen oft genug im Cyberspace aufeinanderstoßen" (Rheingold 1994, S. 95f.).

"We need a clear citizens' vision of the way the Net ought to grow, a firm idea of the kind of media environment we would like to see in the future. If we do not develop such a vision for ourselves, the future will be shaped for us by large commercial and political powerholders".

Im Zuge der Bestimmung des Phänomens kommt der Abgrenzung von realen Gemeinschaften und virtuellen Gemeinschaften – dessen geographisches Spektrum von digitaler "Nachbarschaft" bis zur "globalen" Interessengemeinschaft reicht – eine prominente Rolle zu. Die einfachste Variante ist die kommunikationstechnische, die unter Rückgriff auf die verwendeten (technischen) Medien arbeitet: CMC oder netzbasierte Kommunikation auf der einen Seite und "Face-to-Face"-Kommunikation oder unmittelbare Kommunikation auf der anderen Seite.<sup>26</sup>

Ein i.d.S. immer wieder hervorgehobenes Merkmal ist, dass sich im Falle der virtuellen Gemeinschaften die Beteiligten im "richtigen Leben" (RL) nicht kennen müssen, sich nie gesehen haben und wohl vielfach auch nie sehen werden, also keine F2F-Kommunikation unterhalten (haben bzw. werden).

Hinzu tritt, dass die Mitglieder dieser Gemeinschaften sich nie versammeln, nicht eigenkörperlich in ihnen präsent sind, sondern als "virtuelle Identitäten" "virtuelle Mitglieder" darstellen, ganz unabhängig davon, ob diese Identitäten nun in Übereinstimmung mit den Merkmalen der Identitäten stehen, die diese Personen im RL führen, oder ob dies nicht der Fall ist, also andere Merkmale hervorgehoben werden, eine andere Identität "gespielt" oder "dargeboten" wird.

Aus Richtung der Protagonisten wird – als (unterscheidendes) Charakteristikum – auf die Möglichkeit zur Re-Etablierung von engen zwischenmenschlichen Beziehungen inklusive ihrer gefühlsmäßigen Komponenten abgehoben. Umgekehrt wird mit der Unterstellung gearbeitet, hierbei handele es sich um Pseudogemeinschaften (McClellan 1994), deren Kennzeichen es sei, zur Flucht aus dem wirklichen Leben zu dienen: "They're another thing keeping people indoors and off the streets. Just as TV produces couch potatoes, so on-line culture creates mouse potatoes, people who hide from real life and spend their whole life goofing off in cyberspace" (ebd.).

Im Überblick (vgl. auch Banse 2006) lassen sich drei idealtypisch formulierte Thesen voneinander abheben, die hinsichtlich der Einordnung der kulturellen Bedeutung virtueller Gemeinschaften das gesamte Bewertungsspektrum abdecken:

- für das weitere Bestehen menschlicher Gemeinschaften stellt der Cyberspace die Rettung dar ("community safed");
- im Cyberspace können die Fesseln gesellschaftlicher Normen und Konventionen abgestreift werden ("community deliberated");
- im digitalen Raum geht alles Menschliche und Gemeinschaftliche verloren ("community lost").

Von einer prinzipiellen Getrenntheit der Sphären "realer" und "virtueller" Gemeinschaften kann jedenfalls und trotzdem keine Rede sein.<sup>27</sup> In der VR werden Beziehungen geknüpft,

---

<sup>26</sup> Diese Unterscheidung zweier Seiten ist allerdings unzureichend, da sie sowohl die "modernen" konventionellen "Massen"kommunikationsmedien ausgeklammert, obwohl sie entscheidende Bedeutung für Vergesellschaftungsprozesse (inklusive Gemeinschaftsbildung) haben, etwa auch für Prozesse des "nation-building", als auch die "modernen" "Individual"kommunikationsmedien wie Post und Telefon, deren Vergesellschaftungsbeiträge ebenfalls von grosser Bedeutung sind (vgl. Mattelart 1999).

<sup>27</sup> Zu berücksichtigen ist hierbei auch, dass auch "virtuelle" Gemeinschaften "real" sind, also in einem Sinne "existieren", der von der Bedeutung des Wortes "virtuell" als "der Möglichkeit nach vorhanden" abweicht, und statt dessen nur auf das "Medium" referiert, in dem Prozesse stattfinden, die dazu geeignet sind, bei den

deren Überführung in das RL oftmals von vorne herein angestrebtes Ziel und essentieller Bestandteil derselben ist ("Dating"), unabhängig davon, wie oft dies tatsächlich geschieht. Vor allem aber umgekehrt, insofern bereits existierende soziale Netzwerke, Clubs, Verbindungen (sportliche, akademische, politische, betriebliche, hobby-bezogene, thematische etc.) ins Netz drängen und virtuelle Filialen bilden, entstehen systematische Verbindungen.

Neben Unternehmen oder Institutionen verfügen jedenfalls dank des Netz-Mediums gegenwärtig alle möglichen Gruppierungen oder/und Einzelpersonen über ein leistungsfähiges und einfach handzuhabendes Instrument zur Verbreitung von Inhalten, zur Herstellung von Öffentlichkeit, oder Schaffung eines Binnen-Gruppen-Kommunikationsraums.

Bei der "Identifizierung" (wobei zu unterscheiden ist, zwischen sich selbst als eine bestimmte Person zu erkennen geben und von anderen als eine bestimmte Person erkannt werden), handelt es sich wie auch bei der Ano- und Pseudonymisierung um distinkte psycho-soziale Praktiken, die in verschiedenen sozio-kulturellen Formen auftreten.<sup>28</sup> Sie sind Rituale des kommunikativen Handelns, und als solche nicht einfach nur ein essentieller Bestandteil desselben, sondern – dank ihrer initialisierenden Funktion – zugleich eine der Bedingungen zur Ermöglichung desselben.

Entscheidend für unser Thema ist, dass diese Rituale im Medium der computervermittelten Kommunikation in erheblichen Maßen auch hard- und softwareseitig prä-konditioniert sind, werden, oder werden können. Insofern sie in ihren Konditionalitäten seitens der Programmierer vorbestimmt werden (müssen), stellen sie für die User eine Setzung dar, die diese nicht hinterschreiten, sondern höchstens modifizieren und in der Regel nurmehr ausfüllen können. In jedem Fall finden sie hier in einem besonderen "Raum" statt, verlaufen also unter den für das jeweilige Medium typischen Bedingungen, worauf die Interaktionsrituale in Ablauf, Form und Inhalt durchaus auch "reagieren".

Zu beobachten ist – ganz im Sinne dieser These – dass bspw. E-Mails anders abgefasst werden als Briefe, ein anderer "Umgangston" herrscht, mit Anrede-, Höflichkeits- und Abschiedsfloskeln anders umgegangen wird. Gleiches gilt natürlich im Vergleich eines "Schwätzchens", welches auf dem Campus stattfindet, und eines "Chats" der im elektronischen Raum stattfindet. Man kann nicht unterschreiben, sich nicht die Hand geben, hat nicht die Option Briefpapier mit Wasserzeichen zu verwenden, kann nicht lässig herumstehen oder geschäftig wirken. Auf unterschiedliche Bedingungen wird mit unterschiedlichen Formen "reagiert" bzw. diese werden aktiv verändert, im Sinne experimentellen Handelns erprobt.

Unter anderem handelt es sich bei den angesprochenen Praktiken um solche Dinge, wie die (softwareseitig erzwungene) Pseudonymisierung. Das war anfangs (ursprünglich) nichts anderes, als sich einen E-Mail-Namen, der als Adresse fungiert, zuzulegen, der vom sonst gebräuchlichen Vorname-Nachname-System abweicht. Solche E-Mail-Alias-Namen wie z.B. "bruell.affe@aol.com" waren früher weit verbreitet, auch in der Wissenschaftslandschaft, sind aber inzwischen weitgehend abgelöst von der phantasielosen Übernahme des Vorname-Nachname-Systems als E-Mail-Namen, nötigenfalls ergänzt um weitere Initialen oder Nummern (e.g. "MarieIII.Nachname@hotmail.com").

---

beteiligten Personen den Eindruck herzustellen, an einer Gemeinschaft teilzuhaben (ob nun im physischen oder im digitalen Raum).

<sup>28</sup> Ein Beispiel: Das Telefon schellt, ich hebe ab, und melde mich entweder mit meinem Namen, wenn ich mich in Deutschland befinde, oder sage "diga" ["sprechen Sie"], wenn ich in Spanien bin.

Inzwischen (jenseits dieses Ursprungs) ist das aber ein Kommunikationsritual, ein Zugangsritual zu speziellen Foren, in denen eben ano- oder pseudonymisiert kommuniziert werden soll, wo es absolut unerwünscht ist, sich mit RL-Namen einzuloggen oder solche nachvollziehen zu können, weil es eben dem Sinn und Zweck des Forums zuwiderlaufen würde, wo ein partikularer Sinn/Zweck verfolgt werden soll, die Partizipanten spezielle Motive haben (Kontaktaufnahme, Ausloten von Verhaltensrepertoiren etc.).

Vergleichbar ist das etwa mit dem "blinde Kuh"-Spiel, wo es eben darum geht, andere abzutasten, um zu erkennen, wer sie sind – falls letzteres in der Tat nicht weniger der Zweck, als vielmehr das Mittel zur Praktizierung des eigentlichen Zwecks darstellt, genauso, wie das Spiel mit neuen, falschen, gewandelten oder multiplen Identitäten für die Nutzer von Chats und MUDs den eigentlichen Reiz des Ganzen ausmachen könnte. Das umgekehrte Phänomen sind "Foren" (in Ermangelung eines besseren Ausdrucks), wo nur authentifiziert ("digitale Identität", "digitale Signatur") interagiert werden soll, bspw. auch beim Online-Banking, wo Benutzername, Kennwort, Zugangsnummern etc. sicherstellen sollen, das eben nur die Personen, die legitime Verfügungsberechtigte eines Kontos sind, dieses nutzen oder legitimierte Mitteilungen versenden.

Neben der Herausbildung von subjektiven Identitäten und Gruppenidentitäten werden im Verlauf dieser Praktiken kommunikativen Handelns Grenzziehungen und Unterscheidungen vorgenommen, Zugehörigkeiten bestimmt, Umgangs-Regeln definiert, erprobt und formiert (vgl. u.a. Stegbauer 2001). Das eröffnet Möglichkeiten für einen spielerisch-experimentellen Umgang mit eigenen und fremden Identitäten (vgl. Thimm 1999), der allerdings durchaus kein durchgehendes und dauerhaftes Charakteristikum der Netzkommunikation an sich darstellt. Mikrosoziale Interaktionsbedingungen, soziale Regeln, Verhaltensnormen, Öffnung und Schließung von Sozialräumen, der selektive Zutritt zu ihnen u.a. mehr werden auf diese Weise explizit, weil sie außerhalb des RL-Alltags, in dem wir sie im Prozess der Sozialisation kennen gelernt und verinnerlicht haben, und in dem sie keine weitere Aufmerksamkeit mehr erregen und "normal" funktionieren, hier gleichzeitig problematisch und umgestaltungssensibel werden, mit der Folge neuer Bildungen neu angepasster Interaktions-Normen für die Netzkommunikation, deren Tradierung und Normalisierung zu erwarten ist.

Ein – wenn nicht das – wesentliches Kennzeichen von Gemeinschaft ist, dass man nicht einfach austreten kann. Gemeinschaften sind nicht einfach dazu da, um an Rechten zu partizipieren, sondern sie erbringen ihre Leistungen in Form gegen- bzw. wechselseitiger Verpflichtungen (Solidarität). Damit einher geht der unterschiedliche Umgang mit Konflikten. Der Bruch mit Gemeinschaft zieht eine Reihe von Konsequenzen nach sich und stellt sich auch auf der Ebene der Gefühle als schwierig dar. Konflikte zu lösen, einzudämmen oder zu ritualisieren erscheint daher in "normalen" Gemeinschaften begünstigt, während man sich aus einer "virtuellen" Gemeinschaft (relativ) einfach verabschieden kann (aussteigen, in ein anderes Forum wechseln), wenn man nur will. Das viele "sich damit schwer tun", einfach zu verschwinden, und statt dessen Abschiedsrituale vollziehen, Ausreden erfinden oder sogar den Tod der unterhaltenen Chat- oder Spiel-Figuren inszenieren (vgl. etwa Debatin 1998), zeigt allerdings, dass die emotionale Verbindlichkeit der Zugehörigkeit zu virtuellen Gemeinschaften durchaus nicht bloß oberflächlicher Natur ist.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Zumindest scheint dies nach einer aktiven Zeit der Angehörigkeit zu einer Online-Community so zu sein, nicht aber nach einer Stippvisite, um sich dort einmal umzuschauen, wie etwa bei Second Life zu beobachten ist, wo verwaiste Avatare von solchen Nutzern zuhauf einfach dort stehengelassen wurden, wo sie ihr anfängliches Interesse verließ.

Die begriffliche Distinktion von "Gemeinschaft" und "Gesellschaft" referiert bei F. Tönnies (1887/1988) auf die Erosion traditioneller sozialer Strukturen unter Modernisierungsprozessen (Urbanisierung, Industrialisierung), wobei organische Solidaritäten durch mechanische ersetzt werden (Durkheim), gefühlsmäßige, wertgebundene durch rationale, vertragliche Bindungen abgelöst werden (vgl. im weiteren Merz-Benz 1991).

Vor dem Hintergrund der Leitdifferenz von Tönnies und dessen Rezeption lässt sich vermuten, dass die Renaissance der Gemeinschaft in Gestalt des programmatischen Modells "virtueller Gemeinschaften" weniger ein empirisches Phänomen von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung darstellt (keine Massen"bewegung" in den Cyberspace stattgefunden hat oder im Begriff ist stattzufinden), sondern ein kontrafaktisches "(Re-)Sentiment" darstellt, das gefühlsmäßige Bindungen und gemeinschaftliche Werte "gegen" den herrschenden gesamtgesellschaftlich bedeutenden Trend zur Individualisierung setzt.<sup>30</sup>

Zu fragen ist daher, ob die Verbindung von Vergesellschaftung und Individuation, die sich unter dem Einfluss von CMC und netzbasierter Kommunikation entwickelt, nicht eine andere ist, sich nicht in "Cyber-Identitäten" und "virtuellen Gemeinschaften" als ihren prototypischen Formen niederschlägt, sondern in einer Kombination von (fortschreitender) *Individualisierung* und (neu einsetzender) *Vernetzung*.

### 3.3 Vernetzte Individualisierung

Gegenüber dem Internet der "Cyber-Identitäten" und "virtuellen Gemeinschaften" – d.h. gegenüber einer dahingehenden "Konstruktion" des Internet – ist festzustellen, dass dem faktisch nicht so ist; will heißen, dass diese Bestimmung des Internet dem Internet nicht gerecht wird, denn das Internet stellt weit mehr da, integriert wesentlich mehr Praktiken, und das Gros der Netzkommunikation weist (deutlich) andere charakteristische Züge auf. Aber: die Vielgestaltigkeit des Internet ist Ergebnis der heterogenen Praktiken seiner Nutzung, spiegelt mehr und mehr die Vielgestaltigkeit der "realen" Gesellschaft wider, bereichert diese gleichzeitig aber auch um einen neuartigen "virtuellen" Anteil, von – mit Castells (2001a, S. 425) gesprochen – "realer Virtualität".

Die nüchterne Bilanz eben desjenigen gegenüber den vorgenannten – deskriptiv auftretenden aber programmatisch gemeinten – Bestimmungen lautet so: "In contrast to claims purporting the Internet to be either a source of renewed community or a cause of alienation from the real world, social interaction on the Internet does not seem to have a direct effect on the patterning of everyday life, generally speaking, except for adding on-line interaction to existing social relationships" (Castells 2001b, S. 119). Er referiert hierbei auf eine Reihe empirischer Studien zur Nutzung des Internet im Zusammenhang mit der Partizipation am "öffentlichen" Leben sowie "privater" inter-personaler Kontakte (cf. Castells 2001b, S. 122). Beobachtet wurden in diesen u.a.:

- eine positive Korrelation zwischen Internet-Nutzung und Häufigkeit von Telefonanrufen sowie einer stärkeren direkten sozialen Interaktion zwischen den Internet-Nutzern;
- Internet-Nutzer tendieren stärker als Nicht-Nutzer dazu, sich mit Freunden und Bekannten zu treffen, also soziale Beziehungen zu pflegen;

<sup>30</sup> I.d.S. ist auch der Schluss von Fernback/Thompson (1995) zu verstehen: "Finally, we suggest that the term virtual community is more indicative of an assemblage of people being 'virtually' a community than being a real community in the nostalgic sense that advocates of CMC would seem to be endorsing."

- die Beziehungsnetze von Internet-Nutzern sind sehr viel disperser;
- die Mehrheit der Internet-Nutzer kreiert ihre Online-Identitäten in Kohärenz zu ihren Offline-Identitäten;
- dem Rollenspiel äquivalente soziale Experimente repräsentieren keine signifikanten Anteile an der sozialen Interaktion im Internet;
- die Nutzung von Internet-Diensten geschieht supplementär und nicht substitutiv zu anderen Kommunikationsformen ("Face-to-Face", per Telefon, Brief etc.).

Im Resümee von Castells (2001b, S. 122f.) heißt das: "Internet use strengthened social relationships both at a distance and at a local level for strong and weak ties, for instrumental or emotional purposes, as well as for social participation in the community." Auf den Punkt gebracht heißt das: Es existiert, was die "Soziabilität" oder das gesellschaftliche "Zusammenleben" angeht, ein positives Feedback zwischen dem kommunikativen Handeln "Online" und "Offline" (vgl. ebd.).

Seinen methodologischen Ausgangspunkt bestimmt Castells (2001b, S. 125) insofern relational und pragmatisch, als er sagt, die Untersuchung von Gesellschaftlichkeit im Internet, mit dem Internet oder über das Internet müsse in Kontexten der Transformationen der Soziabilität in unserer Gesellschaft geschehen, müsse das aufnehmen und reflektieren, was ist und was sowieso schon geschieht, um das erfassen zu können, was durch die Implementation und Nutzung von ICTs und CMC hinzu tritt.

Die Diagnose, die Castells hierzu entwickelt, lautet: "Yet, place-based sociability was indeed an important source of support and social interaction, both in agricultural societies, and in the early stages of the industrial era – with the additional caveat that this sociability was based not only on neighbourhoods, but on workplaces. This form of territorially defined community has not disappeared in the world at large, but it certainly plays a minor role in structuring social relationships for the majority of the population in developed societies [...]"(2001b, S. 126). Der entscheidende Punkt hierbei ist die Ablösung eines alten durch ein neues formatives Prinzip, wie anhand einer Reihe von Studien nachvollzogen werden kann, welche schon vor Jahren zeigten, "that networks substitute for places as supports of sociability both in suburbs and in cities" (ebd.).

Im Verhältnis der unterschiedlichen Bedeutungen von Gemeinschaften und Netzwerken argumentiert Castells vor diesem Hintergrund wie folgt: "Naturally, the key matter here is the displacement from community to network as the central form of organizing interaction. Communities, at least in the tradition of sociological research, were based on the sharing of values and social organization. Networks are built by the choices and strategies of social actors, be it individuals, families, or social groups. Thus, the major transformation of sociability in complex societies took place with the substitution of networks for spatial communities as major forms of sociability" (Castells 2001b, S. 127).

- "Netzwerke" knüpft man selbst, unter Inklusion (und Exklusion) der Knoten, die man in seinem Netz (nicht) haben möchte, kann oder muss.
- "Gemeinschaften" (etwa einer Dorfgemeinschaft, einer Nachbarschaft) gehört man entweder an, oder nicht an, und zwar qua Abstammung, Territorialität, Brauch und Gewöhnung.

Eine zeitgemäße Bestimmung dessen, was in der Gegenwart als "Gemeinschaft" fungiert, kann daher gar nicht anders, als sich von dem "klassischen" Begriff zu verabschieden, der wesentlich auf geteilten Werten, Verhaltensnormen und gemeinsamen institutionellen

Beständen beruht. Eine i.d.S. "aktuelle" Definition von B. Wellman lautet: "Communities are networks of interpersonal ties that provide sociability, support, information, a sense of belonging, and social identity" (2001, S. 1; zit. nach Castells 2001b, S. 127).

Im Sinne dieses historisch "gewandelten" Verhältnisses – von Individuum, Kollektiv und Gesellschaft<sup>31</sup> – unterstreicht Castells den "sozialen", "verbindenden" Charakter dessen, was er "vernetzten Individualismus" nennt: "Networked individualism is a social pattern, not a collection of isolated individuals. Rather, individuals build their networks, on-line and off-line, on the basis of their interests, values, affinities, and projects. Because of the flexibility and communicating power of the Internet, on-line social interaction plays an increasing role in social organization as a whole. On-line networks, when they stabilize in their practice, may build communities, virtual communities, different from physical communities, but not necessarily less intense or less effective in binding and mobilizing. Furthermore, what we observe in our societies is the development of a communication hybrid that brings together physical place and cyber place [...] to act as the material support of networked individualism" (Castells 2001b, S. 131).

In einem Satz zusammengefasst schreibt Castells (2001b, S. 129): "The new pattern of sociability in our societies is characterized by networked individualism". Das habe aber – so Castells weiter – weder nur technisch-mediale (Internet), noch nur ("inner-")kulturelle Gründe, etwa in Form der Erosion des Patriarchats, sondern auch ökonomische (Postfordismus), räumlich-infrastrukturelle (Suburbanisierung), sowie politische (quasi permanent gewordene Legitimationskrise des repräsentativ-demokratischen Systems).

Ausgehend von den Analysen von M. Castells soll hier abschließend die These vertreten werden, dass das Internet nicht nur wie ein "Verstärker" wirkt, indem es den sozio-kulturellen Megatrend der Individualisierung in seiner Entfaltung intensiviert und beschleunigt, sondern sich die historische Emergenz des "Netz-Mediums" in einem Zusammenhang "materieller Kultur" vollzogen hat, die als Komplement eben dieses sozio-kulturellen Megatrends anzusehen ist. Strukturell gesehen ist die digitale weltweite Vernetzung so gesehen keineswegs kontingent, nicht das Resultat paralleler, sondern komplementärer Entwicklungsprozesse von "Technik" und "Kultur". Was die sozial-psychologische Seite dieser Vorgänge angeht, dürfte die Re-Formierung inter-personaler Beziehungen nach dem Muster einer "vernetzten-individualisierten" Vergesellschaftung daher keineswegs abgeschlossen sein, sondern extensional und intensional um so weiter gesteigert werden können, je weiter die Verbreitung des Netzmediums um sich greift und um so mehr es genutzt wird, vor allem aber die eingangs erwähnten Konvergenzprozesse wirksam werden. Das betrifft v.a. den Prozess der Verflechtung von Internet und Mobiltelefon, der zu einer "Entörtlichung" (gesellschaftlicher Kommunikationspraxen) führt. Seine Bedeutung wird auch von Castells hervorgehoben, insofern diese seiner Auffassung nach eine Antwort auf den Übergang zu einem neuen Modell sozialer Bindung darstellt, das individuell ausgewählte Gemeinschaften und individualisierte Interaktionsbeziehungen vorsieht, auf Basis individueller Selektion von Zeit, Ort und Partnern (2001b, S. 132).

---

<sup>31</sup> Als strukturierte Sequenz gefasst, formuliert er diese Bewegung so: "After the transition from the predominance of primary relationships (embodied in families and communities) to secondary relationships (embodied in associations), the new, dominant pattern seems to be built on what could be called tertiary relationships, or what Wellman calls 'personalized communities', embodied in me-centered networks. It represents the privatization of sociability. This individualized relationship to society is a specific pattern of sociability, not a psychological attribute" (Castells 2001b, S. 128).

Um die Debatte um diese Formbildungen an dieser Stelle vorläufig abzuschließen und gleichzeitig ihre zukünftige Intensivierung vorzubereiten, sei ein grundlegender Hinweis gestattet: Ob die Menge an Individuen, aus denen eine Gesellschaft besteht, sich eher in "Gemeinschaften" verbinden, oder in "Netzwerken", in egalitären Kollektiven, hierarchischen Systemen oder stärker individualisierten Formen, ist Ergebnis jenes grundlegenden Prozesses, den man Vergesellschaftung nennt, der an grundlegende sozio-kulturelle Muster oder Dispositionen anknüpft und diese zu "Lebensweisen" organisiert.<sup>32</sup>

Vergesellschaftung ist nicht einfach Ergebnis des Wollens der Mitglieder einer Gesellschaft oder ihrer Übereinkunft, sondern ist Bedingungen unterworfen, muss bspw. als "Produktionsweise" funktionsfähig sein. Dem "Viability-Theorem" der Cultural-Theory zufolge, müssen etwa einzelne Muster der symbolischen Welterschließung – Konstruktionen der Natur des Menschen, der Natur der Gesellschaft, der Natur der Natur usw. – nicht nur zueinander passen und sich wechselseitig bestärken (so die engere Kompatibilitäts-Bedingung), sondern auch mit einem Muster sozialer Beziehungen und Praktiken korrespondieren, welche eben diese Haltungen gleichermaßen erfordern, als auch nach sich ziehen.

Zu den Bedingungen unter denen Gesellschaft hergestellt wird (Prozesse der Vergesellschaftung verlaufen) gehört zweifelsohne auch Kommunikation mit Hilfe von / unter Nutzung von / bei Angewiesenheit auf technische Medien.

Ausgehend von einer generellen Ko-Evolution von Medien und Entwicklung ist zu sagen, dass diese Ko-Evolution ganz und gar auch den sozialen Raum netzbasierter Kommunikation durchzieht, dafür sorgt, dass hierin die Vielschichtigkeit und Mannigfaltigkeit der gesellschaftliche Gefüge nicht nur einfach widergespiegelt werden, sondern diese potenziert werden, so dass wir es, bildlich gesprochen, mit einem Vergesellschaftungs-Motor oder besser -Triebwerk zu tun haben.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Die "Cultural Theory" (vgl. Thompson/Ellis/Wildavsky 1990 sowie – in kritischer Würdigung derselben – auch Metzner 2000) unterscheidet fünf Assoziationstypen, die in Form einer *hierarchisch-korporatistischen* Lebensweise auftreten (individueller Prototyp: der 'high-caste Hindu villager'; kollektives Beispiel: staatliche Bürokratien), oder in Form einer *konkurrentiell-individualistischen* Lebensweise (individueller Prototyp: der 'self-made' Fabrikant; kollektives Beispiel: marktwirtschaftliche Systeme), oder in einer *egalitär-kommunitären* Lebensweise (individueller Prototyp: der Kommunarde; kollektives Beispiel: der Kibbuz), oder in einer *fatalistisch-individualistischen* Lebensweise (individueller Prototyp: der unorganisierte Weber; kollektives Beispiel: dörfliche 'Hinterwäldler'), oder in Form einer Lebensweise der *autonomen Nischenexistenz* (individueller Prototyp: der Eremit; kollektives Beispiel: entfällt).

<sup>33</sup> Die geradezu explosionsartige Ausdehnung und Differenzierung, ablesbar etwa an der Diversifizierung der verwendeten Sprachen, ganz zu schweigen von der schier Zahl der Homepages oder Zugangsvorrichtungen, hat aus *einem* Internet *vielen* gemacht, aus Homogenität Heterogenität – ein einziges Singuläres Internet gibt es höchstens als Gesamtheit der im technischen Sinne miteinander verbundenen Einzelnetzwerke, Backbones und Computer. Im Sinne der praktisch füreinander erreichbaren Kommunikationen haben sich hingegen Mega-Cluster (mit noch unklarem Status) herauskristallisiert, die etwa als das "russische Internet" angesprochen werden (können) (vgl. auch Zurawski 2006).

## Literatur

- Baltes, M.; Böhler, F.; Höltzschl, R.; Reuß, J. (Hg.) (1997): Marshall McLuhan. Medien verstehen – Der McLuhan Reader. Mannheim
- Banase, G. (2006): (Kulturelle) Identität, Gemeinschaft und netzbasierte Kommunikation – Anmerkungen zur Diskussion. In: Ursua, N.; Metzner-Szigeth, A. (Eds.) (2006): Netzbasierte Kommunikation, Identität und Gemeinschaft. Berlin, pp. 25-42
- Barlow, J.P. (1995): Is There a There in Cyberspace?. Utne Reader, March-April, pp. 50-56. – URL: [http://www.utne.com/cgi-bin/udt/im.display.printable?client.id=utne\\_web\\_specials&story.id=611](http://www.utne.com/cgi-bin/udt/im.display.printable?client.id=utne_web_specials&story.id=611) [17.01.2006]
- Barlow, J.P. (1996) A Declaration of the Independence of Cyberspace. URL: <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> [17.01.2006]
- Barlow, J.P.; Birkets, S.; Kelly, K.; Slouka, M. (1995): What Are We Doing On-Line? (A conversation between Barlow, Kelly, Birkerts, and Slouka). In: Harper's Magazine, August, pp. 35-46
- Brönnimann, C. (1997): Interaktion im Cyberspace – Eine neue Form des öffentlich-privaten Austauschs. – URL: [http://www.broennimann-capelli.ch/goffm\\_v1.html](http://www.broennimann-capelli.ch/goffm_v1.html) [17.01.2006]
- Bühl, A. (2000): Die Virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts – Sozialer Wandel im Digitalen Zeitalter. Opladen
- Castells, M. (2001a): Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft (Das Informationszeitalter – Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur. Teil 1). Opladen
- Castells, M. (2001b): The Internet Galaxy – Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford
- Castoradis, C. (1984): Gesellschaft als imaginäre Institution – Entwurf einer politischen Philosophie. Frankfurt am Main
- Chatwin, B. (1988): The Songlines. London
- Debatin, B. (1996): Elektronische Öffentlichkeiten. Über Informationsselektion und Identität in virtuellen Gemeinschaften. (leicht veränderte Version aus: FIFF Kommunikation, Computer und Demokratie, 4/1996, S. 23-26). – URL: <http://www.uni-leipzig.de/~debatin/english/Articles/Fiff.htm> [17.01.2006]
- Debatin, B. (1998): Analyse einer öffentlichen Gruppenkonversation im Chat-Room. Referenzformen, kommunikationspraktische Regularitäten und soziale Strukturen in einem kontextarmen Medium. Vortragsmanuskript (Jahrestagung der DGpuK in München 1997). – URL: <http://www.uni-leipzig.de/~debatin/German/Chat.htm> [17.01.2006]
- Döring, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. 2. Aufl. Göttingen
- Eiden, G. (2004): Soziologische Relevanz der virtuellen Kommunikation. Zürich. – URL: [http://socio.ch/intcom/t\\_eiden.htm](http://socio.ch/intcom/t_eiden.htm) [17.01.2006]
- Faßler, M.; Halbach, W. R. (Hg.) (1998): Geschichte der Medien. München
- Faulstich, W. (1991): Medientheorien: Einführung und Überblick. Göttingen
- Fernback, J.; Thompson, B. (1995): Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?. – URL: <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.htm> [17.01.2006]
- Flusser, V. (1999): Verbündelung oder Vernetzung? In: Bollmann, S. (Hg.): Vilém Flusser – Medienkultur. Frankfurt am Main, S. 143-149
- Friedewald, M. (2000): Vom Experimentierfeld zum Massenmedium – Gestaltende Kräfte in der Entwicklung des Internet. In: Technikgeschichte 67, Nr. 4, S. 331-361. – URL: <http://www.friedewald-family.de/Publikationen/tg42000.pdf> [15.10.2007]
- Gedö, A. (1986): Die Geschichtlichkeit des Naturbegriffs. In: Dialektik, Köln, 12, S. 99-114
- Gibson, W. (1987): Neuromancer. München
- Gibson, W. (1994): Chromo brennt. In: Gibson, W.: Cyberspace. München, S. 209-236
- Goffman, E. (1996): Stigma – Über die Techniken der Bewältigung beschädigter Identität. Frankfurt am Main (1. Aufl. 1963)
- Goffman, E. (2002): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 10. Aufl. München
- Gräf, L.; Krajewski, M. (Hg.) (1997): Soziologie des Internet. Frankfurt am Main/New York
- Graumann, C. F. (1996): Einführung in eine Geschichte der Sozialpsychologie. In: Stroebe, W.; Hewstone, M.; Codol, J. P.; Stephenson, G. M. (Hg.): Sozialpsychologie. Eine Einführung. 3. Aufl. Berlin, S. 3-20
- Gunkel, D. J.; Gunkel, A. H. (1997): Virtual Geographies: The New Worlds of Cyberspace. In: Critical Studies in Mass Communication, 14, pp. 123-137
- Habermas, J. (1981a): Theorie des kommunikativen Handelns. Bd. 1: Handlungsrationalität und gesellschaftliche Rationalisierung. Frankfurt am Main
- Habermas, J. (1981b): Theorie des kommunikativen Handelns. Bd. 2: Zur Kritik der funktionalistischen Vernunft. Frankfurt am Main
- Habermas, J. (1985): Der philosophische Diskurs der Moderne. Frankfurt am Main

- Habermas, J. (1996): Die Einbeziehung des Anderen. Studien zur politischen Theorie. Frankfurt am Main
- Hafner, K.; Lyon, M. (2000): ARPA KADABRA *oder* Die Geschichte des Internet. Heidelberg
- Hauser, R. (2006): Kulturelle Identität in einer globalisierten Welt? In: Ursua, N.; Metzner-Szigeth, A. (Eds.) (2006): Netzbasierte Kommunikation, Identität und Gemeinschaft. Berlin, pp. 315-332
- Hilty, L.; Behrendt, S.; Binswanger, M.; Bruinink, A.; Erdmann, L.; Fröhlich, J.; Köhler, A.; Kuster, N.; Som, C.; Würtenberger, F. (2003): Das Vorsorgeprinzip in der Informationsgesellschaft – Auswirkungen des Pervasive Computing auf Gesundheit und Umwelt. Bern (TA-SWISS, TA 46/2003)
- Internet World Stats (2006): World Internet Usage and Population Statistics. – URL: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> [17.01.2006]
- Keil-Slawik, R. (1994): Das Gedächtnis lernt laufen. Vom Kerbholz zur virtuellen Realität. In: Fabler, M.; Halbach, W. (Hg.): Cyberspace – Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten. München, S. 207-228
- Kloock, D.; Spahr, A. (2000): Medientheorien. Eine Einführung. 2. Aufl. München
- Kornwachs, K. (2005): Präsenz und Existenz im Netz – Veränderte Strukturen des Daseins und der personellen Identität. In: Petsche, H.-J. (Hg.): Kultur und/oder/als Technik. Zur frag-würdigen Medialität des Internets. Berlin, S. 105-124
- Krämer, S. (Hg.) (1998): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main
- Krotz, F. (2002): Traditionelle und computervermittelte Kommunikationsnetze – Veränderungen sozialer und kultureller Lebensbedingungen. In: Medienwissenschaft Schweiz, Nr. 2, S. 70-76
- Laitko, H. (1986): Natur – Zur Entwicklung einer philosophischen und wissenschaftlichen Kategorie. In: Dialektik, Köln, 12, S. 115-130
- Latzer, M.; Maier-Rabler, U.; Siegert, S.; Steinmaurer, T. (Hg.) (1999): Die Zukunft der Kommunikation – Phänomene und Trends in der Informationsgesellschaft. Innsbruck/Wien
- Lem, S. (1986): Summa technologiae. 3. Aufl. Frankfurt am Main (polnische Originalausgabe: Krakow 1964)
- Maier, G.; Wildberger, A. (1995): In 8 Sekunden um die Welt. Kommunikation über das Internet. München
- Maresch, R.; Rötzer, F. (2001): Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet. Frankfurt am Main
- Mattelart, A. (1999): Kommunikation ohne Grenzen? Geschichte der Ideen und Strategien globaler Vernetzung. Rodenbach
- McClellan, J. (1994): Netsurfers paradise. In: The Observer, February 13, MAG p. 8
- McLuhan, M. (1964): Understanding Media: The Extensions of Man (dt.: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf 1992)
- Mead, G.H. (1973): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt am Main
- Merz-Benz, P.-U. (1991): Die begriffliche Architektonik von "Gemeinschaft und Gesellschaft", In: Clausen, L.; Schlüter, C. (Hg.), Hundert Jahre "Gemeinschaft und Gesellschaft" – Ferdinand Tönnies in der internationalen Diskussion, Opladen, S. 31-64
- Metzner, A. (2000): Das Überraschende in der 'Cultural Theory' – Zur Funktion soziokultureller Konstruktionen. In: Best, G.; Kößler, R. (Hg.): Subjekte und Systeme: Soziologische und Anthropologische Annäherungen. Frankfurt am Main, S. 232-248
- Metzner-Szigeth, A. (2007): Internet & Gesellschaft: Ein Humanes Projekt?, In: Sic et Non – Zeitschrift für Philosophie und Kultur – im Netz, No. 8. – URL: <http://www.sicetnon.org/content/pdf/internet&gesellschaft.pdf> [15.09.2007]
- Misoch, S. (2004a): Identitäten im Internet. Selbstdarstellung auf privaten Homepages. Konstanz
- Misoch, S. (2004b): My\_site.de – Webpages als Medien der Selbstdarstellung (Rezensionsaufsatz zu: Jamshid Makhfi (2002). Medienkultur. Eine qualitative und quantitative Analyse von Webpages). In: Forum Qualitative Sozialforschung, Nr. 1, Art. 21. – URL: <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-05/05-1-21-d.htm> [17.01.2006]
- Mummendey, A.; Simon, B. (1997). Identität und Verschiedenheit. Zur Sozialpsychologie der Identität in komplexen Gesellschaften. Bern
- Mummendey, H.D. (1995): Psychologie der Selbstdarstellung. Göttingen
- Münker, S. (1997): Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? In: Münker, S.; Roesler, A. (Hg.): Mythos Internet, Frankfurt am Main, S. 108-127
- Münker, S.; Roesler, A. (Hg.) (1997): Mythos Internet. Frankfurt am Main
- Neverla, I. (1998): Das Medium denken – Zur sozialen Konstruktion des Netz-Mediums. In: Neverla, I. (Hg.): Das Netz-Medium – Kommunikationswissenschaftliche Aspekte eines Mediums in Entwicklung. Opladen, S. 17-35
- Neverla, I. (2001): Das Netz – eine Herausforderung für die Kommunikationswissenschaft. In: Maier-Rabler, U.; Latzer, M. (Hg.): Kommunikationskulturen zwischen Kontinuität und Wandel. Konstanz, S. 29-46
- O'Reilly, T. (2005): What Is Web 2.0 – Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. – URL: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> [30.04.2006]

- Pacho, J. (2006): Von virtueller Erfahrung zum virtuellen Weltbild? Kognitive Aspekte virtueller Realität. In: Ursua, N.; Metzner-Szigh, A. (Eds.) (2006): *Netzbasierte Kommunikation, Identität und Gemeinschaft*. Berlin, pp. 123-144
- Petsche, H.-J. (2005): Kultur und/oder/als Technik – Zur frag-würdigen Medialität des Internets. Einführende Betrachtungen. In: Petsche, H.-J. (Hg.): *Kultur und/oder/als Technik. Zur frag-würdigen Medialität des Internets*. Berlin, S. 17-36
- Rheingold, H. (1993/2000): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. London (1st ed. 1993; 2nd ed. 2000). – URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> [17.01.2006]
- Rheingold, H. (1994): Der Alltag meiner virtuellen Gemeinschaft. In: Faßler, M.; Halbach, W. (Hg.): *Cyberspace – Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. München, S. 95-122
- Rötzer, F. (1998): Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen?. In: Krämer, S. (Hg.): *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt am Main, S. 152-168
- Sandbothe, M. (1998): Transversale Medienwelten. Philosophische Überlegungen zum Internet. In: Vattimo, G.; Welsch, W. (Hg.): *Medien, Welten, Wirklichkeiten*. München, S. 59-83
- Schachtner, C. (2001): Lernziel Identität. Medienkompetenz als Identitätskompetenz. In: *medien praktisch – Zeitschrift für Medienpädagogik*, H. 97, Nr. 01 (Themenschwerpunkt: Identität in der Mediengesellschaft 2), S. 4-9
- Schelhove, H. (1997): *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*. Frankfurt am Main/New York
- Schetsche, M. (2001): Eine 'neue soziale Welt'. Vorüberlegungen zu einer Mikrosoziologie des Cyberspace. – URL: <http://www1.uni-bremen.de/~mschet/sozialewelt.html> [17.01.2006]
- Siemoneit, O. (2003): Ubiquitous Computing – Neue Dimensionen Technischer Kultur. In: *Trans, Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, Nr. 15, Nov. – URL: [http://www.inst.at/trans/15Nr/10\\_4/siemoneit\\_oliver15.pdf](http://www.inst.at/trans/15Nr/10_4/siemoneit_oliver15.pdf) [17.01.2006]
- Simmel, G. (1903/1957): Die Großstädte und das Geistesleben. In: Simmel, G.: *Brücke und Tür*. Stuttgart, S. 227-242
- Slevin, J. (2000): *The Internet and Society*. Cambridge
- Sloterdijk, P. (1998; 1999; 2004): *Sphären I – Blasen; Sphären II – Globen; Sphären III – Schäume*. Frankfurt am Main.
- Stegbauer, C. (2001): *Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen*. Wiesbaden
- Suler, J.R. (2002): Identity Management in Cyberspace. In: *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4, 455-460. – URL: <http://www.rider.edu/~suler/psyber/identitymanage.html> [17.01.2006]
- Thimm, C. (Hg.) (1999): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*. Wiesbaden
- Thompson, M.; Ellis, R.; Wildavsky, A. (1990): *Cultural Theory*. Boulder
- Tönnies, F. (1887/1988): *Gemeinschaft und Gesellschaft – Grundbegriffe der reinen Soziologie* [1887]. Nachdruck d. 8. Auf. 1935. Darmstadt
- Turkle, S. (1984): *Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur*. Reinbek
- Turkle, S. (1986): *Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich*. Reinbek
- Turkle, S. (1999): *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek
- Wahlster, W.; Weyrich, C. (Hg.) (2002): *Forschen für die Internet-Gesellschaft: Trends, Technologien, Anwendungen. Ergebnisse einer gemeinsamen Initiative des Bundesverbands der Deutschen Industrie und der Fraunhofer-Gesellschaft*. – URL: [http://w4.siemens.de/ct/de/activities/inet\\_symp/downloads/ergebnisse.pdf](http://w4.siemens.de/ct/de/activities/inet_symp/downloads/ergebnisse.pdf) [17.01.2006]
- Weiß, R.; Groebel, J. (2002): Privatheit im öffentlichen Raum. Medienhandeln zwischen Individualisierung und Entgrenzung. – URL: <http://www.lfm-nrw.de/downloads/privatheit-zusammenfas.doc> [17.01.2006]
- Wellman, B. (2001): Physical Place and Cyberspace: The Rise of Networked Individualism. In: *International Journal of Urban and Regional Research*, No. 1, pp. 227-252
- Wilbur, S. P. (2000): An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. In: Bell, D.; Kennedy, B. M. (Eds.) (2000): *The Cybercultures Reader*. London/New York, pp. 45-55
- Wilke, J. (2000): *Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte. Von den Anfängen bis ins 20. Jahrhundert*. Köln/Weimar/Wien
- Williams, T. (1998, 1999, 2000, 2002): *Otherland*. Bd. 1-4. Stuttgart
- Zollinger, S. (o. J.): Webpage: Cyberself – Virtuelle Identität. – URL: [http://snm02.snm-hgkz.ch/~stefan/sem1/q1/vi/navi\\_bild.htm](http://snm02.snm-hgkz.ch/~stefan/sem1/q1/vi/navi_bild.htm) [17.01.2006]
- Zurawski, N. (2006): "Virtuelle Ethnizität" zwischen Folklore, sozialer Praxis und Politik – Ein Blick auf Identitätsdiskurse im Internet. In: Ursua, N.; Metzner-Szigh, A. (Eds.) (2006): *Netzbasierte Kommunikation, Identität und Gemeinschaft*. Berlin, pp. 335-356

**Internetquellen** (sofern nicht im Literaturverzeichnis)

Wikipedia: <http://de.wikipedia.org>

Jennicam: <http://www.jennicam.com> sowie <http://www.arttech.ab.ca/pbrown/jenni/jenni.html>

Electronic Frontier Foundation: <http://www.eff.org/>

The WELL: <http://www.well.com/>