

Veronika Eisenrieder

Von Enten, Vampiren und Marsmenschen –
Von Männlein, Weiblein und dem ‚Anderen‘

Soziologische Annäherungen an Identität,
Geschlecht und Körper in den Weiten
des Cyberspace



Herbert Utz Verlag · Wissenschaft
München

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Zugleich: Dissertation, München, Univ., 2002

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Entnahme von Abbildungen, der Wiedergabe auf photomechanischem oder ähnlichem Wege und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen bleiben – auch bei nur auszugsweiser Verwendung – vorbehalten.

Copyright © Herbert Utz Verlag GmbH 2003

ISBN 3-8316-0196-8

Printed in Germany

Herbert Utz Verlag GmbH, München

Tel.: 089/277791-00 – Fax: 089/277791-01

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

1	Einleitung	10
2	Das Internet	22
2.1	Das Internet und seine Dienste.....	23
2.1.1	Nutzerdaten	24
2.1.2	Ein kurzer Überblick zur Geschichte des Internet und des technischen Hintergrundes.....	25
2.1.3	Die Dienste des Internet	27
2.1.4	Begriffserklärungen	29
2.2	Zur Soziologie des Internet	36
2.2.1	Techniksoziologische Debatten.....	36
2.2.2	Der Computer als Gegenstand sozialwissenschaftlicher Forschung.....	37
2.2.3	Das Internet als sozialwissenschaftliches Forschungsfeld	40
2.2.4	Zusammenfassung.....	48
2.3	<i>Exkurs zum Verständnis von real und virtuell</i>	50
3	Zur soziologischen Verortung von Identität, Geschlecht und Körper in dieser Arbeit	54
3.1	Der Cyberspace als Identitätsbaukasten.....	55
3.2	Die Konstruktion von Geschlecht.....	62
3.2.1	Doing Gender: Die Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit.....	63
3.2.1.1	Geschlechtsattribution.....	65
3.2.1.2	(Selbst-)Darstellung	68
3.2.1.3	Institutionelle Reflexivität.....	70
3.2.2	Being Connected: 'Erste Ansätze' zur interaktiven Konstruktion von Geschlechtsidentität online: Gender-switching, -swapping, Crossdressing.....	72
3.2.3	Zusammenfassung.....	78
3.3	Die Rolle des Körpers bei der Konstruktion von Geschlechts- zugehörigkeit.....	80

3.4	<i>Exkurs: Die interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit in direkter realweltlicher Kommunikation</i>	85
3.5	Erkenntnisinteresse.....	87
4	Methodologische Überlegungen	91
4.1	Erhebungsinstrumente und Datenmaterial	94
4.1.1	Teilnehmende Beobachtung in der virtuellen Welt	95
4.1.2	Das Leitfadengespräch	96
4.1.3	Datenmaterial aus dem Internet.....	98
4.1.4	Memos.....	98
4.2	Methodisches Vorgehen	99
4.2.1	Auswahlmethode: theoretical sampling	100
4.2.2	Aufzeichnungsverfahren, Transkriptionsverfahren	101
4.2.3	Auswertungsverfahren.....	102
4.3	Das Bewertungsproblem der verwendeten Daten.....	105
4.4	Methodenkritische Reflexion: Das Internet als neues Medium für empirische Sozialforschung	107
5	Erkundungen im Reiche Kymer	111
5.1	Das Feld: WorldsAway	113
5.2	Die Einwohner.....	119
5.3	<i>Der Forscher: Autoethnographischer Exkurs</i>	127
5.3.1	Der Zugang zur Welt.....	127
5.3.2	Die Datenerhebung.....	130
6	Nosce te ipsum - Erkenne dich selbst	134
6.1	>DermitdenKurventantz<: Der Name als Identitätsmerkmal in WorldsAway.....	135
6.2	Identitätskonstruktion in der Virtualität und im real life	140
7	"Select the default gender" - Wähle dein Geschlecht	151

7.1	Geschlechtsdarstellung und -attribution in WorldsAway.....	152
7.1.1	Auf den Leib geschneidert: Die Rolle der Kleidung in der virtuellen Welt	154
7.1.2	Der Name als Geschlechtsmerkmal in WorldsAway.....	155
7.1.3	Mimik und Gestik – die Sprache des Geschlechts.....	157
7.1.4	Signifikante Körperformen.....	158
7.1.5	Zusammenfassung.....	159
7.2	Genderswapping: Das Spiel mit dem Geschlecht.....	160
7.3	Die Geschichte von der Auflösung des binären Systems.....	166
8	"Meatware" – der Körper in der a-stofflichen Welt.....	172
8.1	Körpererfahrungen in der virtuellen Welt.....	176
8.2	Der Leib-Körper Dualismus	182
8.3	*knuddel*, *kicher* und *rotverd*: Körpersprache in der Virtualität.....	186
8.4	Der Avatarkörper als Ort der Inszenierung des Selbst in der virtuellen Welt.....	189
8.4.1	Geschlechtlichkeit als Bereich körperlicher Inszenierung in WorldsAway.....	193
8.4.2	Die Machbarkeit des Körpers im Cyberspace.....	196
8.5	Zusammenfassung: Der Körper als gelebter Ort der Möglichkeiten?	202
9	Schlußbetrachtung und forschungsprogrammatisher Ausblick: Der Cyberspace als Experimentierbaukasten für Identität, Geschlecht und Körper?.....	206
	Literaturverzeichnis	215
	Datenverzeichnis.....	236
	Anhang.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.

*Brad first met Natalie on a MOO. He was a college senior at an eastern university, she a junior on the west coast. They got to know each other better by corresponding through e-mail. Over time, he felt very close to her. Maybe, he thought, he was even falling in love. When he finally suggested, then insisted, that he give her a phone call, the truth came crashing down on his head. Natalie confessed to being a 50 year old man
(Suler 1996)*

1 EINLEITUNG

Nicht nur, daß das Internet von pseudo-menschlichen Lebensformen, wie *Agents*, *ChatterBots*, *Avataren* und *Mailer Demons* bevölkert ist. Auch die Identität der Netzbewohner¹ ist nicht greifbar und ob sich hinter der neuen Eroberung tatsächlich eine *Corinna*, *Marie*, *Sophie* oder ein *Heinz* verbirgt ist nicht mehr sicher.

Im Internet sind E-Mail-Absender genauso frei wählbar wie die Namen, mit denen man sich zum Chat oder in die virtuellen Welten² einloggt, und das eine wie das andere sagt wenig über die User³ aus.

Inspiziert von zahlreichen Science-Fiction Romanen, wie z. B. Stephenson's "Snow Crash" (Stephenson 1995) entstehen seit ein paar Jahren, virtuelle Welten, die eine Kommunikation ermöglichen, wie sie bisher noch nicht dagewesen ist. Das was das Telefon im 20. Jahrhundert an Errungenschaft gebracht hat, werden diese virtuellen Umgebungen für das 21. Jahrhundert bringen. Die eigene Identität, das Geschlecht, der Körper, aber auch das Alter

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden in dieser Arbeit Personen-, Berufsbezeichnungen, Pronomina und dergleichen in der Regel nur in der männlichen Form angeführt. Es ist jedoch selbstverständlich, daß die jeweiligen Personen, Berufsstände, etc. auch durch weibliche Vertreter repräsentiert werden.

² Mit real life, reale Welt oder Realität bezeichne ich im folgenden die Realität außerhalb des Rechners, die Offline-Welt oder, wie sie die Einwohner von *WorldsAway* bezeichnen die "WakingWorld". Die Online-Welt, das Leben *im* Computer, den "Dreamscape", benenne ich mit virtuelle Welt, virtual world, virtual reality, virtuelle Realität oder Virtualität. Diese Grenzziehung geschieht wegen der Verständlichkeit. Aus diesem Grund habe ich mich auch entschieden real und virtuell ohne Anführungszeichen zu verwenden. Zum grundlegenden Verständnis von real und virtuell in dieser Arbeit siehe Kapitel 2.3.

³ Unter einem User versteht man einen regelmäßigen Nutzer des Internet.

oder die ethnische Herkunft werden hier zu manipulierbaren, instabilen Entitäten. Dadurch, daß die User und ihre Körper, sei es als *ASCII*-Text, sei es als digitalisiertes Bild im Internet nur noch als Zeichen *anwesend* sind, könnten sich für die Reisenden in die virtuellen Welten interessante Möglichkeiten für das Spiel mit der Inszenierung ihres Selbst, ihres Geschlechts und ihrer Körper ergeben.

Gegenstand der vorliegenden Arbeit sollen nun, als eine Art Mikrosoziologie des Cyberspace, die Chancen und Risiken sein, die sich in den entkörperlichten *Experimentierwerkstätten* des Cyberspace für die Konstruktion der Triade von Identität, Geschlecht und Körper auftun. Dementsprechend möchte ich mich auf die Reise begeben, die mich so hinter die Kulissen des Sozialen führen wird.

Während Rechtssprechung und Medizin im realen Leben nach wie vor auf einer eindeutigen geschlechtlichen Identifikation im Rahmen einer binären Matrix beharren, diskutieren Maskerade, Travestie oder Parodie auch jenseits der Virtualität bereits seit langem Möglichkeiten von Lebensformen und Denkmöglichkeiten zwischen den Polen von männlich und weiblich.

Die virtuellen Welten im Internet könnten diese Möglichkeiten ergänzen oder sogar zeigen, daß Geschlecht in den Zeiten der Virtualität eine überholte Strukturkategorie ist. Denn diese Welten mit der Möglichkeit zu Interaktion und Kommunikation bieten sich als Projektionsflächen von Entkörperlichungsphantasien an, in denen der User theoretisch jenseits von Geschlecht und Körper fluide von Identität zu Identität wechseln könnte. Basale soziologische Begrifflichkeiten wie Identität, Geschlecht und Körper könnten so radikal in Frage gestellt sein.

Solche fiktionalen Identitätsentwürfe und Strategien der Geschlechterverwirrung jenseits des eigenen Körpers sind nicht neu, man findet sie - eben als Maskerade, Travestie oder Parodie - zu hauf in der Literatur oder auf der Bühne und seit jeher im Karneval, auch die Modeindustrie hat sie längst für sich entdeckt, Crossdressing erscheint als

'Hip' und das Ideal des Androgynen wird in der Calvin-Klein Werbung idealisiert. Was ist aber dann das Neue an den Möglichkeiten, die uns die Virtualität beschert?

Neu an den digital erzeugten Räumen ist die Erfahrung der Präsenz, der Möglichkeit, mit Menschen und Daten in der Virtualität zu interagieren. Neu scheinen zudem Möglichkeiten für Identitätsentwürfe nicht nur jenseits sozialer und psychischer, sondern auch physischer Grenzen. Was bislang dem Menschen als natürlich gegeben und unveränderlich erschien wird nun manipulierbar. Zwar ist auch in den virtuellen Welten des Internet der Körper nicht materiell präsent, aber er tritt doch als grafische Repräsentation, mit sowohl mimetischen als auch gestischen Ausdrucksmöglichkeiten in Erscheinung. Aus dem Körper auszubrechen und in beliebiger Form eine virtuelle Identität mit beliebigem Geschlecht zu 'bauen', scheint nun in der postbiologischen Ära möglich zu werden.

Aber was bedeutet das? Bislang war der Körper identitätsstiftend, da Menschen sich durch ihre Körper darstellen. In den virtuellen Welten muß der User seinen Körper nicht mehr als gegeben hinnehmen, sondern kann ihn und damit auch sich selbst, seine Identität, als auch sein Geschlecht neu entwerfen. Der Körper wirkt dabei als Referenzpunkt der Identität: an ihm wird u. a. das Attribut Geschlecht festgemacht, die eigenen Vorstellungen wie und was man selbst sein möchte werden an ihm zur Schau getragen. In diesem Sinne ist der Körper Identitätsstifter und Geschlechtsdarsteller. Durch den Körper wird Identität und damit auch Geschlecht konstruiert. Was aber bedeutet es für die Identitätsarbeit, wenn der Körper in den virtuellen Welten total machbar wird, wenn jeder Körper und damit jedes Geschlecht möglich wird? Und: wird tatsächlich alles möglich?

Diese Technologien werden insofern als Chance für die Entwicklung neuer Begrifflichkeiten von Körper, Geschlecht und Identität rezipiert, als sie den Körper als Garanten für Identität und Geschlecht und damit das binäre System selbst destabilisieren könnten. Aufgabe der Soziologie wäre es dann,

sich auf die Suche nach neuen Begrifflichkeiten zu machen. Ob dies tatsächlich nötig wird, möchte ich versuchen zu hinterfragen.

Besonderer Beliebtheit scheint sich in den virtuellen Welten, glaubt man der Literatur, das so genannte Genderswapping zu erfreuen, bei dem sich die Personen in den virtuellen Welten als Angehörige des anderen Geschlechts inszenieren, um zu erproben wie es ist, dem anderen Geschlecht anzugehören, ein Anderer zu sein. Was aber macht Geschlecht dann aus? Läßt sich der Körper und mit ihm das Geschlecht durch die technisch erzeugten Welten tatsächlich so einfach neu schreiben? Und welche Optionen stecken im neuen Geschlechterdesign, das die gängige Aufteilung aller Menschen in Männer und Frauen verabschiedet?

Es ist kein Zufall, daß die Auseinandersetzung mit den spektakulären Neuerungen des Internet gerade die Inszenierung der Geschlechter hervorhebt. Nie zuvor wurde so heftig über die Natürlichkeit unserer bipolaren Geschlechterordnung gestritten und nie zuvor war die Suche nach dem Wirklichen derart intensiv: Wenn Geschlecht etwas ist, was wir tun, nicht was wir qua körperlicher Merkmale sind, könnten wir es theoretisch auch lassen?

Die Frage ist, ob die virtuellen Welten lediglich zu einer neuerlichen Modernisierung der alten Bipolarität des Symbolsystems beitragen, bei der die Asymmetrien fortgeschrieben werden, oder ob fundamentale Veränderungen stattfinden, weil Geschlecht ersatzlos gestrichen wird und gänzlich neue Formen des Seins auftauchen?

Betrachtet man den wissenschaftlichen Diskurs, kommt - so scheint es - genau zur richtigen Zeit ein Medium auf den Markt, mit dem sich diese großen Fragen spielerisch lösen lassen. Das Internet ist das erste elektronische Medium, das die Möglichkeit bietet, anonym und körperlos, losgelöst von irgendwelchen realweltlichen Schemata miteinander zu kommunizieren und zu interagieren. Die heutigen Formen der

Virtualisierung unterscheiden sich dabei fundamental von den bereits angesprochenen traditionellen Methoden des körperlosen Selbstentwurfs. Der klassische medien-spezifische Rahmen wird durchbrochen. Bestehende soziale oder psychische Phänomene verdoppeln sich nicht einfach - d.h. was ohnehin schon wahrnehmbar ist, erscheint nun auch im Netz⁴ -, sondern es wird etwas virulent, was bislang verborgen oder versperrt war: Ungewohntes und Unerlaubtes kann erprobt werden, denn in der Virtualität scheinen dem Persönlichkeitsdesign zunächst rein theoretisch keine Grenzen gesetzt. In den virtuellen Welten ist im Gegensatz zur zeitlich begrenzten Möglichkeit in der Karnevalszeit die Maskierung Teil des Alltags. Daher ließe sich hier auch die alte Ordnung der Geschlechter regelrecht auf den Kopf stellen, indem Frauen zu Männern, Männer zu Frauen werden. Und weit mehr: den Akteuren böte sich nun die Gelegenheit, mit gänzlich neuen Formen der Geschlechterdarstellung zu experimentieren oder gar als Neutrum zu erscheinen. Das Spiel der Geschlechter, das üblicherweise in sozial anerkannte Kontexte eingebettet ist und als Garant sozialer Ordnung gilt, könnte inszenatorisch überhöht oder ersatzlos gestrichen werden.

Im Zentrum meines Interesses steht nicht die Aufdeckung von Geschlechterdifferenzen zwischen den Geschlechtern, sondern es geht mir vielmehr um die Frage, wie Geschlecht in der virtuellen Welt (in der Geschlecht ja an und für sich vollkommen frei konstruiert, dekonstruiert, rekonstruiert oder sogar aufgelöst werden könnte) gedacht, gemacht, artikuliert, dargestellt und verändert wird. Anders ausgedrückt: Es geht nicht allein darum, die Mechanismen transparent zu machen, nach denen Geschlecht in den Sourcecode von Datenkörpern eingeschrieben und im Netz repräsentiert wird, sondern auch, ob diese wirksam unterlaufen werden und ob performative⁵ Strategien entwickelt werden um den

⁴ Netz, Datennetz, Web, Cyberspace verwende ich als andere Bezeichnungen für das Internet. Zur Klärung, was ich in dieser Arbeit unter dem Begriff "Internet" verstehe, siehe Kapitel 2.

⁵ Der Begriff performativ stellt heraus, daß das Geschlecht kein expressiver Ausdruck ist, sondern ein Akt, eine Handlung oder wiederholte Darbietung. Obwohl das Geschlecht durch solche