

Zeitschrift: Rote Revue : Zeitschrift für Politik, Wirtschaft und Kultur
Herausgeber: Sozialdemokratische Partei der Schweiz
Band: 76 (1998)
Heft: 1

Artikel: Karneval der Identitäten : Bemerkungen zur Subjektkonstruktion im Netz
Autor: Schmid, Peter A.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-341399>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 01.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Karneval der Identitäten

Bemerkungen zur Subjektkonstruktion im Netz

Haben Engel eine Identität? Diese Frage war im Mittelalter umstritten. Während Albertus Magnus das Subjektsein der Engel betonte, meinte Thomas von Aquin, dass ihnen als reine Form die Materialität und damit die Möglichkeit eine Identität auszubilden fehle. «Was soll das?» werden die geeigneten LeserInnen sich fragen und sich überlegen, ob sie überhaupt weiterlesen sollen. Doch Geduld; es wird sich zeigen, dass die Frage nach den Engeln viel mit der Frage nach der virtuellen Subjektivität der Netzbenutzer zu tun hat.

Peter A. Schmid

Die heutigen Engel sind im Internet zu finden. Die Cybernauten surfen von ihren Körpern entledigt in diesem neuen immateriellen Raum, der, wie Hartmut Böhme ausführt, letztlich nichts anderes als die «technische Form Gottes»¹ ist. Wie die Engel sind sie aller physischer Begrenztheit enthoben. Frei von körperlichen Merkmalen wie Krankheit, Missbildung oder Hässlichkeit leben sie als reine Seelen, die räumliche und körperliche Grenzen überschreiten können.² Weder Rasse, noch Geschlecht, noch sozialer Status spielen im technologischen Himmel eine Rolle. Die Netzbenutzer können sich unabhängig von ihren sozialen und leiblichen Lebensbedingungen eine eigene oder auch mehrere Identitäten zusprechen. Und hier liegt den Unterschied zu den traditionel-

len Engeln. Die Cybernauten haben keine feststehende Identität, geben sich aber im Netz eine oder eben mehrere Identitäten: sie schreiben sich selbst Identität zu.

Postmoderne Identität

Gerade diese Möglichkeit sich frei Identitäten zuzuschreiben, wird von den Cyberfreaks als die neue postmoderne Lebensart gefeiert. Das Netz ist der neue Lebensraum, in dem man sich endlich von den Fesseln der Moderne frei machen kann und das Spiel der Identitäten frei ausleben kann. Im Cyberspace, so meinen Mark Taylor und Esa Saarinen, kann ich meine Identität so einfach wechseln wie Kleider. Identität wird unendlich austauschbar in einem unendlichen Spiel der Imagination. Konsistenz ist nicht länger eine Tugend, sondern wird im Netz zu einem Laster, und da alles sich immer weiterbewegt und ändert, ist jeder keiner und keiner jeder.³ Das Subjekt im Netz ist in Absetzung zur Subjekttheorie der Moderne nicht mehr rational, autonom und auf einen festen Kern bezogen, sondern unbeständig, mehrdeutig und diffus.⁴ Als bevorzugte Räume dieser neuen Subjektivität des zweiten Medienzeitalters⁵ lassen

³ Vgl. dazu Erik Chia-yi Lee: Thinking Cyber-Subjectivity. Ideology and the Subject: <http://www.intermix.org/eriklee.htm>.

⁴ Vgl. dazu Mark Poster: Postmodern Virtualities: <http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/internet.html>.

⁵ Unter zweitem Medienzeitalter verstehe ich das neue Zeitalter, das mit der verbreiteten Einführung der neuen Medien gegenwärtig eingeläutet wird. Das entscheidend Neue an diesem Medienzeitalter ist der Übergang von der Einwegkommunikation der klassischen Medien (Printmedien, Radio, Fernsehen) zur interaktiven Mehrwegkommunikation der neuen Medien. Die interaktiven Datennetzwerke bewirken mehr und mehr eine Transformation der Kommunikationsstrukturen und der Grundlagen unseres Wirklichkeitsverständnisses.

¹ Vgl. Hartmut Böhme: Die technische Form Gottes. Über die theologischen Implikationen von Cyberspace, in: Neue Zürcher Zeitung, Nr. 86, 13./14. April 1996, S. 69.

² Vgl. Margaret Wertheim: Ehre sei Gott im Cyberspace, in: Die Zeit, Nr. 22, 24. Mai 1996, S. 31.

sich im Netz vor allem die virtuellen Cafés und Städte, die Internet Relay Chat Channels (IRC) und die Multi User Dungeon's⁶ ausmachen. Hier besteht die Möglichkeit, mit einer je nach Kontext frei erfundenen Identität aktiv zu werden und in Kontakt mit anderen Netzbenutzern zu treten. Dabei können Geschlecht, sozialer Status, Aussehen usw. frei gewählt werden: ein Karneval von virtuellen Subjekten, die sich ihre Identität frei konstruieren.

**Der Körper bzw.
seine Bedürfnisse
bleiben der Garant
der Existenz
des eigenen Ich
trotz der vermeintlichen
Freiheit im Netz.**

Was ist von dieser neuen, postmodernen Konstitution von Individualität zu halten? Handelt es sich wirklich um etwas Neues, das sich von der modernen Konstitution unterscheidet und folgt daraus ein neue Kultur? Bringt also das zweite Medienzeitalter eine neue Kultur der Subjektivität? Eine Antwort auf diese Fragen ist nicht einfach und vor allem nicht eindeutig. Meiner Meinung nach gilt es aber verschiedene Schichten zu unterscheiden und je nach Schicht werden sich tatsächlich neue Strukturen ausmachen lassen. Zuerst einmal muss unterschieden werden zwischen dem Subjekt als Produzent der verschiedenen Identitäten und den Rezipienten dieser Identitäten. Für die Netzbenutzer, die im virtuellen Raum etwa eines Internet-Cafés mit einem anderen Netzbenutzer in Kontakt treten, ist die Identität des Gegenübers tatsächlich nicht mehr leicht auszumachen. Man weiss nicht, ob die Beschreibung (Geschlecht, Alter, Aussehen etc.) des Gegenübers der Realität entspricht. Die Verschleierung ist prinzipiell undurchdringbar in diesem rein immateriellen Raum.

⁶ «Multi User Dungeon's» (MUD's) sind virtuelle Spielräume in Netz, in denen sich unzählige NetzteilnehmerInnen mit einer fiktionalen Spiellandschaft beschäftigen. Ziel der TeilnehmerInnen ist es, in der Hierarchie des jeweiligen Spiels zum «Wizard» oder «God» aufzusteigen. Als solche haben sie dann die Möglichkeit, selbst Problemstellungen zu programmieren, die dann andere TeilnehmerInnen wieder lösen müssen. Weniger hierarchisch strukturiert sind die objektorientierten Spiellandschaften («Multi User Dungeon's Object Oriented», MOO's). Hier erhalten alle TeilnehmerInnen von Anfang an Programmierrechte und damit die Möglichkeit, die Spiellandschaften selbständig mitzugestalten.

Das Versteckspiel kennt keine Grenzen, und man kann nicht sicher sein, im anderen das zu finden, was er uns vormacht. Nur: das ist auch der Reiz des Netzes, in dem man sich selbst ja auch unter einer oder mehreren selbst konstruierten Identitäten bewegt. Im virtuellen Raum werden diese Identitäten selbst zur Realität, und es interessiert nicht, wer und was das Gegenüber in «Wirklichkeit» ist. Was zählt, ist die Illusion.

Der Körper und das Ich

Auf der Ebene des Produzenten der Identitäten sieht das Ganze aber etwas anders aus. Hier ist eine doppelte Rückbindung an die sogenannten moderne Identität festzustellen. Zuerst einmal, ganz banal und absolut unspektakulär, die Rückbindung an den Körper. Die Metapher, dass der Mensch zur Maus (Computermouse) werde, verkennt, dass vor dem Bildschirm ein Mensch aus Leib und Geist sitzt. Die Reduktion der Cybernauten auf den Geist gelingt trotz der freudigen Verkündung in der Magna Charta für das Zeitalter des Wissens, dass im Cyberspace die Kräfte des Geistes die Oberhand über die rohe Macht der Dinge gewinnen,⁷ nur ungenügend. Der Körper bzw. seine Bedürfnisse bleiben der Garant der Existenz des eigenen, unteilbaren Ich trotz der vermeintlichen Freiheit im Netz.⁸ Es ist aber nicht nur der Körper, der die virtuellen Identitäten an ein beständiges Ich zurückbindet. Die Netzbenutzerin, die im virtuellen Café eine oder mehrere neue Identitäten annimmt, weiss nämlich, so ist zumindest zu hoffen, um ihre Wahl. Auch wenn ich mich entschliesse, im virtuellen Raum unter dem Zeichen des anderen Geschlechts

⁷ Der vollständige Text der Magna Charta findet sich unter: <http://www.townhall.com/pff/position>.

⁸ Vgl. dazu: Stefan Münker: Was heisst eigentlich: «virtuelle Realität»? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt, in: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Mythos Internet, Frankfurt a. Main 1997, S. 123f.

aufzutreten, weiss ich um den Rollentausch. Ich bin also für mich nicht plötzlich eine Frau, sondern gebe mich als eine solche aus. Ich spiele eine oder mehrere Rollen und bin mir dieser Rollen bewusst, selbst wenn die Rollen für mein Gegenüber nicht als Rollen erkennbar sind. Der fiktionale Selbstentwurf mag mir zwar eine Erweiterung der Erfahrung ermöglichen, indem ich die Wunschvorstellungen über meine eigene Person realisieren kann, er bleibt aber trotzdem fiktional.⁹

Die Flucht ins Netz

Ein erhebliches Problem stellt sich ein, wenn der virtuelle Selbstentwurf nicht nur für die anderen zur Realität wird, sondern auch für mich. Ein vollständiges Eintauchen in die virtuelle Realität wird dann zur Weltflucht und hat auch Auswirkungen auf die reale, leibliche Existenz. Das Leben im Netz wird dann zur eigentlichen Existenz, und teilweise kann man sich nicht des Gefühls erwehren, dass die Cyberfreaks gerade das anstreben. Die Möglichkeit des Lebens in einer Traumwelt hat es schon immer gegeben; man denke nur an die Möglichkeit, sich mit einer Filmrolle oder mit einem Romanhelden zu identifizieren. Das Internet hebt diese Möglichkeit aber auf eine neue Ebene. Im Unterschied zu den klassischen Traumwelten ist die Traumwelt des Netzes nämlich interaktiv. Man ist nicht alleine mit seinen Träumen, sondern kann kollektiv in einer Traumwelt versinken. Die Interaktion, die im Netz stattfindet, fördert die Gefahr, dass man sich in der Illusion verliert. Das bis anhin «reale» Leben, in dem gearbeitet und das Geld für den Zugang zum Netz verdient wird, sinkt herab zum uneigentlichen Leben; zum

Jammertal, aus dem man in der Freizeit ins Paradies der immateriellen Träume, Phantasien und Illusionen flieht. Die eigentlichen und glücklichen Beziehungen finden dann nur mehr im Netz statt, und Lara Croft wird zur virtuellen Liebhaberin. Dieser Traum ist noch lange nicht ausgeträumt. Schon spricht man von taktilen Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: von der Möglichkeit, über das Netz auch die Illusion einer körperlichen Begegnung zu erzeugen. Selbst Sexualität wird dann im Netz erlebbar werden, ohne Angst vor AIDS oder Schwangerschaften.¹⁰ Der Rückzug ins Private ist damit vorprogrammiert. Vor dieser Vision einer sozial autistischen Gesellschaft von Narzissten hat Gérard Raulet schon Ende der 80er Jahre gewarnt. Für ihn stellen diese «autistischen Erscheinungen ... eine reaktive oder sekundäre Individualisierung dar und gehören durchaus in die Logik der Modernität als Zerfall der traditionellen Bindungen, Sieg des Individualismus und Auflösung der sozialen Bande».¹¹

Erweiterung der Selbsterfahrung

Trotz diesen Gefahren einer Ausweitung der autistischen Pathologien, bietet das Netz dank der Möglichkeit der Selbstkonstitution von Identitäten grosse Chancen. Das jedoch nur, wenn das Leben im Netz selbst nicht als Zweck, sondern nur als Mittel, wenn das Netz also nicht zur Weltflucht, sondern als Mittel der Weltanneignung verstanden wird. Die Möglichkeit, sich in verschiedenen Identitäten und Rollen im Netz zu bewegen, trägt nämlich zu einer Erweiterung der Lebenserfahrung bei. In grosser Freiheit kann man sich in fremde Rollen versetzen und Er-

**Die Möglichkeit,
sich in verschiedenen
Identitäten
im Netz zu
bewegen, trägt
zu einer Erweiterung
der Lebens-
erfahrung bei.**

⁹ Vgl. dazu auch: Barbara Becker: Virtuelle Identitäten: Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre, in: Barbara Becker und Michael Paetau (Hg.): Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung, Frankfurt a.M./New York 1997.

¹⁰ Vgl. dazu: Florian Rötzer: Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter, Mannheim 1997, v.a. Kap. 2.

¹¹ Gérard Raulet: Die neue Utopie. Die soziologische und philosophische Bedeutung der neuen Kommunikationstechnologien, in: Manfred Frank, Gérard Raulet und Willem van Reijen (Hg.): Die Frage nach dem Subjekt, Frankfurt a. Main 1988, S. 303.

fahrungen im andern Geschlecht oder in einer anderen sozialen Rolle sammeln. Das trägt zu einer Bereicherung der eigenen Identität bei, ähnlich wie das auch die Literatur ermöglicht. Es lassen sich Grenzen überschreiten und Erfahrungen sammeln, die uns ohne Netz verschlossen bleiben würden. Die Möglichkeit der Fremdheitserfahrung nimmt zu und damit auch die Möglichkeit, Fremdes zu verstehen und damit zu leben. Gerade dies kann durchaus positive Rückwirkungen auf die «reale» Existenz haben und eine grössere Offenheit mit sich bringen. Die beste Hoffnung, die mit dem Netz zu verbinden ist, ist die Hoffnung, dass die Freiheit der Identitätszuschreibung, die frei ist von nationalen, rassistischen, geschlechtlichen und hierarchischen Festschreibungen, eine Netzgemeinschaft kreieren kann, die sich von den Fesseln der traditionellen Gemeinschaften löst und zu einer offenen Gesellschaft der freien Information, Rede und Austausch von Meinungen beitragen kann. Damit könnte das

Netz, so Pierre Lévy's Utopie, mit seinen Möglichkeiten der freien Identitätszuschreibungen zur Förderung einer «entterritorisierten Zivilität»¹² beitragen, zu einer Zivilität, die die bornierten Grenzen von Rasse, Nationalität und Geschlecht hinter sich lässt. Selbstverständlich muss dabei in Rechnung gestellt werden, dass der Netzzugang zumindest vorderhand einer kleinen Elite, die das Geld, die technischen Möglichkeiten und den entsprechenden Bildungshintergrund besitzt, vorbehalten bleibt. Diese kleine Gruppe kann aber den Kern einer solchen entterritorisierten Zivilität bilden; einer Zivilität, die sich mit dem Öffnen des Netzes für immer mehr Menschen, endgültig durchsetzen könnte.

¹² vgl. dazu: Pierre Lévy: Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace, Mannheim 1997, S. 27.

Peter A. Schmid ist Philosoph und Mitglied der Redaktion der Roten Revue.