

Nica Huestegge 27. 1. 2000

Referat  
Medientheorie

Sherry Turkle  
Leben im Netz — Identität in Zeiten des  
Internet

(Originaltitel: Life on Screen — Identity in the Age of Internet, erschienen 1995)

Inhalt

1. Einführung — über Sherry Turkle, über das Buch, zentrale Fragen des Buches und damit der Hausarbeit
2. Internet — über maschinenvermittelte Kommunikation
3. MUDs — der Versuch einer Erklärung der Faszination an Chatsystemen
4. Psychologische Wirkung — Chatten als Therapie? Eine Frage der Identitäten
5. Geschlechterprobleme — Bäumchen-wechsel-dich und die Wirkung der Geschlechter
6. Abschließender Kommentar

## 1. Einführung

Diese Hausarbeit behandelt den dritten Teil des Buches "Leben im Netz — Identität in Zeiten des Internet" von Sherry Turkle.

Sherry Turkle ist Professorin für Wissenschaftssoziologie am MIT (Massachusetts Institute of Technology). Sie wurde 1948 in New York City geboren, studierte am Radcliffe College, arbeitete mit dem "Committee on Social Thought" an der Universität von Chicago und schrieb ihre Doktorarbeit in Psychologie und Soziologie an der Harvard Universität. Sie ist praktizierende Psychologin und Mitglied in der "Boston Psychoanalytic Society".

Doktor Turkles Erkenntnisse, die sie in ihren Berichten und Forschungsergebnissen sowie in diesem Buch beschreibt, basieren einerseits auf psychologischen Erkenntnissen und Erfahrungen und andererseits auf vielen Interviews, Diskussionen und Selbstversuchen.

Das Buch "Leben im Netz — Identität in Zeiten des Internet" stellt einige Aspekte der heutigen Online-Gesellschaft dar. Es beschreibt, wie sich die Gesellschaft und der einzelne Mensch mit der Technik des Internet und der Nutzungsmöglichkeit für jeden Einzelnen verändert beziehungsweise verändern kann.

Zum ersten und zweiten Teil des Buches verweise ich auf die Hausarbeiten von Carsten Kästler: "Identität im Zeitalter des Internet und die Verlockung des Interface", Nadja Schemmert und Tanja Wörtz: "von Träumen und wilden Tieren".

Nachdem im ersten und zweiten Teil künstliche Intelligenz, künstliches Leben und Roboter behandelt wurden, also die Interaktion des Menschen mit dem Computer im Mittelpunkt stand, beschäftigt sich der dritte Teil mit der Interaktion von Menschen miteinander über den Computer bzw. das Internet.

Hierbei lauten einige der zentralen Fragen:

Wie wirkt sich das Medium Computer auf die Art der menschlichen Beziehung aus?

Inwieweit übernehmen wir Verantwortung für unser virtuelles Handeln?

Wie nutzen wir die Möglichkeit zur "Erschaffung" virtueller Charaktere?

Wie real sind virtuell gemachte Erfahrungen?

und

Was ist Identität?

## 2. Internet

Sobald wir uns mit Kommunikation mittels Computer beschäftigen, stellt sich die Frage nach der Analogie von Mensch und Maschine. Einerseits bestehen wir auf die Unvergleichbarkeit von Mensch und Maschine aufgrund unserer spezifischen Eigenschaften biologisches Leben, Intellekt, Gefühle und Körper. Andererseits betrachten wir Computerspiele als fast lebendig, versuchen Emotionen mit Hilfe von Scans zu erforschen, Psyche "umzuprogrammieren", und wir glauben an den Sinn von sogenannten "Cyborgkupplungen", die unsere Fähigkeiten erweitern können (Brillen; Kopfhörer; Helme, die Entspannung, aktiveres Lernen und ähnliches versprechen). Wir übernehmen Denk- und Organisationsstrukturen (wie die Dezentralisierung),

die erst mit der Informatik aufkamen, in Politik, Gesellschaft, Betrieb und Forschung. Somit übernehmen wir, die die Computer bauen, entwickeln, programmieren und steuern, Eigenschaften vom Computer, die zwar nur durch unser Schaffen entstehen konnten, die aber nicht direkt von uns sondern von der Maschine konstruiert sind.

Sherry Turkle führt in ihrem Buch an, daß viele "soziale Einrichtungen" wie Straßen, Marktplätze, Geschäfte, Bürgerversammlungen und so weiter nicht mehr wie früher funktionieren, da die Menschen einen großen Teil ihrer Zeit alleine vor dem Bildschirm ihres Computers verbringen. Trotzdem sucht sich der Mensch immer seine "Stammesgemeinschaften" (nach Marshall McLuhan, siehe Hausarbeit von Matthias Bettag), in denen dann nun der Computer die zentrale Rolle übernimmt; elektronische Mail, Chats, News, Mailing Lists etc. werden zu den Marktplätzen und Versammlungen des Internetzeitalters.

Dabei gibt es jedoch einige zentrale Unterschiede der virtuellen Zusammenkünfte zu den realen Treffen. Einer davon ist die Verborgenheit der Identität. Man kann nicht sicher wissen, wer der Mensch ist, mit dem man kommuniziert, weder Alter noch Geschlecht, Charakter, Aussehen oder sozialer Hintergrund sind uns bekannt, es sei denn, unser Gegenüber gibt diese Merkmale an. Und selbst dann kann es sich immer noch um eine Fehlangebe handeln. Umgekehrt hat man selber natürlich auch die Möglichkeit, sich beliebig wahre und beliebig viele Identitäten zu erschaffen. Multiple Identitäten und Geschlechtsumwandlung, Dinge, die im realen Leben sehr problematisch sind, sind im Internet durch einen Mausklick getan. In der realen Welt gab es immer höchstens den Hochstapler, den Heiratsschwindler, den Transvestiten, die gespaltene Persönlichkeit, Dr. Jekyll und Mr. Hyde, nun ist Rollentausch viel einfacher geworden, viele Menschen erleben Identität beziehungsweise ihr Selbst als ein Repertoire von Rollen. Die Frage, ob Identität an sich unitär oder multipel ist, ist in der Psychoanalyse nicht eindeutig geklärt. Freud vertrat eine radikal dezentrierte Auffassung vom Selbst. Später wurde dann dem Ich der größte Einfluss zugesprochen; C.G. Jung versteht das Selbst als einen Begegnungsort verschiedener Archetypen. Jaques Lacan vertritt die Meinung, daß Assoziationsketten alle Bedeutungen konstituieren und das Selbst ist mehr ein Ort des Diskurses denn der dauerhaften geistigen Struktur.

Das Internet kann jedenfalls durch seine mannigfaltigen Möglichkeiten als eine Art Experimentierlabor benutzt werden, in dem man risiko- und folgenlos Rollen ausprobieren kann.

### 3. MUDs

Sherry Turkle beschäftigt sich in diesem Teil viel mit MUDs (Multi-User-Dungeons oder auch Multi-User-Domains). In MUDs kann man, wie in einigen anderen Systemen auch, per Tastatur Unterhaltungen führen, auch Chats genannt (dementsprechend chatten = unterhalten). Man schreibt einen Text von beliebiger Länge, drückt die Eingabetaste und der Text ist für alle anderen angeschlossenen Teilnehmer (oder bei bestimmten Befehlen, "flüstern" genannt, nur für Einzelne) lesbar. Umgekehrt kann man selbst alle geschriebenen Nachrichten der anderen Teilnehmer nahezu ohne Zeitverzögerung auf dem Bildschirm lesen. MUDs sind Chatsysteme, die auf Text basieren, in denen man sich mit anderen Spielern unterhalten, durch virtuelle Räume navigieren und mit virtuellen Gegenständen agieren kann. Man hat auch die Möglichkeit, mit Hilfe einer Mischung aus Beschreibungen und Programmierungen neue Gegenstände zu "bauen". Die MUDs sind nach und nach entstanden. In den 70er Jahren wurde das Rollenspiel Dungeons&Dragons auf den Computer übertragen. Ein Dungeon bezeichnete dann einen virtuellen Ort, an dem sich Spieler aufhielten. Dieser wurde dann Multi-User-Dungeon, kurz MUD, genannt. Die Figur, die man als Spieler verkörpert und spielt, wird Personae genannt. Als Spieler loggt man sich zunächst ein. Dies geschieht durch einen kurzen Dialog, in dem man

einen Namen, ein Passwort und bei der ersten Anmeldung auch einige Eigenschaften zur Personae angeben muss. Diese Eigenschaften sind frei wählbar, meist werden Geschlecht, ungefähres Aussehen und einige Charaktereigenschaften angegeben.

Es gibt unterschiedliche MUDs, in einigen wird der Schwerpunkt auf die Rätsel, Geschichten und das Kämpfen gegen Monster gelegt ("hack and slay"), in anderen steht der Chat mit den anderen Spielern im Vordergrund. Wie in vielen Formen elektronischer Kommunikation entstehen auch hier ganz eigene Sprachkonventionen, die meisten davon sind aus dem Problem hervorgegangen, daß Sprache übertragen, ohne die dazugehörige Mimik, Gestik und Intonierung gerade im Ausdrücken von Gefühlen oder Ironie schnell an Grenzen stößt. Ironie beispielsweise ist nur mittels Sprache nur selten als solche zu erkennen. So haben sich unterschiedliche Lösungsansätze für dieses Problem gefunden, im IRC (InterRelayChat) beispielsweise sind Tätigkeitsbezeichnungen in Sternzeichen eingeschlossen üblich, beispielsweise \*ironie on\* <irgendein ironischer Kommentar> \*ironie off\* oder \*lach\*, \*smile\* oder \*freu\*. Weit verbreitet und mittlerweile auch bekannt sind die sogenannten Emoticons, eine Reihe von Tastaturzeichen, die um 90 Grad verschoben betrachtet Smileys, also lächelnde, traurige, weinende, küssende Gesichter ergeben, beispielsweise :- ) oder :-( oder ;(.. oder :-\* .

Ein faszinierendes Phänomen, das Sherry Turkle zwar beschreibt, aber merkwürdigerweise wie die meisten MUD-Spieler, IRCler, WELL-User und sonstige Chatter als gegeben hinnimmt ist der große Gemeinschaftszusammenhalt, der durch das regelmäßige chatten, die Freiheit durch Anonymität und eben solche Sprachkonventionen zustande entsteht. In solchen Chatsystemen läßt sich sehr frei reden, die Anonymität gibt einem die Sicherheit, das Gespräch jederzeit beenden oder erweitern zu können, ganz wie man es möchte, und man braucht keine Angst zu haben, daß sein Gegenüber einen bestimmten Eindruck gewinnen könnte, denn man muss diesen ja nicht wieder "sehen", wenn man nicht möchte. Diese Gemeinschaft führt dazu, daß man sich schnell an ein bestimmtes MUD oder einen IRC-Channel (einen Chat-Raum) bindet und immer wieder "hingeh", um andere Spieler wiederzutreffen oder um in MUDs, in denen Geschichten, Rätsel und Abenteuer gemeinsam entwickelt und gelöst werden, diese weiterzuverfolgen. Man hat auch oft das Gefühl, das sich Beziehungen über Chatsysteme wesentlich schneller entwickeln als im realen Leben. Nach relativ kurzer Zeit meint man, den Anderen sehr gut zu kennen, man trifft sich öfter im Chat und entwickelt Geschichten und Rätsel gemeinsam weiter. So entsteht das, was viele Menschen und auch schon einige Wissenschaftler als Internet- oder Chatsucht betiteln. Für einige Nutzer (gerade in den USA, wo oft auch der Internetanschluss für Studenten kostenlos ist oder lediglich ein monatlicher Grundpreis bezahlt wird), sind fünf Stunden täglich im Internet oder in Chatsystemen keine Seltenheit.

Sherry Turkle stellt fest, daß oft ein Großteil der Beziehung zu einem anderen Spieler im eigenen Geiste entsteht. Es fällt relativ leicht, Wunschvorstellungen und nicht personenspezifische Vorstellungen auf den Gesprächspartner zu beziehen, von dem man nur Schrift, keine der üblichen personenspezifischen Informationen wie Aussehen, Mimik, Gestik und so weiter erhält. Man neigt somit leicht zu Idealisierung beziehungsweise Dämonisierung des Gegenüber. Dies ist auch sicherlich einer der Hauptgründe, weshalb das Verlagern der Beziehung von der virtuellen auf die reale Ebene oftmals scheitert.

#### 4. Psychologische Wirkung

Das Spiel ist eine Situation, in deren Unwirklichkeit wir uns preisgeben und enthüllen können.  
Erik Erikson (Psychoanalytiker)

Sherry Turkle führt zur Verdeutlichung ein Zitat eines Spielers an, daß ich so übernehme, da es

sehr gut zum Ausdruck bringt, was für eine psychische Faszination MUDs ausmachen:

"Du kannst alles sein, was du willst. Wenn du möchtest, kannst du dich völlig umkrepeln. Du kannst ein anderes Geschlecht annehmen, mehr reden, weniger reden. Egal. Wirklich, du kannst der sein, der du sein möchtest, der zu sein du schaffst. Du brauchst dich nicht darum zu kümmern, in was für Schubladen die Leute dich sonst stecken. Die Art, wie die Mitspieler dich wahrnehmen, kannst du leichter verändern, weil sie nur mitbekommen, was du ihnen zeigst. Sie schauen dir nicht auf deinen Körper und ziehen Rückschlüsse. Sie hören nicht auf deinen Akzent und ziehen Rückschlüsse. Alles, was sie sehen, sind deine Worte. Und das Ding ist immer da. Vierundzwanzig Stunden am Tag kannst du an die nächste Straßenecke gehen und triffst immer ein paar Leute, die Lust haben, mit dir zu quatschen, wenn du das richtige MUD für dich gefunden hast."

Die Anonymität und die Möglichkeit, sich jederzeit zurückziehen zu können, bilden den Boden für einen großen Freiraum für Selbsterfahrung. Man kann sich in beliebige Personen "verwandeln", ganze Welten erschaffen, virtuell all das tun, was man sich real wünscht. Der eine lebt so seine Gewalttätigkeit aus, jemand anders kann hier vielleicht seine Schüchternheit überwinden. Bei dieser Darstellung wird jedoch auch sofort eines der Probleme klar. Wenn diese beiden Personen aufeinandertreffen, hat der Schüchterne natürlich die Möglichkeit, das Gespräch sofort abubrechen, aber ob er das tun wird, und ob er sich nicht trotzdem angegriffen fühlt, bleibt offen.

Allerdings kann dieser Schüchterne Mensch beispielsweise auch zwei Personae erschaffen, beispielsweise einen, der gewandt reden kann und eben nicht schüchtern ist und einen, der zumindest so gewaltbereit ist, daß er sich gegen die andere ihre Gewalt zur Schau stellenden Personae erwehren kann. Der einzelne Spieler kann an vielen verschiedenen Spielen teilnehmen, und das mit vielen verschiedenen Charakteren. So ist das Selbst nicht nur dezentralisiert sondern auch grenzenlos vervielfältigt. Dies kann zur Selbsterkenntnis beitragen und dem Spieler helfen, sich selbst und seine Reaktionen zu erforschen, um einige Verhaltensweisen ins reale Leben zu übernehmen, es kann aber auch das Gefühl geben, nur noch in der Sicherheit der MUDs "richtig" existieren zu können, wo man eine Figur jederzeit verwerfen und neu auferstehen lassen kann.

MUDs können, wie die Rollenspiele, aus denen die MUDs entstanden sind, psychologisch gesehen zur Flucht oder zum Durcharbeiten der Probleme führen. Sherry Turkle gibt dazu in ihrem Buch einige Fallbeispiele an. Sie stellt eine junge Frau vor, Julee, die in einem Rollenspiel ihre konflikträchtige Beziehung zu ihrer Mutter aufarbeitet und durchlebt, in einer Weise, wie es in einer psychologischen Behandlung geschehen würde, sie übernimmt eine Rolle, die der Konfliktrolle ihrer Mutter ähnelt und musste sich so damit auseinandersetzen, allerdings in einem spielerischen, losgelösten Kontext. Einer der größten Unterschiede vom Rollenspiel zum MUD ist der, daß ein Rollenspiel zeitlich begrenzt ist, wohingegen ein MUD parallel zum realen Leben abläuft. Ein weiterer wichtiger und zentraler Aspekt ist die Anonymität, die einem hier geboten wird. Die Grenze zwischen dem MUD und dem Realen Leben ist zeitlich verwischt, die Trennung und gleichzeitig das Interface stellt der Computer dar. Die Gewohnheit des MUDding wird zum festen Bestandteil des Lebens eines Spielers. Während ein Rollenspiel meist in der Freizeit gespielt wird, die man sonst mit Aktivitäten wie tanzen, in ein Café oder eine Bar gehen oder ähnlichem verbringen würde, ist das MUDding im Leben völlig integriert. Man kann, während man am Computer arbeitet, ein Fenster geöffnet haben, in dem man beispielsweise eine Hausarbeit schreibt und ein weiteres Fenster geöffnet halten, in dem das MUD abläuft.

Viele Spieler, die von sich sagen, sie benutzen MUDs zumindest zum Teil aus mehr oder minder Therapeutischen Gründen, bestärken sich selbst in ihrem Selbstvertrauen, in dem sie anderen helfen. In jedem MUD werden einige Spieler gebraucht, die systemadministratorische Aufgaben übernehmen: Neulingen helfen, Programmfehler sammeln und beseitigen, die neu

hinzugekommenen Programmteile überprüfen und ähnliches. Dies nimmt sehr viel Zeit in Anspruch, und so gehört einiges an Spaß und Faszination am MUDDing dazu, eine solche Aufgabe zu übernehmen. MUDs bieten laut Sherry Turkle ein Adoleszenz-Moratorium, einen Erfahrungsmodus, der, ähnlich wie Urlaub, eine Aus-Zeit darstellt, die unverzichtbar ist, um sich Kreativität und Anpassungsfähigkeit zu bewahren. Man macht Urlaub, um sich zu erholen, um eingefahrene soziale Strukturen und Verhaltensweisen hinter uns zu lassen, um den Druck, den Arbeit, soziales Umfeld und jeder selbst sich auferlegt, zu lockern. Im Urlaub ist man meist auch lockerer, unverkrampfter und geht spielerischer und spontaner an Situationen heran. Ein Beispiel dafür ist der Flirt. Im Urlaub traut man sich viel eher, jemanden, den man attraktiv findet, anzusprechen, als daheim im Büro, da die Risiken kalkulierbarer sind. Den Urlaubsflirt wird man wahrscheinlich nie wieder sehen, während der nette Herr im Büro durchaus der neue Chef sein kann. Urlaub ist die Zeit, in der man spielen und aus sich herausgehen kann. Nun lässt sich das MUD relativ leicht als ein dem Urlaub ebenbürtiges Adoleszenz-Moratorium begreifen, da viele dieser Kriterien übereinstimmen. Der Psychoanalytiker Erik Erikson schreibt über das Spielen: "Der spielende Erwachsene tritt seitlich aus der Reihe in eine künstliche Realität hinein; das spielende Kind schreitet vorwärts zu neuen Stadien der Realitätsbeherrschung." In MUDs können Erwachsene beides tun: einerseits kann man eine Auszeit nehmen, um sich von der Realität zu erholen, in eine andere Welt abtauchen, andererseits ist es einem möglich, sich neue Dimensionen im Umgang mit sich selbst zu erschließen, indem man mit sich und seinen Eigenschaften experimentiert.

Nicht alle Spieler, die das MUD als "Spielplatz" für Charakterzüge und Persönlichkeitsentwicklung benutzen, erleben die gleiche positive Erfahrung. Doktor Turkle berichtet ausführlich von einem Studenten, der durch sein zurückgezogenes Leben und einen starken Herzfehler stark eingeschränkt ist und dessen Leben aus Laborarbeit und den Plänen zu einer wissenschaftlichen Laufbahn besteht. Stewart spielt in den MUDs um mit anderen Leuten zu reden, er würde sonst auch wohl kaum mit anderen Menschen so ins Gespräch kommen, da er extrem schüchtern und zurückhaltend ist. Im MUD ist er Achilles, ein romantischer, eleganter, phantasievoller und galanter Mann. Stewart möchte sein Selbst irgendwo zwischen Stewart und Achilles angesiedelt wissen und lässt sich von seinen MUD-Freunden auch mit Stewart anreden. Er verbringt circa vierzig Stunden wöchentlich im MUD Gargoyle, wo er sich mit Hilfe einiger Programmierbefehle ein schönes elegantes Haus geschaffen hat. Hier erlebte er seine einzige Liebesgeschichte, er umwarb die begehrte Personae Winterlight, die er mit Hilfe aufwendiger Programmierungen virtuell zum Essen einlud, sich mit ihr verlobte und sie letztendlich sogar heiratete. Frau Turkle zitiert in ihrem Buch zwei skurril anmutende, aber aussagekräftige Protokolle, in dem einen hält Achilles um Winterlights Hand an, das andere ist ein Auszug aus dem Protokoll der Trauung, die der Priester Tarniwoof vornimmt.

"Ich bin weit herumgekommen in diesen Landen ... und auf meinen Fahrten bin ich vielen Menschen begegnet. Ich denke, die liebenswürdigsten Menschen leben hier in Gargoyle. Diesen Ort betrachte ich als meine Heimat. Stolz erfüllt mich bei dem Gedanken dazuzugehören. In der Vergangenheit ist es mir gelegentlich schlimm ergangen ... und immer waren die Menschen von Gargoyle für mich da. Ich danke dem Volk von Gargoyle für seine Hilfe. Nah und fern habe ich nach einer schönen Jungfrau Ausschau gehalten mit Haaren so gülden wie Sonnenschein und Lippen so rot wie Rosen, einer Jungfrau, deren Klugheit ihrer Schönheit ebenbürtig ist ... Winterlight, du bist die Jungfrau, nach der ich gesucht habe. Du bist die Schönste im ganzen Lande. Winterlight, willst du mich heiraten?"

Winterlight zeigte daraufhin ein "bezauberndes Lächeln und sagte: "Winterlight weiß, daß die Antwort auf ihrem Gesicht abzulesen ist. Und dann M'lord ... ich bin euch aus tiefstem Herzen zugetan."

Zur Verlobung erhielt Winterlight tausend Papiersterne von Achilles, und Winterlight schenke ihm wiederum eine Rose, die sie im Haar getragen hatte.

Die Trauung:

Tarniwoof sagt: "Bei der Verlobungsfeier habt ihr einander einen Gegenstand geschenkt, der eure Liebe, eure Achtung und eure Freundschaft füreinander symbolisiert."

Tarniwoof sagt: "Hast du irgendeinen Grund, Achilles, Winterlight dein Geschenk zurückzugeben?"

Winterlight wartet nervös auf deine Antwort.

Tarniwoof erwartet die Antwort des Bräutigams.

Du würdest ihr Geschenk um nichts auf der Welt wieder hergeben.

Tarniwoof lächelt glücklich.

Winterlight lächelt dich an.

Tarniwoof wendet sich an die schöne Braut.

Tarniwoof sagt: "Winterlight, hegst du in deinem Herzen irgendwelche Zweifel in Bezug auf das, was dein Geschenk symbolisiert?"

Winterlight sieht Tarniwoof in die Augen.

Winterlight würde Achilles tausend Papiersterne nie zurückgeben.

Tarniwoof sagt: "Willst du, Achilles, silver shimmering Winterlight, die MUD dir anvertraut als deine Ehefrau, lieben und ehren und die Ehe nach MUDs Gebot und Verheißung führen in guten wie in schlechten Tagen, in Timeouts und Updates, bis daß der Deadlink euch scheidet?"

Du sagst: "Ja, ich will."

Winterlight lächelt dich glücklich an.

MUDs können therapeutische Wirkungen erzielen, indem sie eine Umgebung liefern, in der man sich ausprobieren und die Probleme durchleben kann. Sie können aber auch, wie von Stewart, als "eine Zeitverschwendung mit Suchtcharakter" gesehen werden. Als Stewart mit dem MUDding begann, hatte er bereits schwerwiegende Probleme. Er wurde mit seiner schweren Krankheit und der daraus entstandenen Todesangst alleine gelassen, seine Mutter zog sich in Migräneanfälle zurück, für die Stewart sich verantwortlich fühlte, und sein Vater flüchtete sich in das Reparieren von Geräten wie Rasenmähern und Autos. Stewart hat große Probleme mit dem Umgang mit anderen Menschen, damit, über Emotionen zu reden. Im MUD konnte er mit den Spielern über all seine Probleme reden, er erlebte eine große Romanze, und trotzdem war er nicht dazu in der Lage, diese Erfahrungen ins reale Leben zu übernehmen. Hier fühlt er sich weiterhin unzulänglich, gehemmt und unattraktiv. Die Verschmelzung des umgänglichen und gewandten Achilles mit dem verklemmten Stewart gelang nicht. Die Diskrepanz dieser beiden Figuren ist einfach zu groß, als das Stewart etwas von Achilles übernehmen könnte. Die Anonymität eines MUDs bietet zwar eine gewisse Sicherheit, aber Stewart, der seine Probleme wahllos jedem im MUD anvertraut hat, hat mit einem Schlag sämtliche Schutzfunktionen wie Verdrängung, Verleugnung und Verschieben der Probleme, die er im realen Leben hatte, fallen gelassen. Dieser völlige Verzicht auf seine Abwehrmechanismen, Rückzug und Schweigsamkeit, gaben ihm das Gefühl, ungeschützt und nicht mehr Herr seiner selbst zu sein. Ein versierter Therapeut

hätte, so Doktor Turkle, Stewart dazu gebracht, seine Abwehrmechanismen als Instrumente zu behandeln, die er weniger stark dosieren, aber keinesfalls völlig abwerfen muss.

Ein anonymer Ort wie das MUD reicht also nicht um eine therapeutische Wirkung zu erzielen, es bedarf auch der Aufarbeitung der Probleme, und die Gefahr ist groß, daß Probleme nur ausagiert, also in ständig neuer Form wiederholt, oder ins Umgekehrte vertauscht, anstatt durchgearbeitet werden.

MUDs bieten nicht nur neue Chancen, sondern auch neue Risiken: Wenn man selbst in der Lage ist, das "bessere Selbst", das man geschaffen hat, in sich zu integrieren, helfen einem die MUDs nicht weiter, sondern stellen lediglich eine Flucht aus der Wirklichkeit dar. Kann man jedoch die dort gemachten Erfahrungen in sein Selbst übernehmen, so können diese auch im realen Leben von großem Wert sein.

## 5. Geschlechterprobleme

Sherry Turkle schreibt unter anderem, daß man zu Beginn eines Gesprächs im Chat meist versucht, das Geschlecht des anderen herauszubekommen. Ich stimmte ihr innerlich zu, und ich kenne dieses Verhalten auch von mir selber. Ich fragte mich allerdings, wie die Leute reagieren würden, wenn ich mein Geschlecht auch nach langen Gesprächen nicht preisgäbe. Ich probierte dies aus, zwar nicht in einem MUD, sondern im IRC. Dies hatte sowohl technische Gründe, da eine Verschleierung der tatsächlichen Identität leichter ist und einem schneller mehr voneinander unabhängige Kanäle (Chaträume) zur Verfügung stehen, als auch inhaltliche: im IRC ist es üblich, zumindest so zu tun, als sei man in etwa die Person, für die man sich ausgibt, wogegen dies in MUDs wesentlich lockerer gehandhabt wird. Ich nannte mich green, cat oder ircle und unterhielt mich möglichst freundlich mit den anderen Chattern, über alle möglichen Themen, aber wenn sie mich nach meinem Geschlecht fragten, antwortete ich: "Das sage ich dir nicht, aber ist es denn wichtig?". Die meisten fragten noch ein paarmal nach und fingen an, zu raten. Einige brachen die Unterhaltung ziemlich bald ab, und wieder andere antworteten auf meine Frage, woraus ein paarmal eine allgemeine Diskussion über dieses Thema entstand. Aber niemand überging diese Antwort einfach, was bei dem gleichen Verhalten in Bezug auf Alter, Beruf, Aussehen, Hobbys und Familienverhältnisse die häufigste Reaktion war.

Einige Antworten und Diskussionsbeiträge waren sehr interessant und aufschlussreich, viele wiederum sehr oberflächlich. Was mir hierbei auffiel war der enorme Unterschied in den verschiedenen Kanälen. In deutschsprachigen "Studentenkanälen", meist nach Universitätsstädten benannt (beispielsweise #Muenster, #Karlsruhe, #Berlin, #Osnabruock), bekam ich Antworten philosophischer und psychologischer Natur, während in englischsprachigen sex- oder unterhaltungsorientierten Kanälen (beispielsweise #Teens, #Flirt, #Fun) die Antworten sehr oberflächlich waren. So reagierten einige damit, mir zu sagen, ich sei nun uninteressant, da sie nicht mehr mit mir flirten könnten. Insgesamt reagierten weibliche Chatter deutlich weniger mit Verärgerung oder Irritation. Dies kann aber auch daran liegen, daß Frauen im IRC und in sämtlichen MUDs noch immer erheblich seltener anzutreffen sind als Männer. Meist wurde zuerst auch davon ausgegangen, daß ich ein Mann sei. Eine Statistik eines japanischen MUDs namens Habitat an dem etwa 1,5 Millionen User teilnehmen, ergab, daß das Verhältnis von Männern zu Frauen vier zu eins beträgt. Allerdings kommen im MUD auf eine weibliche Spielfigur nur drei männliche Figur. Das bedeutet, daß viele Tausend Spieler virtuellen Transvestismus betreiben.

Der virtuelle Geschlechtertausch ist wesentlich leichter als im realen Leben, aber auch nicht ganz ohne Schwierigkeiten. Man muss sich ein Leben, einen Beruf, ein ganzes Repertoire von



Reaktionen zurechtlegen. Bei meinem Experiment mit der Neutralität bin ich bei fast allen Gesprächen, die über eine gewisse Tiefe verfügten, irgendwann als Frau "entlarvt" worden. Das Interessante am Geschlechtertausch ist nicht nur die Reaktion der anderen, sondern auch die eigene. Die Reaktion auf Nica, die neunzehnjährige Studentin, sind teilweise völlig anders als die auf Nico, den neunzehnjährigen Student. Nica wird, wenn sie in einen Kanal oder ein MUD einloggt, sehr bald angesprochen, mit Aktionen wie knuddeln oder freuen empfangen, Nico hingegen wird meist mit einem lapidaren "tach auch" oder "hi" begrüßt. Dies ermöglicht natürlich einiges an Reflexion der gesellschaftlich auferlegten Geschlechterrollen, so wurde ich beispielsweise unter einem neutralen Namen sofort als Mann eingestuft, wenn ich angab, Informatik zu studieren, umgekehrt war ich als Pädagogik Studierender fast automatisch eine Frau.

Man geht trotz der beschriebenen Anonymität Beziehungen ein, die eine Eigendynamik und psychologische Komplexität erreichen können. Diese sind nicht ohne Eigendynamik, da man auch viel über sich selber herausfindet und in Frage gestellt wird. Nachdem mir drei Personen, mit denen ich sicherlich eine Stunde lang gechattet habe, schworen, ich müsse ein Mann sein, da ich "einfach nicht weiblich genug sei, um eine Frau sein zu können", musste ich erst einmal wieder den Computer ausschalten und anderen Dingen nachgehen. In den folgenden Tagen ertappte ich mich immer wieder dabei, darüber nachzudenken, ob ich mich nun "weiblich" oder nicht verhalte, und ob man mich anhand meiner Aussagen für eine Frau halten würde.

Völlig verwirrend wird das Ganze, wenn man versucht, einen Mann zu spielen, der eine Frau spielt. Dies ist einfacher, weil sich jegliche "Ausrutscher" erklären lassen. Ich habe einige Male, wenn ich als Frau "enttarnt" wurde, mit Sätzen wie "Ha, du glaubst WIRKLICH, ich bin eine Frau, juhuuuu, es hat geklappt!" geantwortet, woraufhin mir einige Gesprächspartner gesagt haben, sie wollten mich nur testen, weil sie sich das schon gedacht haben. Diese listeten mir dann auf, mit welchen Bemerkungen ich mich eindeutig als Mann identifiziert habe und woran sie zweifelsfrei wußten, daß ich keine Frau sein kann.

Gerade bei diesen Auflistungen stieß ich auf einige Vorurteile, die ich für überholt halte und von denen ich nicht gedacht habe, daß ich sie in dieser Form hier antreffen würde. Beispielsweise wurde ich erheblich öfter als Mann gedeutet, wenn ich über die Renovierung meiner Wohnung, mein Studium oder Computer- oder Rollenspiele sprach, äußerte ich jedoch Gefühle in Sätzen wie "Ich fühle mich irgendwie deprimiert und weiß gar nicht warum." oder "Ich freue mich für dich.", oder sagte ich gar, daß ich eine Nähmaschine besitze oder auch nur ein Teeservice war für einige Chatter zweifelsfrei klar, daß ich eine Frau bin.

Aus diesen Erfahrungen heraus stimme ich vollständig mit Sherry Turkles Feststellung überein, die sie am Ende dieses Kapitels macht: die Rollen sind für beide Geschlechter konstruiert.

## 6. Abschließender Kommentar

Die Auswirkungen, die solche Systeme wie MUDs, IRC, virtuelle Welten und das gesamte Internet mit all seinen Bereichen auf die menschliche Psyche oder unsere Gesellschaft hat, sind momentan kaum abzusehen. Es bleibt abzuwarten, wie sich dieser Bereich weiterentwickelt. Ich bin davon überzeugt, daß auch diese Veränderungen, wie schon so viele durch Technik hervorgerufene, irgendwann als völlig normal und unbedeutend angesehen werden. Wichtig ist nur, daß wir uns der Möglichkeiten, der Chancen und Gefahren dieser und jeder anderen technischen Errungenschaft bewußt sind und versuchen, unserem Tun einen Sinn zu geben, über den wir uns im Klaren sind. Und wenn es nur die Befriedigung eines elementaren Bedürfnisses wie Geselligkeit und Kommunikation ist, denn das macht immerhin Spaß.