

Dramatischer Subjektivismus und Theatralisierung der Selbstthematization

Willems, Herbert; Pranz, Sebastian

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Willems, H., & Pranz, S. (2006). Dramatischer Subjektivismus und Theatralisierung der Selbstthematization. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede: Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München. Teilbd. 1 und 2* (S. 3532-3544). Frankfurt am Main: Campus Verl. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-142768>

Nutzungsbedingungen:

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

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

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

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

Dramatischer Subjektivismus und Theatralisierung der Selbstthematisierung

Herbert Willems und Sebastian Pranz

1. Dramatischer Subjektivismus

Die Genese von Individualität und (damit) von Individualismus ist bekanntlich ein langfristiger historischer Prozess, der viele Wurzeln hat. Weitgehender soziologischer Konsens herrscht über die Bedeutung der Modernisierung der Sozialstruktur bzw. über die Implikationen und Konsequenzen von Prozessen der funktionalen Differenzierung. Wir schließen uns in diesem Zusammenhang Niklas Luhmanns Theorie an: Im Verlauf eines sich über vierhundert Jahre hinziehenden Prozesses sind die gesellschaftlichen Funktionsbereiche anhand ihres jeweiligen zentralen Bezugsproblems ausdifferenziert worden. Damit geraten die Individuen in eine strukturelle Außenstellung zur Gesellschaft (Luhmann 1984). Sie sind in alle Sphären der Gesellschaft eingelassen, jedoch jeweils nur in für sie selbst partiellen Engagements, zum Beispiel als Kunden, Gläubiger, Ärzte, Patienten, Verkehrsteilnehmer usw. Sie können nun nicht mehr nur einem Teilsystem der Gesellschaft angehören, wie man nur einem Stand angehörte. Vielmehr muss jedermann Zugang zu allen funktionalen Teilsystemen der Gesellschaft erhalten können, »je nach Bedarf, nach Situationslagen, nach funktionsrelevanten Fähigkeiten oder sonstigen Relevanzgesichtspunkten« (Luhmann 1980: 31). Die moderne Gesellschaft schließt den Einzelnen also in gewisser Weise als *Individuum* aus. Das moderne Individuum ist ein Kosmos, der sich in keiner realen kommunikativen Situation mehr voll kommunizieren lässt, der in keines der Subsysteme als Ganzes kommunikativ »eingbracht« werden kann. Weil es an verschiedenen, als Sinnsphären eigengesetzlichen und nicht aufeinander abgestimmten Funktionsbereichen partizipieren muss, kann das Individuum seine Identität nicht mehr auf soziale Inklusion gründen. Es kann nur mehr durch soziale Exklusion bestimmt werden (Luhmann 1987: 158), und das heißt: es wird in gewisser Weise auf sich selbst gestellt und sich selbst überlassen. War in der vormodernen, primär stratifikatorisch differenzierten Gesellschaft Identität mit der Einordnung in die Gesellschaft, mit Familienzugehörigkeit, Stand, Geschlecht etc. relativ konkret gegeben und damit das Individuum durch den Bezug auf andere auch für sich selbst relativ eindeutig identifiziert, so wird in der modernen Gesellschaft jedermann zugemutet, sich selbst seine Identität zu geben. Mit den im

18. Jahrhundert voll durchschlagenden sozialstrukturellen Veränderungen, die die traditionellen Gemeinschaftsformen und semantischen Orientierungen auflösen, entstehen also neue und erhöhte Anforderungen an die Identitätskonstitution und Verhaltensorientierung, beginnt der »Kampf um ›Identität‹ und Autonomie« (Soeffner 1998).

In diesem Zusammenhang und vor diesem Hintergrund spielen die Institutionen der Selbstthematisierung ihre historische Rolle. Die institutionellen Formen und Verfahren der Identitäts*reflexion*, seien sie wie das Tagebuch solitärer oder wie die Psychotherapie interaktioneller Art, fungieren als (latentes) Kompensativ für die Unmöglichkeit gesamtgesellschaftlicher Integration und Identitätsstiftung des Individuums. Das Individuum lässt sich nur noch in diesen Spezialinstitutionen in seiner biographischen Totalität thematisieren und ›behandeln‹. Umgekehrt entspringt dann auch erst Identität als insbesondere biographische ›Definition‹ den Verfahrensbedingungen, Deutungsmustern und kommunikativen (Interaktions-)Geschichten solcher Institutionen. Alois Hahn hat daher von »Biographiegeneratoren« gesprochen. Diese reagieren aber eben zunächst auf Defizite, die mit der sozialen Differenzierung zusammenhängen. Sie ist der Resonanzboden und begründet die gesellschaftliche Funktionsstelle dieser Institutionen.

Betrachtet man deren Formen und Entwicklungen, dann erkennt man einerseits universelle, sozusagen systemische Grundprinzipien und Grundrelationen, die zum Teil Funktionsvoraussetzungen dieser Institutionen darstellen. Immer geht es um spezifische Relationen von Wissen und Nichtwissen, von Anonymität und Intimität, von Geheimnis und Enthüllung. Immer auch geht es um Ausgrenzungen aus dem Alltag und um Suspendierungen sozialer Normen, um ein soziales Moratorium. Andererseits zeigt sich eine systematische strukturelle Varietät in den Verhaltensweisen und Deutungsmustern, die in manchen Punkten eine Modernisierung oder auch Postmodernisierung impliziert. Es gibt mit anderen Worten qualitative Differenzen und Verschiebungen, die sich zeigen, wenn man Schlüsselkontexte bzw. *die* Schlüsselkontexte der Selbstthematisierung vergleicht: die religiöse Beichte, die Psychotherapien, von der klassischen Psychoanalyse bis zu den neueren Gruppentherapien, und die Massenmedien bzw. das Internet. Wir glauben im Blick auf diese sozialen und kulturellen Gebilde, dass sie zumindest tendenziell einer Entwicklungslogik folgen, die sich auf den Begriff der *Theatralisierung* bringen lässt. Als einer Entwicklung von Institutionen korrespondiert ihr ein Subjektivismus, der – so unsere These – abhängig von der Evolution medialer Kommunikationsformen – als ein dramatischer Subjektivismus – voranschreitet.

Diese Begrifflichkeit und diese These wollen wir verdeutlichen, bevor wir uns exemplarisch und ausführlicher mit dem wohl neuesten Kontext der Selbstthematisierung bzw. Selbsttheatralisierung befassen: dem Internet bzw. Internet-Chat. Als Ausgangspunkt nehmen wir den modernen ›Urkontext‹ der Selbstthematisierung,

die Psychoanalyse. Sie ist gewiss in mancherlei Hinsicht theatral und theatralisch: als Schauplatz mit dem allseits bekannten Coucharrangement, als Theorie, die das Leben als Drama entwirft, als Ritual, das dieses Drama zu wiederholen scheint, als Verfahren, das den Patienten zum dramatisch erlebenden Erzähler seines dramatischen Lebens macht. Die Psychoanalyse ist aber auch in gewisser Weise theatral reduziert und untheatralisch, indem sie als Technik den Patienten in einer bestimmten Körperlage fixiert, kommunikativ auf das Sprechen reduziert, zur unbedingten Ehrlichkeit verpflichtet, sozial isoliert und auf eine einzige Wahrheit und Identität festlegt. Verglichen damit sind die neueren Gruppentherapien systematisch theatralisiert und theatralisch. Sie behalten die erwähnten Momente und Strukturen der Psychoanalyse bei, steigern und erweitern sie aber in wesentlichen Punkten. Auch die Gruppentherapien bieten einen theatralen und theatralischen Schauplatz und sogar eine offizielle Bühne, auch diese Therapien operieren mit sozusagen dramatologischen Identitätstheorien, und auch sie versetzen den Patienten in die Lage, sich erzählerisch aufzuführen. Die Gruppentherapien tendieren aber darüber hinaus dazu, die Aktions- und Interaktionsmöglichkeiten des therapeutischen Rahmens praktisch auszuschöpfen, das heißt eine Art positive Gegenwelt zur Zwangswelt der Gesellschaft zu realisieren. Eine zentrale Rolle spielen dabei spezifisch und besonders theatralische Aktionen wie das »Psychodrama«, in dem das Gruppenmitglied in einer theaternahen Art von Aufführung

»seine Bedürfnisse und Phantasien verwirklicht, unabhängig von anatomischen, physiologischen und psychologischen Bedingungen. Im psychodramatischen Kosmos kann der Mensch Tiere, Dinge, Konzepte verkörpern. Es gibt keine Einschränkungen« (Schneider-Düker 1981: 36),

sondern ein prinzipiell freies Theater des Selbst und der Selbst-Beziehungen:

»Die *Bühne* ist der Innenraum, der durch den Kreis der Gruppe entsteht. Hier findet die dramatische Handlung statt. Das Wort »*Protagonist*« bezeichnete in der griechischen Tragödie den ersten Schauspieler, der dem Chor gegenübertrat. Im Psychodrama ist es das Gruppenmitglied, das sich vor der Gruppe und mit Hilfe der Gruppe mit seinen Konflikten auseinandersetzt. Es soll dabei darum gehen, dass er sich zeigt, wie er sich im wirklichen Leben entweder nicht zeigen kann oder darf oder will.« (ebd.)

Das Psychodrama bildet also eine besondere Bühne für eine Selbstdarstellung und Selbsterfindung besonderer Art. In diesem Rahmen ist es auch möglich, in gesellschaftlich einmaliger Weise mit sich und anderen zu experimentieren, zum Beispiel um neue Selbsterfahrungen zu machen oder Verhaltensmodelle einzuüben.

Damit und darüber hinaus spielt auch der präsenste *Körper* eine ganz neue und zentrale Rolle. Hatte Freud den Körper im Rahmen seines Coucharrangements gleichsam stillgelegt, so verschaffen die neueren Gruppentherapien die denkbar weitesten Freiräume für diverse korporale »performances«. In ihnen werden besondere und als besonders erlebte Körpererlebnisse, Handlungen und Behandlungen

des Körpers und damit auch des Selbstes herbeigeführt. Im Psychodrama verwandelt sich der

»Procrustes-Diwan (...) in eine multidimensionale Bühne (...), Raum und Freiheit für Spontaneität schaffend, Freiheit für den Körper und körperlichen Kontakt, Freiheit der Bewegung, der Handlung und des Zusammenspiels« (Moreno 1973: 81).

Neben den Spiel-Raum der Selbstthematization – und deren Hegemonie ablösend – tritt also ein Raum, in dem der Körper zum Subjekt und zum Objekt von »Spielen« wird, die ihn fundamentaler sozialer Zwänge entheben und in denen er als situatives Identitätsmedium fungiert (Hofstätter 1986: 214; Ruitenbeck 1974: 141).

Die Theatralisierung, um die es hier geht, betrifft aber nicht nur die Dimensionen des Körpers, des Verhaltens und der Interaktion, sondern auch das Verständnis und die Behandlung von Identität selbst. Beides macht sich in den neueren Gruppentherapien nicht mehr wie in der Psychoanalyse an der Vorstellung *einer* und einer *biographischen* Wahrheit fest, die ja das Kernstück des psychoanalytischen Deutungsmusters bildet. Die Biographisierung tritt vielmehr gegenüber gegenwarts- und körperbezogenen *Interaktionsmethoden*, bei denen mit Rollen gespielt wird, in den Hintergrund, und wenn sie in der Form von Deutungen noch eine Rolle spielt, dann benutzt man sie kreativ, und das heißt auch inszenatorisch, um dem Patienten heilsamen Sinn – und nicht unbedingt Wahrheit – zu geben. Die »alteuropäische, von der Religion wie von der Psychoanalyse entworfene und forcierte Bindung an *ein* Selbst, *eine* Biographie und *eine* Wahrheit löst sich also auf. Das Selbst wird tendenziell zu einer opportunen Konstruktion, die das Selbst selbst bestimmt und deren Selbstbestimmung es als Teil seiner Autonomie und »Emanzipation« erfährt. Man könnte auch sagen, das Selbst selbst wird zum Spiel, das in sozialen Spielräumen gespielt wird.

Es könnte also sein, dass damit eine historische Entwicklungstendenz angesprochen ist, die immer dynamischer fortschreitet. Wie dem auch sei, es lässt sich zeigen, dass es systematische Kontexte gibt, auf die die These einer Theatralisierung der Identität zutrifft. Wir glauben, dass in diesem Zusammenhang die Medienevolution eine Schlüsselrolle spielt.

Im Folgenden konzentrieren wir uns auf die »Chat-Kommunikation« im Internet. Dieser Kommunikationstyp bildet wegen der Besonderheiten seines Mediums einen eigentümlichen sozialen Handlungs- und Erlebnisraum, der mit neuen Formen der Selbsttheatralisierung einhergeht.

2. Selbstthematization im Chat

Die institutionenbasierte Dynamisierung und Flexibilisierung der Selbstthematization und des Selbstes schreitet mit der Evolution der medialen »Bühnen« voran. Mit dem Internet scheint dabei ein vorläufiger Gipfelpunkt erreicht zu sein. Die neuen Kommunikationsformen, die sich hier eröffnen, lassen neue *Selbstauffassungen* und -konzeptionen sowie deren Entwicklung und Umsetzung zu. In den technischen Strukturen, die das Internet bestimmen, muss und kann Kommunikation als solche, und damit eng zusammenhängend auch der eigene »Auftritt«, die eigene Thematisierung, ganz anders ausfallen, als in traditionellen Settings wie der Beichte oder der Psychoanalyse. Gerade im Hinblick auf kommunikative Probleme und ihre Lösungen, thematisieren wir mit dem Chat nicht nur eine der prominentesten, sondern wohl auch die originärste kommunikative Gattung der so genannten neuen Medien. Wir möchten daher zunächst auf die technisch bedingten Eigenarten dieser Kommunikationsform eingehen, um dann deren Bedeutung für den dramatischen Subjektivismus zu betrachten, den wir in diesem Zusammenhang in besonderer Ausprägung zu erkennen glauben.

Chats finden rein schriftbasiert statt und sind damit im klassischen Sinne Distanzkommunikation. Im Gegensatz zum Brief (oder auch der *Email* oder *SMS*) finden Gespräche hier aber nahezu synchron statt, was die Chatkommunikation zwischen die zeitlich diachrone Form der schriftlichen Distanzkommunikation und die zeitlich synchrone Form mündlicher Face-to-Face-Kommunikation stellt.¹ Damit entsteht ein Kommunikationsraum, der höchst eigenartig beschaffen ist: nähersprachliche Faktoren wie Dialekte² mischen sich mit distanzsprachlichen Faktoren wie in schriftsprachlichem Hochdeutsch gehaltenen Regieanweisungen und Selbstbeschreibungen (Sassen 2000: 92). Und damit eng verbunden: »Kommunikative Nähe« (Beisswenger 2001: 101) und Intimität mischen sich mit der personalen Distanz anonymer Briefkommunikation. Die Interaktion im Chat läuft potentiell »wechselseitig anonym« (Gallery 2000: 75) ab: Der *nickname*, also das vom Benutzer selbst gewählte Synonym (als eine der wenigen Randinformationen, die Alter über seinen Gesprächspartner zur Verfügung stehen), camoufliert den hinter ihm ste-

1 Vergleichbar wäre hier eventuell die Telegraphenkommunikation des 19. Jahrhunderts, in der nahezu synchron (codierte) Texte versandt wurden. Studien, die bestehende Ähnlichkeiten herausarbeiten, sind uns aber nicht bekannt.

2 Dass der ausgeschriebene Dialekt Teil des eigenen Figurenkonzeptes ist, mag folgende Selbstkorrektur belegen (die Chatterin stammt laut Visitenkarte aus Brandenburg):

maggy: woa wieso musste schille überhaupt lebn isch hasse den typ..

maggy: schilla..#

maggy: meinte isch..-.-

(11.2.2003, <http://www.Kinder.de/startframe/loader.xhtm?Loadfile=/chat/welcome.php3>, Namen geändert).

henden Kommunikanten prinzipiell so effizient, dass dieser in der Lage ist, jedwede Identität anzunehmen und glaubhaft zu verkörpern. Wie sehr er sich hinter diese Maske blicken lässt (z.B. ob er anderen im Chat seinen richtigen Namen verrät), ist immer seine eigene Entscheidung und bietet ihm damit in seinen Handlungen jeden denkbaren Schutzraum. Auskünfte über analoge Information müssen dabei – soweit für die Kommunikation notwendig – von den Kommunikanten deskriptiv nachgebracht werden, korporale und habituelle Informationen fließen als formatspezifische Poesie in die Interaktion mit ein.³

Gerade hinsichtlich der kommunikativen Situation, in welcher Chats stattfinden, wird meistens übersehen, dass die Schrift, als digitales Trägermedium – neben ihrer Eigenschaft als Verbreitungsmedium, also als Garant für die kommunikative Erreichbarkeit räumlich ferner Interaktionspartner – immer auch ein Archiv darstellt, das alle auf ihr basierenden Kommunikationen umfasst: Was in der Ungezwungenheit eines »elektronischen Rendezvous« kommuniziert wird, ist immer auch »ins Archiv gesprochen«. Es fällt nicht dem »segensreiche(n) Sofort-wieder-Verschwinden des gesprochenen Wortes« (Luhmann 1997: 266f.) anheim, sondern ist in der Schrift als »medialem Substrat« (ebd.) beliebig archivierbar und vervielfältigbar. Die eigene Biographie wird damit in jeder »Chatsitzung« nicht nur performativ ausgehandelt, sondern im eigentlichen Sinn des Wortes weiter geschrieben, wobei Vergangenes zu jedem Zeitpunkt »operativ verfügbar« (ebd.) bleibt und, zum Beispiel als biographische Konsistenz, von den Gesprächspartnern eingeklagt werden kann.⁴ Es ist eine interessante Frage, ob und wie die Tatsache, dass die Kommunikation im Chat in ihrem vollständigen kommunikativen Abbild und synchron zum Prozess des Gesprächs einem kollektiven Gedächtnis zu Protokoll gegeben wird, die Situationsdefinition der Handelnden verändert.⁵ Für die Selbstthematizierung ist jedenfalls festzustellen, dass ihr die »Leichtigkeit des Vergessens« (ebd.), wie sie dem gesprochenen Wort zu eigen ist, abgeht.

Damit ist zunächst etwas über die medialen Beschaffenheiten und die kommunikative Situation des Chatters gesagt, welche den Rahmen von Selbstthematizierung darstellen. Der Handelnde ist hier technisch verhüllter Akteur, dessen Körper völlig in der textuellen Repräsentation aufgeht, sich also losgelöst »vom Kontext und dem Kontakt mit dem Objekt« (Finter 2004: 313) dramaturgisch entfalten kann. Wir möchten nun im Folgenden anhand von drei Aspekten aufzeigen, dass

3 Dafür gibt es zahlreiche Beispiele – begonnen mit in Asteriske gesetzten Stammverben wie »*knuddel*«, über die so genannten Emotikons »;-)« bis hin zu Synonymen wie »lok (laughing out loud), um nur die bekanntesten zu nennen.

4 Robin B. Hammans Beobachtungen belegen die Praxis mancher Chatter, ihre erotischen Interaktionen (sog. Cybersex) mit anderen aufzuzeichnen, um diese später auf der eigenen Homepage, im Chat oder per Kettenmail zu veröffentlichen (Hamman 1998).

5 Man denke an die Garfinkel'schen Krisenexperimente mit Aufzeichnungen der Gespräche.

die hierin beschriebene Bühne auch eine spezifische Form der Theatralität generiert bzw. allgemeiner: dass die an diesem Punkt festgehaltene Medialisierung drastische Konsequenzen für Selbst und Selbstthematization impliziert.

Als ersten Teilaspekt dieser medien-spezifischen Theatralität wollen wir das digitale Medium der Schrift als einkanale Form der Vermittlung näher betrachten und die hieraus resultierenden Konsequenzen für Selbstthematization und -auslegung diskutieren. Für den Medienverbund des Internet stellt die Schriftsprache, trotz der langsam zunehmenden auditiven⁶ bzw. audio/visuellen Kommunikationsformen, immer noch das primäre Kommunikationsmittel dar: private wie berufliche Kommunikation findet in Form von E-mails, Inseraten (Foren) oder *Instant-Messengern* (wie *ICQ* oder *Trillian*) in zeitlich versetzter oder nahezu synchroner Form im Medium der Schrift statt. Die folgenden Ausführungen gelten daher nicht nur für die Chatkommunikation im Speziellen. Man sollte sich aber bewusst machen, dass sich – unter Umständen aufgrund des gesprächsähnlichen Kommunikationsprozesses – gerade hier Gemeinschaften gebildet haben, welche die Kommunikanten sowohl in zeitlicher Form, als auch in Bezug auf die Identifikation mit der online übernommenen Rolle in nahezu beispielloser Weise einbinden.⁷ Chatten stellt, ungeachtet (oder gerade aufgrund) der Kontextarmut, eine Kommunikationsform dar, die sowohl funktionalen Absprachen⁸, alltäglichen Gesprächen (Klatsch), experimentellen Rollenspielen und Live-Improvisationen (Beisswenger 2001: 130), als auch erotisch getönten oder dezidiert sexuellen Interaktionen Raum gibt und damit den unterschiedlichsten Aspekten von Selbst bzw. Selbstthematization als Bühne dient. Als digitalem Medium ist dem Chat dabei zu eigen, dass sich der leibliche Körper der Kommunikanten (und überhaupt der materielle Raum ihrer Kommunikation) hinter seiner zeichenhaften Repräsentation auflöst: ebenso wie das digitale Bild nichts mehr abbildet – allein »für sich« steht (Faßler 2002: 18) – so fehlen auch der digitalen Schrift jegliche Hinweise auf die Körper ihrer Benutzer. Während Briefe in der Handschrift stets dem Habitus des Verfassers Ausdruck verleihen (Bourdieu 1982: 282) und Telefonate über die Stimme auf Alter und Geschlecht des Gesprächspartners schließen lassen, blendet das digitale Medium den Körper sowohl als sozial positionierende und gewichtende Kraft, als auch als dramaturgische

6 Man denke an die Internettelefonie, wie sie durch Systeme wie Skype ermöglicht wird.

7 Sherry Turkle hat in qualitativen Befragungen zahlreiche Aspekte des »Life on Screen« ausgeleuchtet. Ein besonders eindrucksvolles Beispiel sei hier wiedergegeben: »It is a complete escape.... On IRC (Internet Relay Chat, H.W./S.P.), I'm very popular. I have three handles I use a lot.... So one (handle) is serious about the war in Yugoslavia, (another is) a bit of a nut about Melrose Place, and (a third is) very active on sexual channels, always looking for a good time.... Maybe I can only relax if I see life as one more IRC channel.« (Turkle 1995: 179).

8 Z.B. Verabredungen zu Online-Spielen, wie es im Rahmen der so genannten e-sports, also professionell organisierter Videospiele-Ligen, der Fall ist.

Ressource völlig aus. Damit ist Theatralität als »Korporalität« (Fischer-Lichte 2000: 11 ff.) in einer ihrer Grunddimensionen beschnitten: *Verhüllung* und *Offenbarung* sind theatrale Parameter – fundamental aufbewahrt in der Dramaturgie, die den Sinn eines Stückes durch bedeutsames Erscheinen- und Verschwindenlassen von Körpern auf der Bühne interpunktiert. Indem die technische Einkanalität digitaler Textkommunikation also den Körper des Handelnden verdeckt, stört sie die dramaturgische Binarität von »Ostentation« und »Geheimnis« (Rapp 1973: 183f.) empfindlich: der Handelnde ist nicht ein dramaturgisch bedeutsam Verborgener, sondern ein schlicht technisch ausgeblendeter Akteur. Sein Nichtantworten auf eine Frage mag Mystifikation sein oder einfach nur technische Störung – diese Rahmenunsicherheit lässt sich in den sozialen »Situationen« des Chat nie völlig ausschließen.⁹

Dem Chatten als körperloser Kommunikation entsteht so ein eigenartiger Produktionszwang. »Anwesenheit«¹⁰ ist hier gleichzusetzen mit dem Absondern von Text: In der linken Spalte des Bildschirms, wo die Konversation der anderen voranschreitet, erscheint der eigene *nickname* nur in der ständigen Produktion von Ge-

9 Dies mag das folgende Beispiel belegen. Die Gesprächssituation wurde im Separee beobachtet – also einem »intimen« Setting mit wenigen Gesprächspartnern. Der Beobachter (<slurm>) erscheint im Gesprächsraum, verweigert aber jegliche Kontaktaufnahme durch die anderen Chatter und zieht gerade dadurch deren Aufmerksamkeit auf sich. Weil Abwesenheit von der Tastatur (10b), technische Störung, Mystifikation, Voyeurismus (1), soziale Ablehnung (11) etc. – also letztlich bedeutungsloses und bedeutsames Verborgensein – als Attribuierungen möglich sind, bleibt die kommunikative Situation hier letztlich ungeklärt, was zur Beendigung des Gesprächs führt.

- (1) <fry> was macht der slurm guckt der uns zu
 (2) <fry> Belassen wier es beim chatten?
 (3) <lucy> he cla willst du meine handynummer??
 (...)
 (4) <fry> Ihr bösen Mädchen bleibt immer unter euch!!!
 (5) <lisa> nein machen wir garnicht
 (6) <fry> Doch
 (6b) (von fry: w oder m)
 (7) <lucy> hi slurm chatten???
 (8) <fry> Gibt es hier einen SLURM
 (8b) (von fry: Aufwachen!!!!!!!)
 (9) <lucy> -
 (10) <lisa> hallo?
 (10b) (von fry: Hallo einer zu Hause?)
 (11) <lucy> schönen arsch, slurm
 (lisa verlässt den chat)
 (lucy verlässt den chat)
 (12) <fry> -
 (13) <fry> HE SLURM

24.2.2003, <http://www.Kinder.de/startframeloader.xhtm?Loadfile=/chat/welcome.php3>, Namen geändert)

10 Abwesenheit von der Tastatur wird meist durch »afk« (away from keyboard) gekennzeichnet.

sprächsbeiträgen. Wenn er nicht aus dem oberen Bildschirmrand verschwinden will, muss der Handelnde demnach performativ tätig werden.¹¹ Darüber hinaus muss die Kommunikation, um sinnvoll zu sein, permanent um korporale Informationen ergänzt werden – sei es hinsichtlich des Raumes, in welchem die Interaktion angesiedelt werden soll¹² oder bezüglich des eigenen Körpers, der dem Gesprächspartner anschaulich gemacht werden will: der durch die spezifische Form der Vermittlung verdeckte Kanal muss durch theatrales Engagement und mit den Mitteln der Schriftsprache kompensiert werden – in dem Maße, wie korporale Objekte technisch ausgeblendet sind, müssen sie von den Handelnden nachinszeniert werden.

Die synchrone Textkommunikation des Chats ist damit hinsichtlich ihrer spezifischen Theatralität sowohl als Möglichkeitsraum beschrieben, als in der spezifischen Form ihrer Vermittlung auch die performativen Grenzen und Notwendigkeiten begründet sind, denen Selbstentwürfe in ihrer Umsetzung unterworfen sind. Selbstthematization bedeutet im kontextarmen Medium des Chat immer auch Selbstkonstruktion und umfasst den Handelnden damit sowohl als Subjekt als auch als Objekt. Sei es hinsichtlich seiner Biographie oder seines Körpers: über jeden Vertrautheitsgrad der Online-Beziehung, vom »Plaudern« bis zum *cybersex*, besitzt Alter doch nur die Informationen von Ego, welche dieser ihm selbst gegeben hat. Ihre Grenzen verschwimmen zwischen »self and game, self and role, self and simulation« – »You are what you pretend to be (...) you are what you play.« (Turkle 1995: 192) Das Selbst als »Konstruktionsobjekt«, welches völlig in seinem Spiel aufgeht, ist hier in höherem Maße »Gegenstand von Fiktion«, als dies in Situationen physischer Körperpräsenz je der Fall sein könnte und schöpft damit sowohl aus völlig neuen theatralen Ressourcen, als dass es sich auch völlig neuen Problemen und Gefährdungen gegenübergestellt sieht.

Mit dem Text als Trägermedium direkter Kommunikation ändern sich also die Rahmenbedingungen von Selbstthematization beträchtlich. Kommen wir nun zum spezifischen Spielraum, den Chatkommunikation hinsichtlich der Exploration von Selbstkonzepten eröffnet und damit zu einem zweiten Teilaspekt von Selbstthematization, der sich direkt aus den obigen Überlegungen ableiten lässt. Wollte man das Chatten in therapeutischen Kategorien begreifen, so ist sicher die vollständige Anonymisierbarkeit der Handelnden und die damit verbundene Entlastung von

11 Hierin liegt unseres Erachtens die Erklärung für die häufig vorkommenden SPAM-Beiträge: körperliche Präsenz wird hier durch Einnahme eines möglich großen Textabschnittes ersetzt:

<Amy>: wer will chatten der drückt

@@
 @@@
 @@@!

(20.2.2003, <http://www.Kinder.de/startframeloader.xhtm?Loadfile=/chat/welcome.php3>).

12 Zu Beispiel über deiktische Verweise (Storrer 2001: 17).

Handlungskonsequenzen zentral. Handeln im Chat ist immer ein Probespielraum eigen, dessen Abmessungen mit der vom Handelnden eingeräumten Distanz zur eigenen Figur zusammenfällt. Wie die einschlägige Literatur zeigt, sind die Spielarten daraus entstehender Rollenkonzepte dabei denkbar groß und reichen von der auf Konfrontation angelegten ›Einwegfigur‹ über die in einen festen Freundeskreis eingebetteten *regulars* bis hin zur ›Charakterprothese‹, deren Plastizität und Eigenleben Rückwirkungen auf das ›reale‹ Leben des Handelnden hat. In jedem Fall erlaubt die anonym erfolgende Anmeldung bei einem Chatdienst sowie die freie Wahl eines *nicknames*, unter dem man auftritt, die Exploration verschiedener Figurenkonzepte – unter Umständen auch solcher, die im wirklichen Leben als zu riskant erscheinen würden. Sherry Turkle spricht in diesem Zusammenhang vom Chat als einem Moratorium, also einem weitgehend sanktionsfreien Raum (1995: 204), in dem Handeln und Image Probecharakter haben, ohne dass das Selbst sich daran gebunden sehen müsste. Eingebettet in die Konversation und den (intimen) Kontakt mit anderen Chattern entfaltet sich im Chat ein Möglichkeitsraum authentischer Selbsterfahrungen: ›Virtuelle Selbstenthüllungen umfassen dabei das gesamte Spektrum menschlicher Nöte und Sorgen (...)‹ (Döring 2000: 7). Potenziert man die Selbst- und Fremderfahrung, die sich durch die Chatfigur mit anderen Chattern aufbaut, mit den Erfahrungen, die man (gleichzeitig) in anderen Chatrooms unter anderen Synonymen und mit anderen Figurenkonzepten machen kann, so lässt sich für die Chatkommunikation ein Selbsterfahrungswert annehmen, der, gegenüber nicht-medialer Erfahrungen, einen vielfach erweiterten Spielraum nutzen kann. Die Zeit ›als knappe Lebens- und Erlebniszeit‹, in der sich Selbst als ›Projekt‹ entfalten kann (Willems 1999: 65), lässt sich im *multitasking* verschiedener Identitäten bei weitem ökonomischer nutzen, als dies im ›wirklichen Leben‹ der Fall sein könnte. Miteinander konkurrierende Selbstkonzepte und Rollen können hier unter mehreren Imagekonten geführt werden: romantische Treueschwüre stehen neben (virtueller) Promiskuität, Freundschaftlichkeit neben Konfliktsuche, Männlichkeit neben Weiblichkeit.

Damit ist die Chatkommunikation vor allem als ›Charakterexperiment‹ beschrieben. Ein ›Postulat der Ehrlichkeit‹, wie es Prämisse für Beichte und Therapie ist, weicht in der Selbstexploration des Chatters einer spielerischen Unehrllichkeit. An die Stelle der Frage, ›wer man ist‹, die sich seitens der Chatpartner sowieso nie mit Sicherheit beantworten lässt, tritt die Frage, ›wer man vorgibt zu sein‹. Allerdings gilt das tatsächlich aber nur für einen Teil von Chatkommunikation. Wir wollen als dritten und letzten Teilaspekt die *chatcommunity* diskutieren, die Selbstthematization im Chat also in ihrem sozialen Rahmen begreifen. So kristallisieren zufällige Konversationen in der regelmäßigen Präsenz von Chattern zu mehr oder weniger festen Gemeinschaften. Man erkennt den anderen am Namen, besitzt vielleicht identifizierende Informationen über ihn (z.B. die Email-Adresse oder den Vornamen) und ist

eventuell in der Lage, an frühere Gespräche anzuknüpfen. Technisch bedingte Unsicherheiten und Störungen in der Kommunikation lassen sich innerhalb der Gruppe weitestgehend durch ein reicheres Kontextwissen und ein gemeinsames Gedächtnis auffangen, die »Unwahrscheinlichkeit von Kommunikation« (Luhmann 1997: 316) lässt sich mit persönlichen Bindungen abfedern. Die Notwendigkeit, ein Selbstkonzept zu konstruieren, welches andere in der Kommunikation anzielen können, geht damit mehr und mehr über in die Notwendigkeit, wieder erkannt zu werden. Wie Michael Beisswenger feststellt, haftet am *nickname* – als einzigem Anker von Identifizierbarkeit – nicht nur die Sanktion der Gruppe, sondern eben auch »jedwede Form sozialer Gratifikation« (Beisswenger 2001: 127). Die von ihm beobachteten Beispiele belegen schlüssig, dass, sofern die Wiedererkennung misslingt, auch der Gruppenanschluss fehlschlägt (Beisswenger 2002).

In dem Maße, wie die Handlungen im virtuellen Raum an wiederidentifizierbare Andere rückgebunden werden, ändert sich auch die Form der *Selbsta*uslegung. Der Übergang vom *newby* zum *regular* zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass experimentelle Freiheiten nicht mehr in dem Maße genutzt werden können, wie das vorher der Fall war. Unabhängig von der Frage, ob er in anderen Chatrooms noch unter weiteren Persona verkehrt, muss der Handelnde damit rechnen, dass ihm Inkonsistenzen in Selbstdarstellung und Selbstthematisierung von seinen Bekannten vorgehalten werden und sich negativ auf dem eigenen Imagekonto verbuchen können. Unabhängig davon, ob sein erster Eindruck ein »unwahrer« war (Goffman 1976), der Handelnde muss nun, wo es ein Publikum gibt, das weiß – und dies im Archiv nachlesen kann –, wie er sich gestern gegeben hat, Energie darauf verwenden, seine Vorstellung aufrecht zu erhalten. Mit der Gratifikation durch einen Kreis von Interaktionspartnern sieht sich der Handelnde also mehr und mehr an seinen Selbstentwurf gebunden. Die digitale Existenz läuft damit Gefahr, in »zu reale« Bindungen zu geraten. Bernard Debatin beschreibt das frappierende Beispiel einer Chatterin, die als *regular* einer Gruppe von Chatfreunden angehörte und dort auch romantische Beziehungen unterhielt. Letztere verstrickten sie in Bindungen, die immer stärker mit ihrer *Reallife*-Existenz konfligierten (dort steckte sie in einer unglücklichen Ehe). Dies brachte sie schließlich dazu, im Chat ihren eigenen Leukämietod zu inszenieren, um sich von ihrer zu real gewordenen Rolle zu befreien (Debatin 1998). Die inszenierte Figur gewinnt hier zu sehr an Plastizität und die an das Figurenkonzept gebundenen Selbstaspekte werden bedrohlich real, was die Handelnde zu einem doppelten Eskapismus veranlasst: der Flucht aus der Scheinwelt. Der Auftritt wird dabei interessanterweise nicht einfach durch einen Rückzug in die Anonymität abgebrochen, also etwa durch Abschalten des Computers, sondern durch den inszenierten Tod konsequent bis zum Ende verfolgt und imagekonsistent ausagiert.

Chatrooms wurden als Bühne für Selbstthematization vorgestellt. Wie deutlich geworden sein sollte, sind Selbstthematization und Selbstausslegung im kontextarmen Medium synchroner Textkommunikation medienspezifischen Strukturbedingungen unterworfen, denen gattungsspezifische Probleme und Problemlösungen entsprechen, die aber immer auch Spielräume entstehen lassen, welche inszenatorisch genutzt werden können. Das Selbst, welches sich im Chat zu verstehen gibt, ist damit in gleichem Maße theatralisch freigesetztes wie auch herausgefordertes Selbst: Es kann sich losgelöst von allen am Körper haftenden Eindrücken entfalten, muss aber gleichwohl eine Figur konstruieren und performativ ausfüllen, die an die Stelle des technisch verhüllten Körpers treten kann; während es ihm möglich ist, nebeneinander stehende Selbstkonzepte unter verschiedenen Imagekonten zu verwirklichen, bindet es sich mit der Gratifikation durch eine Gruppe doch mehr und mehr an eine Auslegung, die es imagekonsistent ausinszeniert. Im *Spielraum* textueller Kommunikation, als maßgeblich theatralisierter Kontext für Selbstthematization, wird das Selbst erst durch seine eigene Aufführung sichtbar und damit zum theatralen Subjekt. Damit ist es wesentlich durch die spezifische Form der Theatralität bestimmt, die, ausgehend von der Chatkommunikation, in Hinblick auf Medien digitaler Schriftkommunikation beschrieben wurde.

Literatur

- Beisswenger, Michael (2001), »Das interaktive Lesespiel. Chat-Kommunikation als mediale Inszenierung«, in: ders. (Hg.), *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*, Stuttgart, S. 79–138.
- Beisswenger, Michael (2002), *Getippte »Gespräche« und ihre trägermediale Bedingtheit – Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten*, in: http://www.unizh.ch/~elwyss/ZSCK_Portal.html (02.04.2003).
- Bourdieu, Pierre (1982), *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Frankfurt a.M.
- Debatin, Bernard (1998), *Analyse einer öffentlichen Gruppenkonversation im Chatroom-Referenzformen, kommunikationspraktische Regularitäten und soziale Strukturen in einem kontextarmen Medium*. Vortrag gehalten auf der Jahrestagung der Fachgruppe Computervermittelte Kommunikation der DGPK in München, in: <http://www.uni-leipzig.de/~debatin/German/Chat.htm> (29.01.2003).
- Döring, Nicola (2000), *Identität + Internet = Virtuelle Identität?* in: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/doering_identitaet/doering_identitaet.pdf (26.09.2005).
- Faßler, Manfred (2002), *Bildlichkeit*, Wien/Köln/Weimar.
- Finter, Helga (2004), »Cyberraum versus Theaterraum – zur Dramatisierung abwesender Körper«, in: Leggewie, Christoph/Bieber, Claus (Hg.), *Interaktivität: ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a.M., S. 308–316.

- Fischer-Lichte, Erika/Pflug, Isabel (2000), *Inszenierung von Authentizität*, Tübingen.
- Gallery, Heike (2000), »bin ich – klick ich – Variable Anonymität im Netz«, in: Thimm, Caja (Hg.), *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*, Wiesbaden, S. 71–87.
- Goffman, Erving (1976), *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München.
- Hamman, Robin B. (1998), *Cyborgasms Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*, in: <http://www.cybersoc.com> (20.04.2005).
- Hofstätter, Peter (1986), *Gruppendynamik. Kritik der Massenpsychologie*, Reinbek.
- Luhmann, Niklas (1980), *Gesellschaftsstruktur und Semantik: Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Bd.1, Frankfurt a.M.
- Luhmann, Niklas (1984), *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt a.M.
- Luhmann, Niklas (1987), »Die Autopoiesis des Bewusstseins«, in: Hahn, Alois (Hg.), *Selbstthematisierung und Selbstzeugnis: Bekenntnis und Geständnis*, Frankfurt a.M.
- Luhmann, Niklas (1997), *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, 1. Teilbd., Frankfurt a.M.
- Moreno, Jakob L. (1973), *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama*, Stuttgart.
- Rapp, Uri (1973), *Handeln und Zuschauen. Untersuchungen über den theatersoziologischen Aspekt in der menschlichen Interaktion*, Darmstadt/Neuwied.
- Ruitenbeck, Hendrik M. (1974), *Die neuen Gruppentherapien*, Stuttgart.
- Sassen, Claudia (2000), »Phatische Variabilität bei der Initiierung von Internet-Relay-Chat-Dialogen«, in: Thimm, Caja (Hg.), *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet*, Wiesbaden, S. 89–107.
- Schneider-Düker, Marianne (1981), *Gruppenpsychotherapie: Methoden und Probleme*, München.
- Soeffner, Hans-Georg (1998), »Handeln im Alltag«, in: Schäfers, Wolfgang (Hg.), *Handwörterbuch zur Gesellschaft Deutschlands*, Opladen, S. 276–287.
- Storrer, Angelika (2001), »Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation«, in: Beisswenger, Michael (Hg.), *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*, Stuttgart, S. 3–53.
- Turkle, Sherry (1995), *Live on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York.
- Willems, Herbert (1999), »Institutionelle Selbstthematisierung und Identitätsbildungen im Modernisierungsprozeß«, in: Hahn, Alois/Willems, Herbert (Hg.), *Identität und Moderne*, Frankfurt a.M., S. 62–101.