

"Gender swapping in Cyberspace": postmoderne Auflösung von Raum und Identität oder Inszenierung des Geschlechterverhältnisses mit anderen Mitteln?

Musfeld, Tamara

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Musfeld, T. (1999). "Gender swapping in Cyberspace": postmoderne Auflösung von Raum und Identität oder Inszenierung des Geschlechterverhältnisses mit anderen Mitteln? *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 23(1/2), 9-27.
<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-287426>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Tamara Musfeld

„Gender swapping in Cyberspace“

Postmoderne Auflösung von Raum und Identität oder Inszenierung des Geschlechterverhältnisses mit anderen Mitteln?

Gender swapping oder auch gender switching – allein die Tatsache, daß da von einem Geschlechtswechsel gesprochen wird, der offensichtlich so einfach zu vollziehen ist, wie man einen Schalter ein- oder ausschaltet, oder wie man sich im Fernsehen von Programm zu Programm „switched“, ist faszinierend. Faszinierend zumal in einer Zeit, in der die zentralen Theorien im Bereich Geschlechterforschung vom „doing gender“ ausgehen, und auch vor der biologischen Kategorie „Geschlecht“, dem „sex“, nicht haltmachen. Was uns vormals als reine Natur erschien, das Mann-sein oder Frau-sein als biologische Grundtatsache, wird zunehmend mehr verstanden als Konstruktion, als Prozeß des Einschließens und Ausschließens, des Definierens von Wissen und der Regulierung alltäglicher Praxen.

Diese Tatsache ist ForscherInnen im Feld der gender studies nicht neu, aber neu ist die Hypothese, wie weitreichend auch das Verständnis des biologischen und sexuellen Geschlechts vor allen Dingen über die Konstruktion von Wissen und kulturellen Techniken erst hergestellt wird. Die Tatsache, daß es so einfach ist, zwischen den Geschlechtern hin- und her zu switchen unterstreicht den Verdacht und die Hoffnung: daß all die Festgelegtheit durch den Körper und seine Grenzen bloß Konvention sei, und wir uns spielerisch des ganz Anderen bemächtigen können. Ich werde später noch darauf zurückkommen, wie elementar und wie groß dieser Wunsch ist, und wie schwer demgegenüber die Kränkung wiegt, nicht das Ganze der Welt, sondern nur ein Teil derselben sein zu können.

Daß dieser Wechsel des Geschlechts, dieses Überschreiten der Grenzen an einem geheimnisvollen Ort namens Cyberspace stattfindet, den kaum jemand wirklich kennt, obwohl fortwährend davon die Rede ist, erhöht nur den Reiz.

Der imaginierte, gespielte oder inszenierte Wechsel der Geschlechterrollen findet zunehmend und in vielfältigen Formen auch im „real life“ (RL) statt. Denken wir nur an kulturelle Praktiken wie den Karneval, an die androgynen Selbstdarstellung, die heute einen festen Platz im modischen Repertoire hat, an die unterschiedlichen Gestaltungen im gleichgeschlechtlichen Liebes-Entwurf, wie die „kessen Väter“ oder Butches bei den Lesben oder die „Tunten“ bei den Homosexuellen, oder als eine weitere, klassische Ausdrucksform, die Selbstinszenierung von Transvestiten. Dies alles sind Entwürfe, die die Darstellung des Körpers ebenso umfassen wie die Ausgestaltung sozialer Rollen, und in denen Phantasie und Realität ineinandergreifen. Bemerkenswert ist jedoch nicht die reine Tatsache dieses Ineinandergreifens, denn dies geschieht in jedem Akt der Ausgestaltung unseres Selbst; bemerkenswert ist vielmehr, daß hier der Wunsch und die eigene Konstruktion des Geschlechts als solche deutlich wird und in ihrer Spannung zu der bestehenden materiellen Körperlichkeit sichtbar wird.

In all den aufgeführten Formen des RL geht es aber um ein Spiel, das eine neue Identität festlegen soll, nicht Auflösung der Grenzen ist das Ziel, sondern eine alternative Vermessung von Räumen. Der Schritt über die gesellschaftlich festgelegten Geschlechtergrenzen wird hier zu einer Probe auf Mut und Widerstandskraft, anstatt neuer Offenheit wird häufig andere Festlegung erzwungen.

Das Überschreiten der Grenze des eigenen Geschlechts finden wir noch im kindlichen Spiel, auf das ich später noch eingehe, und in der Literatur. Literaten und Erzähler sprengen in ihren Produkten die engen Grenzen der Geschlechtszuordnungen und schaffen die Möglichkeit, in der Phantasie das Ungekannte zu erleben. Erwähnt sei hier nur Virginia Woolfs Orlando, die schillernde Figur, die Zeiten- und Geschlechtergrenzen überschreitet, um die Fülle menschlicher Erfahrungen zu sammeln.

Eben diesen Erzählern folgen – so könnte man annehmen – die Menschen im Cyberspace, wenn sie sich als eine Person des anderen Geschlechts imaginieren und alles, was zur Ausstattung und zum Charakter gehört, als Text entwerfen. Hier entsteht die Welt als Text, als unendliche Ansammlung von Zeichen auf dem Bildschirm, die sich mühelos hin- und zurückscrollen läßt, die aber, sobald der Bildschirm ausgeschaltet wird, verschwindet. Unzählige Entwürfe, aus der Gelegenheit geboren, eine Ansammlung von unendlichen small talks, Partygesprächen und zeitgeistigen Dialogen, enthoben allerdings der Fesseln von konkreten Bedingungen: realer Ort, Geschlecht, Schicht, Beruf, Aussehen, all das spielt nur eine untergeordnete Rolle. Was zählt ist die Fähigkeit zu kommunizieren, zu phantasieren, was zählt ist Beweglichkeit und Textlichkeit.

Im Netz scheinen postmoderne Theorien zu sich selbst zu kommen: die Welt besteht aus kleinen Erzählungen, aus Zeichen, statt Identität entsteht sichtbar ein dekonstruktionistisches subjektives Selbst, seine Substanz ist eine Ansammlung von bunten Schnipseln der Phantasie und interaktiven Sequenzen. Die virtuelle Realität, die auf diese Weise entsteht, verdient diesen Namen nur bedingt: es handelt sich durchaus um eine reale Kommunikation, denn es stehen ja reale Personen hinter dem Geschehen. Auch ist die Ebene des Phantasmatischen in jeder Kommunikation enthalten, wengleich in der Regel nicht in dieser losgelösten bzw. verselbständigten Form.

Raum – Körper – Virtualität

Virtuell ist lediglich der Raum, in dem sich all das abspielt, denn er ist nicht vorhanden und dennoch ein gemeinsam geteiltes Etwas – er besteht aus einer Datenbank, auf die ein vielfach geteilter Zugriff erfolgt, und wird ganz privat repräsentiert auf jedem einzelnen Bildschirm. Der Vorgang ist bestens bekannt aus dem Fernsehen, wenn in alle Wohnzimmer die gleichen Bilder aus der Lindenstraße einfallen, und dort die Illusion erzeugen, wir alle wären Teilnehmer an diesem einen sozialen Ort, mit dem Unterschied, daß es im Cyberspace möglich ist, seine Lindenstraßengeschichten selbst zu schreiben. Noch fehlen jedoch weit-

gehend die „bunten Bilder“, und so ist es vermutlich der Umstand des rein Textuellen der den Charakter des Virtuellen erzeugt. Es ist ein Raum aus Sprache, der hier entsteht, mit und in dem kommuniziert wird, etwas, was unsere Raumkategorien in Frage stellt, in denen wir gewohnt sind, uns real an den Tischen zu stoßen und körperlich die Abmessung von Wand zu Wand vorzunehmen. Vielleicht drückt sich aber auch in diesem Sprechen vom Raum lediglich aus, daß wir gar nicht anders können, als unsere Existenz räumlich zu fassen.

Denn auch im Feld der gender studies ist Raum ein ganz wesentlicher Aspekt und zwar in mehrfacher Hinsicht. Die feministische Forschung hat lange schon die Zweiteilung des Raumes in einen öffentlichen, der männlich konnotiert ist und einen privaten, der als weiblicher verstanden wird, und der mit Emotionalität, Zuhause und Heimat assoziiert wird, aufgedeckt. Und ebenso wie auch heute Frauen im öffentlichen Raum noch wenig wirklichen Einfluß haben, wird auch das öffentliche Internet noch ganz überwiegend von weißen Männern aus der Mittelschicht genutzt. Es sind auch im RL immer noch häufig Männer, die sich in der Öffentlichkeit und im öffentlichen Sprechen Raum nehmen, während es den Frauen vorbehalten bleibt, die Gesten klein zu halten, die Stimme leise, und die Knie brav aneinandergepreßt, wenn sie sich in der Öffentlichkeit bewegen. Die Konstruktion des Geschlechts hat Auswirkungen auf die eigene Ausbreitung im Raum bis hinein in die Körpersprache und den eigenen Umgang mit Leiblichkeit. Körper und Leiblichkeit sind unsere fühlbarste Ausbreitung im Raum, es sind Raumausdehnungen, verstehbar als schützenswerter Innenraum, als lustvolle Ausdehnung, als Fläche ästhetischer Repräsentation, als verletzbare Angriffsfläche. Und genau bei der Infragestellung dieser geschlechtsgebundenen Raumvorstellungen oder der raumgebundenen Geschlechterbilder setzen die Hoffnungen, Wünsche und Projektionen der Netznutzer an.

Während unser Umgang mit dem Außenraum, der Raumausdehnung und dem eigenen Körper-Raum in der realen Welt sehr genau geregelt ist, und alle Versuche und Bemühungen, gegen diese Ordnung der Dinge und der Symbole anzugehen, ungeheuer mühsam

sind, bietet das Internet besonders mit seinen „interaktiven Räumen“ durch seine Anonymität sowie durch die Ebene des entmaterialisierten Phantasmatischen ganz andere Freiheiten. Befreit von Körper und Leiblichkeit und den Einschränkungen der realen Erscheinung, befreit auch von der Gefahr der Sanktionierung und der Verbannung ins gesellschaftliche Aus, kann sich nun Jeder und Jede auf Entdeckungsreise begeben. Da können vielfältige Identitäten erprobt und die Grenzen des eigenen Geschlechts mühelos überschritten werden, und etwas gesellschaftlich ganz Undenkbares ist ebenfalls möglich – sich nämlich als Neutrum durch die Welt zu bewegen, als Es.

Aus dem theoretischen Reden über das dezentrale Selbst, über multiple Identitäten wird eine praktische Erfahrung. Postmodernismus wird faßbar: man geht durch virtuelle Welten und kann sowohl Charakter wie Geschlecht beliebig wandeln. Bezogen auf das Selbst bedeutet dies, daß es zur Erfahrung von Parallel-Identitäten und Parallel-Leben kommt, daß die Rollen die wir spielen nicht mehr nacheinander ablaufen müssen, sondern das Selbst als dezentriert, verteilt, multipel erlebt und inszeniert werden kann und zwar ganz handgreiflich, indem man sich mit verschiedenen Identitäten gleichzeitig einloggt. Das Internet eröffnet also eine Vielzahl von „Möglichkeitsräumen“ für die eigene Identität. Für diese Suche nach den Möglichkeitsräumen, für den Unwillen, sich nur mit der Wirklichkeit einzurichten, existiert in der Literatur ein hervorragendes Vorbild. Hier sei ein kleiner Exkurs erlaubt.

Der Mann ohne Eigenschaften

Die Frage nach den menschlichen Möglichkeiten, aber auch nach dem Verhältnis von Möglichkeit und Wirklichkeit, wurde schon in den 30er Jahren von Robert Musil gestellt, und selten ist sie differenzierter und unterhaltsamer dargestellt worden, als in seinem „Mann ohne Eigenschaften“ (Musil, 1981).

Ulrich, der Anti-Held Musils, ein erfolgreicher Mathematiker, Ingenieur und Philosoph, gutaussehend, begehrt, geliebt und voller Talente – Ulrich nimmt ein Jahr Urlaub vom Leben, um das Verhältnis von Möglichkeit und Wirklichkeit für sich zu klären.

„Wenn es aber Wirklichkeitssinn gibt, und niemand wird bezweifeln, daß er seine Daseinsberechtigung hat, dann muß es auch etwas geben, das man Möglichkeitssinn nennen kann.“ (Musil, 1981, S. 16)

„Wer ihn besitzt sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müßte geschehen; und wenn man ihm von irgend etwas erklärt, das es so sei, wie es sei, dann denkt er: Nun es könnte wahrscheinlich auch anders sein. So ließe sich der Möglichkeitsinn geradezu als die Fähigkeit definieren, alles, was ebensogut sein könnte, zu denken und das, was ist, nicht wichtiger zu nehmen als das, was nicht ist.“ (ebenda)

Ulrich, der auch sich selbst gegenüber keinen Wirklichkeitssinn aufbringt, muß erfahren, daß er sich eines Tages als ein Mann ohne Eigenschaften vorkommt.

„...warum wird dem Selbst, das den Körper hat, so eine überlegene Stellung zugestanden, wenn die Selbst, die keinen Körper haben¹, in der Lage sind, unterschiedliche Arten von Erfahrungen zu machen?“ (Turkle, 1995, S. 14, Übersetzung von der Verf.) fragt einer der Interviewpartner von Sherry Turkle, der derzeit bekanntesten Forscherin zum Thema Identität und Internet am MIT in Boston.

Die anderen Selbst sind die verschiedenen „personae“, so nennt Turkle die Phantasie-Identitäten, die für das „virtual life“ (VL) kreiert werden und die dort ihr Eigenleben entfalten, und sie sind es, mit denen der befragte junge Mann in der Lage ist, verschieden differente und sehr unterschiedliche Erfahrungen zu sammeln, obwohl sie über keine eigenen Körper verfügen.

Es stellt sich natürlich sofort die Frage, ob die virtuellen Erfahrungen der eigenen Möglichkeiten ebenso wie bei Ulrich dazu führen, daß wir uns als Mann oder Frau ohne Eigenschaften erleben, d.h., ob sie dazu führen, daß wir am Leben nur noch mit einer ironischen Distanz teilnehmen können, und uns dadurch der Möglichkeit berauben, unmittelbar zu erleben und zielgerichtet ins Geschehen einzugreifen.

Während der Mann ohne Eigenschaften, um dieser Möglichkeitsbewegung nachzugehen, in der nicht zuletzt auch nach seiner Männlichkeit gefragt wird, noch ein Jahr Urlaub vom Leben brauchte, läßt sich diese Frage heute weit weniger aufwendig verfolgen: man benötigt dazu

lediglich einen PC, ein Modem, einen Server und den Einstieg ins Netzleben, was immer auch ein Nachtleben ist. Man muß also nur Urlaub nehmen von Denkgewohnheiten, die sagen, daß das wirkliche Leben „offline“ stattfindet und von der lieb gewordenen Gewohnheit, nachts zu schlafen.

Chats und MUDs

Im weiteren will ich die beiden Formen dieser virtuellen Realität kurz skizzieren, in denen die Kommunikation zwischen den Geschlechtern und die Konstruktion von männlichen und weiblichen Charakteren den größten Teil ausmachen: den Chats und den MUDs. Beide Bereiche sind deshalb interessant, weil in ihnen die beschriebene räumliche und lebensweltliche Qualität des Internet deutlich wird: es handelt sich tatsächlich um soziale Orte, also nicht mehr nur um Information, sondern es geht tatsächlich um Interaktion. Es wird neben der Sprache auch Raum, Körper, Gestik, Mimik und Gefühl repräsentiert.

Unter Chats versteht man offene, und weltweit erreichbare Gesprächsrunden, sogenannte digitale Plauderrunden, die zwar in der Regel einen Titel oder ein Thema haben, in denen die Kommunikation jedoch lediglich von den jeweiligen TeilnehmerInnen inhaltlich bestimmt wird.

Bei diesen Räumen handelt es sich natürlich lediglich um Datenbanken, auf die mehrere Mitglieder gleichzeitig Zugriff haben, und die auf diese Weise miteinander kommunizieren können. Es existieren unendlich viele dieser Datenbanken im Internet, private Anbieter stellen ihren Kunden eigene Räume zur Verfügung und mittlerweile bieten auch viele Firmen auf ihren Werbeseiten derartige Plauderräume an. Es entsteht also eine virtuelle Öffentlichkeit, in der Jeder und Jede an der Diskussion oder am Alltagsgespräch teilnehmen kann. Dazu steht eine Eingabemaske zur Verfügung, in die der eigene Beitrag eingetippt wird, und die beim „absenden“ automatisch als Äußerung mit dem eigenen Netznamen versehen auf dem Bildschirmausschnitt auftaucht, der den Raum darstellt.

Um am online-Leben teilnehmen zu können, muß man sich einen Netznamen geben. Das ist in der Regel ein Phantasienamen, der häufig

mit Bedeutung aufgeladen ist und bereits auf die Phantasien des Teilnehmers oder der Teilnehmerin verweist. Der Netzname kann z.T. zu einem ganzen TeilnehmerInnenprofil gestaltet werden, das den anderen Kommunikationsmitgliedern reale oder fiktive Informationen zur jeweiligen Person gibt, indem bestimmte vorgegebene Kategorien mit den Fragen nach Alter, Wohnort, Beruf, Hobbies etc. ausgefüllt werden. Hier erfolgt eine erste Ausgestaltung des Charakters. Der Zusammenhang zwischen Netznamen und der tatsächlichen Person ist sehr kompliziert, darin liegt der eigentliche Reiz: man kann nicht automatisch von einem verwegenen Netznamen auf einen verwegenen Menschen schließen, und nicht jeder, der unauffällig als Zahlenkombination erscheint stellt sich auch als harmloser und zurückhaltender Netzbenutzer heraus.

Mit diesem gewählten Netznamen loggt man sich nun ein, wählt unter den vielen Räumen einen aus, der den eigenen Intentionen am meisten entspricht, oder entwirft einen eigenen Raum, um zu einem bestimmten Thema mit anderen Menschen zu sprechen.

Bei MUDs, („multi user dungeons“ oder „multi user dimensions“) handelt es sich um interaktive Spiele im Internet, also riesige Datenbanken, in denen sich erheblich mehr Menschen gleichzeitig treffen können als in den Chats.

Ursprünglich handelte es sich in erster Linie um Fantasyspiele, bei denen die SpielerInnen auf der Suche nach einem Schatz oder einem anderen Ziel diverse Abenteuer zu bewältigen hatten. Angelehnt sind solche Spiele z.B. an die Serie *Star Trek* oder den *Herrn der Ringe*, Tolkiens Kultbuch der 70er Jahre. Dementsprechend wählt die Spielerin oder der Spieler eine virtuelle Identität aus dem Bereich der dort agierenden Figuren – Elben, Trolle, Zwerge etc. – gibt sich einen Phantasienamen und gestaltet im Verlauf des Spiels, das über Wochen und Monate dauern kann, die Figur immer weiter aus. Auch hier werden die eigenen Beiträge in eine Eingabemaske getippt und für alle sichtbar angezeigt. Allerdings kann man sich hier auch mit Hilfe von Steuerbefehlen durch den Raum bewegen, der nur aus einer einzigen textuellen Beschreibung besteht, man kann Dinge aufheben, manipulieren und

kann in diesem Szenario sozialen Kontakt zu anderen MitspielerInnen herstellen.

Mittlerweile gibt es aber auch MUDs oder MOOs („Multi-objekt-orientated“, Spiele in denen es darum geht, Objekte zu manipulieren oder auszugestalten, in denen aber auch der soziale Kontakt wichtig ist), die thematisch offener sind, und in denen es um die Begegnung mit anderen Menschen geht, oder um die virtuelle Gestaltung einer räumlichen Umgebung.

Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen den beiden Kategorien: bei den thematisch gebundenen, ist das Rollenspiel die gemeinsame Übereinkunft der SpielerInnen; jede/r muß sich als eine Phantasiegestalt einloggen, die darüberhinaus in eine skizzierte Szene eingebunden ist, während bei den anderen Spielen ganz individuell und privat die Entscheidung gefällt wird, als ein virtueller Charakter in den Raum zu gehen und dabei möglicherweise auch das Geschlecht zu wechseln. Das bedeutet, daß der soziale Kontakt immer von dieser Unsicherheit durchsetzt wird.

Das reale Netzleben

Die Entscheidung, mit anderen Identitäten und besonders mit dem anderen Geschlecht ins online-Leben einzutauchen, kann sehr unterschiedliche Motivationen haben, und dementsprechend auch sehr unterschiedliche Erfahrungen hervorrufen. Häufig, so glaube ich, steht die Lust am Spiel, die Lust an der Verkleidung am Anfang. Hier dürfen Erwachsene in einen spielerischen Umgang mit sich selbst und der Umwelt eintreten, der ihnen im Alltagsleben in den meisten Fällen verwehrt ist, oder den sie sich selbst nicht erlauben.

Es besteht z.B. die Möglichkeit, sich mehrere Charaktere zu schaffen und die eigenen Phantasien auf verschiedenen Ebene auszuprobieren.

So beschreibt Turkle einen jungen Mann, der mit vier verschiedenen personae in MUDs spielt, einer jungen erotischen Frau, einem einsamen Helden, einem Hasen, der von den anderen Spielern nicht ernst genommen wird, und deshalb immer viel mitbekommt, also eine voyeu-

ristische Seite charakterisiert. Über die vierte Figur will der Befragte keine Aussagen machen, weil sie erkannt werden könnte und seine sexuellen Phantasien ausdrückt.

Das herausragendste Phänomen dieser Spielereien ist aber sicher das vorhin bereits angesprochene gender swapping, der virtuelle Wechsel des Geschlechts. Denn ebenso wie es möglich ist, sich innerhalb des eigenen Geschlechts eine andere Figur zu kreieren, ist es natürlich für Männer möglich, als Frau ins Netz zu gehen und für Frauen als Männer aufzutreten. Die Motivationen sind vermutlich jedoch sehr unterschiedlich.

Frauen, die als Mann verkleidet ins Netz gehen, erleben erst einmal Entspannung, da sie nicht mehr auffallen, und den beständigen Angeboten der Männer nach Kommunikation oder online-Sex entgehen.

Gender Swapping

„Bist du m oder w?“ – diese Frage ist eine der häufigsten Fragen im Netz. Bei aller Offenheit, bei allen Möglichkeiten sich zu begegnen und miteinander zu reden: es scheint vor allen Dingen wichtig zu sein, welches reale Geschlecht die Person hat, mit der ich rede. Dies wird auch in der Regel gleich zu Beginn des Gesprächs gefragt und es wird insgesamt viel Energie darauf verwandt, herauszufinden, ob das Geschlecht, das eine *persona* hat, auch dem realen Geschlecht des Nutzers entspricht, obwohl eigentlich allen Beteiligten klar sein müßte, daß dies nicht zu überprüfen ist, daß es also unklar bleiben kann, mit wem ich nun tatsächlich kommuniziere.

Vielleicht ist es gerade diese Unsicherheit, die den Wunsch nach Kontrolle erhöht: es werden Bilder verschickt, um die eigene Identität zu beweisen, es wird nach Bildern gefragt, es wird nach Telephonenumber und offline-Treffen gefragt, und dabei wird seltsamerweise sehr häufig zu einer Ebene gegriffen die dem Medium völlig äußerlich ist: der Realität. Allerdings fällt auf, daß man mit zunehmender Übung eine erstaunliche Fähigkeit entwickelt, Informationen zwischen den Zeilen zu lesen.

Frauen können also durch Verkleidung der tatsächlichen Belagerung durch Männer entgehen, und spüren dann, welche Freiheiten sie erhalten, wenn sie wie selbstverständlich für Männer gehalten werden. Eine Studentin von mir beschrieb die Freude und Expansionslust, die sie bei diesem Experiment überkam und Sherry Turkle beschreibt folgendermaßen, wie sie sich, als sie als Mann ins LambdaMOO eingeloggt war, fühlte:

„Als ich später versuchte, einen männlichen Charakter zu spielen, erlebte ich schließlich die Erlaubnis, mich frei zu bewegen, die ich mir immer als Geburtsrecht der Männer vorgestellt hatte. Ich wurde nicht nur weniger angesprochen, sondern ich fand es auch leichter, einen ungewollten Annäherungsversuch mit Gelassenheit zu beantworten, und etwas ähnliches zu sagen wie: >Das ist schmeichelhaft, aber ich bin anderweitig engagiert.<., (Turkle, 1995, S. 211 Übersetzung der Verf.)

Männer wiederum erleben, wenn sie als Frauen ins Netz gehen, wie sehr sie von anderen Männern bedrängt werden, und zwar nicht nur durch direkte sexuelle Avancen, sondern auch durch sehr subtile Formen der Bedrängung. So beschreibt ein männlicher Spieler, wie ihm als weiblicher Charakter in einem MUD ungefragt Unterstützung oder virtuelles Geld angeboten wird, aber natürlich nicht ohne Gegenleistung:

„Und dann haben sie das Gefühl, daß sie immer mittrotten können, und sind verletzt, wenn du sie verläßt und alleine weitersuchen willst. Wenn du Dich mit dem Knie verteidigst, nachdem sie dich angefummelt haben, wundern sie sich, was dein Problem ist, indem sie diesen berühmten Satz wiederholen: was ist dein Problem? Es war nur ein Spiel?“ (Bruckman, 1993, S. 5)

Nach derartigen Erfahrungen beschreiben Männer, daß sie sich nun Berichte von Frauen über sprachlich schwer zu fassende sexuelle Bedrängung besser vorstellen können, daß sie leichter verstehen, was gemeint ist, wenn von Übergriffen im RL gesprochen wird.

Die Erfahrung, die Frauen auch in der Realität machen, ist im Netz besonders deutlich, weil alles als Text erscheint, was sonst eher subtil durch Mimik und Gestik oder im Tonfall erfolgt. Daher ermöglichen diese Erfahrungen auch eine öffentliche und breite Diskussion der Phänomene.²

Das Auftreten in einer anderen Geschlechtsrolle hilft der oder dem Betreffenden zu verstehen, wie tief die Konstruktion des sozialen Geschlechts in die ganze Person ja in den Körper und das Empfinden von Leiblichkeit eindringt, wie es die Sprache beeinflusst, das Verhalten, die Gewohnheiten aber auch das Erleben und die Interpretationen von Erfahrungen.

Gender swapping kann über das Verstehen des anderen Geschlechts hinaus auch dazu führen, die eigenen männlichen oder weiblichen Anteile besser zu erfahren und zu begreifen, und auf diese Weise die rigiden Grenzen von Männlichkeit und Weiblichkeit zu verändern, und sich der Frage: – was ist ein Mann und was eine Frau – noch einmal viel offener zu stellen. In einem anderen Beispiel berichtet Turkle z. B., daß es sie sehr verunsichert hat, wenn sich ihr als Neutrum weibliche personae verführerisch genähert haben. Eine Reaktion, die sie selbst nach langen Jahren der eigenen Analyse erstaunt hat.

Bei meinen eigenen Experimenten im Netz konnte ich feststellen, daß die Wahl der jeweiligen persona mir einen distanzierteren Einblick in meine eigene persönliche Verfassung erlaubte, ich mich und meine Wünsche und Projektionen also wesentlich differenzierter und sprachfähiger wahrnehmen konnte.

Nimmt man diese Darstellungen, so scheint das online-Leben insgesamt eine große Möglichkeit zu differenzierter Kontaktaufnahme zu bieten, und zwar nach Außen sowie nach Innen. Darüberhinaus ermöglicht es, wie wir sahen, eine wichtige und weitgehende Reflexion des Geschlechterverhältnisses. Sherry Turkle äußert sich denn auch weitgehend euphorisch, was die emanzipatorischen Möglichkeiten des Internet für den einzelnen Menschen angeht. Folgt man ihrer Argumentation, so kann das Experimentieren im Internet einen geradezu therapeutischen Charakter haben.

Macht, Stereotypen und „blind dates“

In ihrer Darstellung fehlt allerdings fast völlig, was ein Kollege mir über die gender Wechsel anderer Männer berichtet hat: daß sie zum großen Teil eher dazu dienen, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, und häufig

genug benutzt werden, um mit anderen Männern ein Machtspiel zu spielen. In der angenommenen Figur einer Frau gelingt es ihnen, ihre Gegenüber kommunikativ und eventuell auch sexuell/emotional aus der Reserve zu locken und zu irritieren; im Spiel hegemonialer Männlichkeit haben sie auf jeden Fall die Position der Macht inne.

Wie bedrohend derartige Verwirrungen für die zunächst unwissenden Männer ist, zeigt die oben beschriebene Beharrlichkeit, mit der versucht wird, die online Ebene durch Mittel des RL zu verifizieren: mit Hilfe von Bildern, Photos, Telephonaten oder „blind dates“.

Motivation für letztere ist allerdings sicher auch, Kontakte für das wirkliche Leben herzustellen, und so wirkt das Netz manchmal wie eine große Kontaktanzeigenseite.

All dies widerspricht aber dem von den ForscherInnen hervorgehobenen Spiel mit den Möglichkeiten und den Identitäten, denn nicht nur ist die Kontaktaufnahme in den meisten Fällen eher klassisch und oft auch einfalllos, sondern sobald die online Ebene in eine offline Ebene verwandelt wird, ist das Spiel vorbei.

Sex und sexuelle Anmache sind leider sehr weit verbreitet in den Chats und sie spielen – so vermute ich – auch in den MUDs eine große Rolle, wobei dort vielleicht die soziale Kontrolle größer ist, da die Personen, die sich regelmäßig einloggen vermutlich konstanter sind. Sherry Turkle berichtet über ihren ersten Besuch im LambdaMOO, bei dem sie vergessen hatte, sich geschlechtlich zu bestimmen, und sofort von einem männlichen Teilnehmer darauf angesprochen wurde.

Die Atmosphäre im LambdaMOO beschreibt sie im weiteren so:

„Als Jiffys Frage auf meinem Schirm erschien, stand ich in einem Raum, des LambdaMOO, der gefüllt war mit Menschen, die sich in einem sexuellen Geplänkel im Stil des Films *Animal House* befanden. Die versteckten Andeutungen und anzüglichen Einladungen rollten vorbei wie ein schneller clip; ich fühlte mich schrecklich wie auf einer Party, auf die ich durch einen Fehler eingeladen worden war. Ich wurde an die Tanztees der junior high school erinnert, als ich immer nur nach Hause gehen oder mich hinter der Punschbowle verstecken wollte. Ich erinnerte mich an Kuß – Spiele, in denen es schrecklich war, wenn man gewählt wurde und ebenso schrecklich nicht gewählt zu werden.“ (Turkle, 1995, S. 210)

Tatsächlich findet man diese beklemmende Atmosphäre auch in Chats, wobei die Unterhaltung eher der Kommunikation einer Gruppe Jugendlicher an den üblichen öffentlichen Treffpunkten ähnelt. Wer kennt nicht die Szenen, wo die Jungs in der Gruppe lautstark und mit Blick aufs Publikum demonstrieren, welche ungeheure Potenz sie haben, während die Mädchen durch gezielte Einwüfe und Neckereien dieses Hahnenkampfspiel anheizen. Hier ist es gerade die Unmöglichkeit, mit den eigenen Interessen und Phantasien zu spielen, die ein eindeutig zweideutiges Verhalten erzeugt, in dessen Gefolge ein sexualisiertes Geflecht von Verklemmtheit und Unfreiheit entsteht.

Geschlechtskonstruktionen: Geschichten von Begrenzungen und Verlust

Dies ist also die andere Seite der Netzkommunikation, und es ist leider die überwiegende. Das Spiel mit der Identität, die Leichtfüßigkeit der Erfahrung, die durch die Anonymität möglich wäre, entsteht sehr viel seltener, sondern wird wesentlich häufiger auf die oben beschriebene Weise konterkariert: die Anonymität ermöglicht hier nämlich viel eher ein rücksichtsloses, ungebremstes Inszenieren von dominanter Sexualität. Im wesentlichen finden sich also Konstruktionen, die dem männlichen und weiblichen Klischee entsprechen, bzw. dem, was nicht nur unter feministischen Frauen als „Männerphantasien“ bezeichnet wird.

So muß man, genau wie bei allen anderen Medien feststellen, daß die Möglichkeiten des Netzes sowohl emanzipativ wie auch konservativ einsetzbar sind. Es sind die Menschen, die sich des Mediums bedienen, und es sind ihre Möglichkeiten, die sie dort reflektieren und in Szene setzen. An dieser Stelle sind die psychischen Möglichkeiten gemeint, d.h. die Fähigkeit, sich spielerisch über die eigenen inneren Grenzen hinauszubewegen und die kreativen Seiten des Spiels auch als Erwachsener für sich zu nutzen, um die oftmals rigide Begrenzung der eigenen Vorstellungen über das, was Identität und insbesondere geschlechtliche Identität bedeutet, zu öffnen und zu verflüssigen, also für sich selbst einen größeren inneren Raum zu erschaffen.

Notwendig und zu einer besonderen Tat wird dies erst durch die bestehenden Einschränkungen, die durch eine Vermischung von zwei Entwicklungsschritten in unserer Kindheit produziert werden: einerseits die notwendige Einsicht, daß jeder Mensch nur einen Teil der menschlichen Möglichkeiten zur Verfügung hat, andererseits die Tatsache, daß dieses Thema der Einschränkung sich an der Zuordnung zu einem der beiden Geschlechter durchsetzt. Die Zuordnung zu einem Geschlecht, diese Einengung und Festlegung erfolgt immer nur unter großen Verlustgefühlen. Wie groß, so läßt sich vermuten, ist die Verletzung, wenn kleine Jungs erkennen müssen, daß sie nicht über den produktiven Innenraum verfügen, der den Frauen das Gebären gestattet, wie groß der Neid der Mädchen, nicht über dieses lustige männliche Spielzeug zu verfügen, an dem die symbolische Repräsentation von Macht hängt.³ Dieser Augenblick der Trennung in die zwei Geschlechter bedeutet also den Verlust von Möglichkeiten, die an das biologische Geschlecht gebunden sind.

Die Bindung an ein Geschlecht wird darüber hinaus in den meisten Kulturen verbunden mit dem Verbot vieler liebgewonnener menschlicher und kultureller Praktiken, die dem anderen Geschlecht zugeordnet werden. Der unvermeidbare Verzicht und Verlust – ich bin nicht alles sondern verfüge nur über einen Teil der menschlichen Möglichkeiten – wird also noch durch einen vermeidbaren Verlust angereichert.

Über das Spielen

In der Psychologie ist bekannt, daß gerade derartige Verluste und Begrenzungen mit dem Spiel kompensiert werden können und die Freude am eigenen Handeln wiederhergestellt wird. Hier gibt es die Möglichkeit, über die realen Grenzen hinaus zu wachsen, Ohnmachtserfahrungen durchzuspielen und diese in der Phantasie durch eigene Kreativität zu ersetzen. An diesem Punkt setzt Turkle an, wenn sie davon ausgeht, daß das Inszenieren und Spielen eigener verdrängter oder vergessener Selbst-Anteile im Netz zu einer Art Durcharbeitung und späteren Bereicherung des offline Lebens führen kann. Das setzt allerdings voraus, daß Spielen und Kreativität zum eigenen Wachstum

genutzt werden können, wie dies für den Idealfall kindlicher Entwicklung oder für therapeutische Situationen beschrieben wird.

Das kindliche Spiel, dem diese Fähigkeiten zugeschrieben werden, entwickelt sich im sogenannten „intermediären Raum“ (vgl. Winnicott, 1997). Es handelt sich dabei um einen sozialen und imaginierten Ort, der sich etabliert, wenn das Kind beginnt sich als Subjekt von der Mutter – dem Objekt – zu trennen, und wenn durch die innige Verbundenheit zwischen den beiden ein psychischer Raum entsteht, der vom Spiel, der Phantasie und der Kreativität bevölkert wird. Somit gehört das Spielen weder zum eigenen Inneren noch zur äußeren Welt, sondern in einen Bereich dazwischen, in dem man sich spielend, also handelnd bewegt. Dieser Raum ist voller Spannung, voller Möglichkeiten und voller Wagnis, da sich in ihm Subjektives und objektiv Wahrgenommenes vermischen. (Vgl. Winnicott, 1997, S. 63-64). Das Spielen in diesem Raum, den Winnicott als „Spielplatz“ (ebd., S. 59) bezeichnet, ist imaginativ, es knüpft an Wünsche an und ist Teil der Objektbeziehungen. Weiterhin ermöglicht es eine kreative Entfaltung und legt, obwohl es etwas ganz Persönliches ist, die Grundlage für unsere Teilhabe an kulturellen Produktionen und Genüssen.

Fast scheint es so, als würde im Netz dieser Übergangsraum neu belebt bzw. materialisiert: Die mögliche Vernetzung mit der ganzen Welt erzeugt eine Vermischung von vertraut und fremd, und als raumloser Raum bietet das Netz den Menschen die Möglichkeit, sich rein textuell aus ihren Grenzen herauszubeben und sowohl lokal den Raum zu überschreiten, als auch körperlich. Die eigene Existenz zwischen online und offline ist schattenhaft und verortet sich zwischen innerem Wunsch und äußerer Realität. Die eindeutige Festlegung – was ist Innen, was ist Außen, was gehört zu mir was gehört zur Welt – wird wieder aufgehoben, es erfolgt gleichzeitig eine Differenzierung und eine Vermischung eigener Impulse.

Warum, so lautet meine Frage, scheint es dennoch den wenigsten Menschen zu gelingen, sich diesen Raum kreativ anzueignen?

Kindliches Spiel oder erwachsene Spielereien

Anders als das kindliche Spiel, in dem Bekanntes dennoch ganz persönlich neu geschaffen wird, um es als Eigenes zu entwerfen, handelt es sich beim Netz um den öffentlichsten Ort, der derzeit denkbar ist. So kommentiert Zizek das Phänomen des Cybersex:

„Cyberspacesex kennt kein *face to face*, sondern nur den *äußeren* unpersönlichen Raum in dem alles, inklusive meiner intimsten inneren Phantasien, ohne Hemmungen artikuliert werden kann...Worauf man hier stößt, in diesem >reinen Fluß des Begehrens< ist natürlich die unangenehme Überraschung >repressiver Desublimierung< (Herbert Marcuse): das Universum, befreit von den alltäglichen Hemmungen, stellt sich als ein Universum der entfesselten sadomasochistischen Gewalt und des Willens zur Beherrschung heraus..“ (Zizek, 1997, S. 107)

Während es gerade die Spannung zwischen Innen und Außen ist, die im kindliche Spiel ermöglicht, daß die vorhandenen Dinge aufgefunden werden, wird hier eine Entäußerung beschrieben, in der diese Spannung zusammenbricht und in dem das Innerste nach Außen gekehrt wird. Anstatt eines Aufbaus und einer Differenzierung der inneren Objektbeziehungen, und damit einer Integration der gewonnenen Inhalte, erfolgt eine Regression und das Auflösen von Strukturen. Dies hat seine Grundlage gerade in der besonderen Qualität des virtuellen Raumes: Der Intermediärraum, in dem das Kind sich bewegt, ist eindeutig begrenzt durch die Beziehung zur Mutter bzw. als später lediglich psychischer Innenraum durch die Grenzen der verinnerlichten Objektbeziehungen, und in diesem Bereich findet das Spielen statt. Das bedeutet aber, daß auch jede Phantasie Teil des Beziehungsraums bleibt, und verarbeitet wird. Die Unbegrenztheit oder Grenzenlosigkeit des Internet, die seine am meisten beschworene Qualität ist, der Umschlag von „alle möglichen Beziehungen“ in „keinen wirklichen Bezug“ löst aber diesen Zusammenhang auf: Spielen ist nicht mehr Teil des eigenen ernsthaften Weltbezugs und scheint sich aus dem eigenen psychischen Inneraum abzulösen.

Dies verweist auf eine innere Ambiguität im erwachsenen „Spiel“ im Netz: Während das kindliche Spiel durch eine tiefe Konzentration auf sich selbst gekennzeichnet ist und alles von „heiligem Ernst“ ist,

weist das Spielen der Erwachsenen im Netz alle Anzeichen von bloßer Zerstreuung und einer Distanzierung vom eigenen Handeln auf. Das Spiel wird als eine Entlastung angesehen, als das Aufsetzen einer Maske, die mich von der Verantwortung für das Produzierte befreit, weil es ja „nur ein Spiel“ ist. Und nur auf diesem Hintergrund werden die Seiten, die ich im Netz als „das Andere“ meines Selbst erkenne gelesen:

„...das Faktum, daß ich mein virtuelles Selbst-Bild als bloßes Spiel wahrnehme, erlaubt es mir, die üblichen Hindernisse zu überwinden, die mich davor schützen, meine >dunkle Hälfte< im RL zu realisieren, und meine libidinösen Potentiale frei zu externalisieren. (Zizek, 1997, S. 106)

So lange das Spielen im Netz, also auch das Spielen mit der eigenen Geschlechtsidentität lediglich als ein „Ausleben“ verstanden wird, das deshalb möglich ist, weil ich das, was ich dort tue ja eigentlich gar nicht tue und weil ich die, die ich dort bin eigentlich auch gar nicht bin, solange wird mit diesem Spiel lediglich ein regressiver Prozeß eingeleitet, der zur Aufhebung von Hemmung und Scham führt. Was fehlt ist der Umstand der Besorgnis über das eigene Tun, der eine innere Grenze setzt, die zwar im Akt des Spielens überschritten werden kann, die aber den psychischen Rahmen festlegt, mit dem diese Überschreitung als eigene erfahren werden kann. Für meine Eingangsfrage bedeutet dies:

Wenn die beteiligten Erwachsenen nicht lernen, sich wieder wirklich auf das Spielen einzulassen, und es als ernsthaften Teil ihres Lebens anzusehen, werden Grenzüberschreitungen im Netz in der Gefahr stehen, Enthemmungen zu bleiben, die letztendlich nur die Begrenztheit verfestigen, die sie vorgeben überschreiten zu wollen. Erst die Konzentration im Spiel, das Zusammengehen von Ernst und Leichtfüßigkeit und das produzieren „für mich“ statt die Präsentation „für andere“ oder die Externalisierung spielerisch inszenierter Erfahrungen ermöglicht das Verflüssigen starrer Identitätskonstrukte.

Anmerkungen

- (1) Diese Vorstellung, daß virtuelle Charaktere über keinen Körper verfügen, ist natürlich sehr vereinfacht gedacht, weil sie sich zwar nicht in einem Körper präsentieren können und müssen, sie aber in der Interaktion

immer zu einem Menschen gehören und damit auch zu einem körperlichen Dasein. Nur auf dieser Basis kann es ja zu Phänomenen wie *online sex* oder *tiny sex* kommen.

- (2) Hier sei nur auf die langanhaltenden Diskussionen im Netz über die „virtuelle Vergewaltigung“ im LambdaMOO verwiesen (vgl. Dibell, 1993).
- (3) Vgl. hierzu Fast, 1991 und Torok, 1964

Literatur

- Bruckman, Amy (1993). Gender Swapping on the Internet. Unveröffentlichtes Manuskript (Bezug via online: <ftp://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/>).
- Butler, Judith (1990). Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/Main.
- Dibell, Julian (1993). A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society. In: *The Village Voice*, 21, S. 36-42.
- Fast, Irene (1991). Von der Einheit zur Differenz. Psychoanalyse der Geschlechtsidentität. Berlin.
- Musfeld, Tamara (1997). MUDs oder das Leben im Netz. Zwischen Alltag, Spiel und Identitätssuche. *medien praktisch*, 82, S. 23-26.
- Musil, Robert (1981). *Der Mann ohne Eigenschaften* Band 1. Reinbek bei Hamburg.
- Torok, Maria (1964). Die Bedeutung des „Penisneides“ bei der Frau. In: Chasseguet-Smirgel, Janine (Hrsg.), *Psychoanalyse der weiblichen Sexualität* (S. 192-232). Frankfurt/Main.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York.
- Winnicott, Donald W. (1997). *Vom Spiel zur Kreativität*, (9. Auflage). Stuttgart.
- Zizek, Slavoj (1997) *Die Pest der Phantasmen*. Wien.