

Du kannst alles sein, was du willst

Mit Dr. Sherry im Wunderland der Cyberkultur

Mit seiner Zivilisierung, Demokratisierung und Popularisierung nach Ende des Kalten Krieges scheint das Internet zum Objekt der merkwürdigsten Projektionen, Übertragungen und Heil(ung)sversprechen zu werden. Geradezu magisch zieht es die vielfältigsten Visionen, Sehnsüchte und Erwartungshaltungen auf sich. Vom "global brain" oder neuem "Leviathan" ist zu hören, vom Kommen des "homo symbioticus" oder von der Emergenz einer künftigen "kollektiven Intelligenz" zu lesen. Besonders amerikanische Geister zeigen sich für diesen Virus anfällig. Nirgendwo sonst auf dieser Welt wird nämlich derzeit der *Macht des Imaginären* so gefrönt wie in der Neuen Welt. Dies überrascht, war doch Alteuropa, das gegenwärtig die Folgen der Globalisierung politisch wie mental zu verarbeiten sucht, ursprünglich der Hort offener Horizonte. "Es gibt noch eine neue Welt zu entdecken. Auf die Schiffe, ihr Philosophen", so lautete im 19. Jahrhundert einmal ein Schlachtruf, der die Amerikaner seit der *japanischen Herausforderung* auf Trab hält, während die Alte Welt, in dem einst solche und andere Parolen erfunden wurden, in Katzenjammer oder gar Depression zu versinken droht.

Zeigt sich Sherry Turkle, im Hauptberuf Professorin für Sozialwissenschaften am MIT in Cambridge, Mass. und nebenbei praktizierende Psychotherapeutin, davon noch unbeeindruckt — immerhin ist das ins Deutsche übertragene Buch bereits drei Jahre alt, in Zeiten der permanenten Transformationen, der Halbwertszeiten im Netz, eine halbe Ewigkeit —, so fehlt es auch ihr an der nötigen Distanz und Nüchternheit. Auch sie erliegt der Faszinationskraft, die der *Mythos Internet* ausübt. Für Sherry Turkle ist das Internet zwar keine Erlösungsveranstaltung, aber ein riesiges "Soziallabor für Experimente mit Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen." In MUDs — textbasierten, sozialen virtuellen Spielwiesen — ist es möglich, einen "rasanten Wechsel der Identitäten" zu vollziehen und sein Selbst, ohne Rücksicht auf irgendwelche körperliche Gebrechen, Geschlecht oder Rasse, ständig neu zu erfinden. Hier kannst du, wie es einer der von ihr befragten Netzkookies treffend ausdrückt, "alles sein, was du willst". Die Anonymität des Netzes, die Ungebundenheit an Raum und Zeit bieten dem User eine Fülle von Möglichkeiten, mit virtuellen Masken, Schminke und Mimikry zu experimentieren und traditionelle Grenzen der realen Welt zu überschreiten. Unter Umgehung der "wahren" Identität werden virtueller Ehebruch oder virtuelle Vergewaltigung ebenso möglich wie das sog. "gender swapping" oder das Ausprobieren ungewöhnlicher Sexpraktiken. Derartige Handlungen und Phantasien, die im real life (RL) erhebliche Verantwortlichkeiten nach sich zögen, bleiben im Netz in aller Regel folgenlos, weil sie, wie ein Mudder meint, "keinen Schaden anrichten". Kein Wunder, daß sich dort vermehrt Neurotiker und Paranoiker, Voyeuristen und Selbstdarsteller einfinden, Begehren und Mangel, unerfüllte Wünsche und unstillbare Hoffnungen sich austoben und gesellschaftlich Zukurzgekommene zu sozialer Mobilität und bescheidener Prominenz kommen können.

Mancher Erzieher, Psychoanalytiker oder Sozialpädagogen mag diese empirischen Studien zum *Leben im Netz* durchaus aufregend finden, gibt sie ihnen doch einen Einblick in und Vorschein auf das neurotische und traumatische Handling künftiger oder bereits vorhandener potentieller virtueller Kunden oder Klienten. Denn zum einen wächst auch hierzulande das Bedürfnis am exzessiven Blabla (Chatting). Das Geschlecht zu wechseln und neue Körperkonfigurationen zu erproben (Avataren) gewinnt ebenso an Attraktivität wie der wechselseitige Austausch von schlüpfrigem und schmutzigem Trash- oder Hardcore-Sex. Und

zum anderen wächst der Computer, seitdem Kleinfamilien und traditionelle Nachbarschaften zerfallen, soziale Isolation um sich greift und die Rechenmaschine zur universellen Kommunikationsmaschine wird, zum Ersatzpartner und "konstitutiven Anderen" heran, mit dem sich scheinbar jedes noch so abseitige Begehren in Sekundenschnelle erfüllen läßt. Und diese Lust wird sich potenzieren, sobald erstmal die Deregulierung der Telekommunikation am Markt greift und die Telefongebühren auf ein Maß stürzen, das den ungehemmten Gebrauch des Netzes auch für die unteren und ärmeren Bevölkerungsschichten attraktiv macht. "Peep", "Wahre Liebe", "Liebe Sünde" und andere allabendliche Sexy-Shows, mit denen private Anbieter ihre Werbekundschaft noch rekrutieren, werden dann nicht mehr ein-direktional möglich sein, sondern auch interaktiv, sozusagen direkt vom Produzenten zum Kunden.

Obwohl Turkle eine Vielzahl virtueller Personae präsentiert, die auf je unterschiedliche Weise das Netz zur Steigerung ihres bürgerlichen Selbstwertgefühls oder zur Überwindung unbewußter Hemmungen nutzen, entwirft sie anders als beispielsweise Vivian Sobchack keine *Identitätspolitik*. Dr. Sherry bietet weder dem Netjunkie noch dem normal user Neues, was der nicht schon aus den Hochglanz-Zeitschriften oder Funk und Fernsehen erfahren hätte. Immerhin kommen hier die Betroffenen zu Wort, um sich von ihnen schließlich am Ende ihrer Untersuchung ihre Anfangshypothese bestätigen zu lassen, daß das Selbst keinen "geschlossenen Wesenskern" besitzt, sondern ebenso flexibel wie soziales Konstrukt ist. Doch wußten wir das nicht schon seit den 70er Jahren? Braucht es dazu über vierhundert Seiten Text und fast einhundert Seiten zusätzlichen Kommentars?

Sollte dieses Buches überhaupt eine News haben, dann liegt sie sicher nicht in der Zurschaustellung der Vorlieben und psychischen Befindlichkeiten des amerikanischen Durchschnittsurfers. Die sind wie die des Bürgers weidlich bekannt. Wenn, dann liegt sie meines Erachtens eher auf einem ganz anderem Gebiet. Denn mit *Living on the screen* trifft Turkle, ungewollt aber tatsächlich, ein wesentliches Charakteristikum der mitten im Aufbau sich befindlichen Weltgesellschaft, die von technischen Medien hergestellt wird und all das, was nicht ist, vor und auf dem Bildschirm exzessiv kommuniziert, während sie all das, was ist, hinter tiefgestaffelten Benutzeroberflächen verbirgt und dem freien und ungehinderten Zugriff durch den User entzieht. Turkle hat mit diesem "Protected Mode" im Gegensatz zu manch anderem alteuropäischen Hardwarefetischisten kein Problem. Sie begrüßt die fortschreitende Benutzerfreundlichkeit der Kommunikationsmaschinen, sie feiert geradezu das Standardwerden der MacIntosh-Schreibtischoberfläche. Turkle nennt das treffend den Übergang von einer "Kultur der Berechnung zur Kultur der Simulation", den sie mit dem angeblichen Bedeutungsverlust der informationsverarbeitenden KI zugunsten emergenter KI der Konnektionisten synchronisiert. "Computeranwendung" hat seitdem, so schreibt sie, "nur noch wenig mit Rechnen, Regeln und Instruktionen zu tun, statt dessen bezieht sie sich auf Simulation, Navigation und Interaktion."

Solcher Blickverlust ist nicht nur naiv, er hat natürlich auch seinen Grund. Denn zeitdiagnostischer Hintergrund ihrer anthropologischen Hommage an Selbstexperiment, Selbstentäußerung und Selbsterweiterung ist nämlich die Postmoderne, und zwar nicht die, die der jüngst verstorbene Philosoph Jean-Francois Lyotard vor Augen hatte, als er von einem "Durcharbeiten" verborgener Motive, einem Re-digieren der Moderne sprach, sondern diejenige, die in den Feuilletons Einzug gehalten hat und als *postmoderne Interfacekultur* bezeichnet werden kann. Turkles "Leben im Netz" geht völlig konform mit diesem kulturellen Begriff von Postmoderne. Sie zitiert des öfteren den linken amerikanischen Kulturkritiker Frederic Jameson, der die Postmoderne als "affektive Verflachung", als "Leben der Oberflächlichkeit" ohne Tiefgang, als Vormacht der Sprache des Spiels vor der des Ernstes

beschreibt. Dieses "anything goes" prägte die Spaßkultur der 80er Jahre, indem dort grundsätzlich alles für koppelbar erklärt wurde: linke mit rechter Politik, hohe mit niedriger Kultur, seriöse mit ironischen Tönen. Spätestens mit dem Fall der Mauer ist aber das Ende der Postmoderne gekommen und Schluß mit lustig. Neoliberales Denken und darwinistische Begriffe des Wettbewerbs, der Konkurrenz und der Selektion kolonisieren die Köpfe. Sie bestimmen die soziale Praxis. Das Entwerfen wird auch für manchen Mittelschichtler zu einem alltäglichen Sich-Behaupten, zum Überlebenskampf. Von diesem unangenehmen Effekt des Virtuellen liest man wenig bis nichts. Turkle deutet nur gelegentlich an, daß drohender sozialer Abstieg Netzbewohner zu dieser Fluchtbewegung nötigt. Aids und Rassenhaß, Gewalt und verwarloste Stadtviertel kommen in den Netzwelten nicht vor, zumindest nicht als hautnahe, unmittelbare Erfahrung. Medien schützen bekanntlich vor diesen "harten Realitäten". Sie schirmen ab, immunisieren und paralisieren, weswegen die Netzwelten für viele auch so attraktiv sind. So kann es schon vorkommen, daß der Kalauer zutrifft, wo man sich bitteschön wieder "in RL einloggt". Realität als Simulationspraxis, nur als Öffnen eines weiteren Windows auf dem Screen mißzuverstehen, so weit geht nicht einmal der Radikale Konstruktivismus. Auch tagelanges Vagabundieren im Netz ebnet keinesfalls die Unterschiede zwischen Virtualität, Simulation und Realitätskonstruktionen ein. Auf die Idee, das Virtuelle mit Simulation zu verwechseln oder beides in eins zu setzen, kann nur kommen, wer wie Frau Turkle von den technischen Materialitäten der Kommunikation absieht, sich dafür aber von jenem avatarischen *Wunderland* bezaubert läßt, das von Software-Ingenieuren auf den Screen gezaubert wird.

Deshalb ist es nicht weiter verwunderlich, daß Dr. Turkle mitunter über das Ziel hinausschießt. Sie will uns weiß machen, daß die Menschen kurz vor Ende des Millenniums dabei sind, das *Spiegelstadium* (J. Lacan) zu verlassen. Der Cyberspace mache es möglich, den Spiegel, der die Menschen bislang vor dem Einbruch des Realen bewahrt hat, zu zerschlagen und in virtuellen Räumen zu leben. Turkle scheint hier Opfer zu vieler Neuromancer-Literatur geworden zu sein. Würde sie sich näher mit der Innenwelt der Maschinen beschäftigen, wüßte sie, daß die Welt der CPUs nichts, aber auch gar nichts mit den Lebens- und Erfahrungswelten des Menschen zu tun hat. Der Zeittakt der Prozessoren ist nicht die unsrige. Auch wenn der Cyberspace zumindest in Amerika bereits "Bestandteil des Alltagslebens" ist und die "Psychopathologien des Alltags" (Freud) genauso bereichern wie seinerzeit die Blumenkinder von Haight Asbury oder die Punks auf den Straßen Londons, so böte ein kurzer Blick auf die zugrundeliegende Hardware, daß der Erfindung eines "Selbsts nach eigenem Gutdünken" technische, und d. h. virtuelle Grenzen gesetzt ist. Nur was schaltbar ist, ist überhaupt. Diese *constraints* finden aber bei Frau Turkle keine Beachtung. Aber das war auch in jenem besagten Märchen so, an das Turkles Buch so sehr erinnert.

Sherry Turkle: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Rowohlt Verlag, Reinbek 1998, 544 S., DM 48,-