

Sociology in Switzerland

Toward Cybersociety and Vireal Social Relations

Metasozilogische Implikationen des „Cyberspace“

Hans Geser

Zürich 1998

Inhalt:

These 1:	2
Die Online-Welt ist eine "weiche" Sozialwelt, in der physische Gegebenheiten (wie Raum, Zeit, materielle Objekte u. a.) weniger stabilisierende und komplexitätsreduzierende Wirkungen als in der Realwelt entfalten.	
These 2:	5
Der Mangel an exogen-physischen Restriktionen hat zur Folge, dass ein umso höherer Bedarf nach endogenen, (d. h. auf psycho-sozialer und kultureller Ebene erzeugten) Strukturbildungen entsteht.	
These 3:	7
Eine Hauptfunktion der Online-Welt besteht darin, die Gesellschaft durch eine Sphäre "semi-fluider", intentional gestaltbarer und reversibler	
- kultureller Artefakte	
- personaler Rollen und Identitäten	
- sozialer Interaktions- und Strukturformen	
zu bereichern, die zur Realwelt in einem teils kompensativen, teils konfliktiven Verhältnis stehen.	
These 4:	9
Die Online-Welt ist eine "hypersoziale" Sphäre, die manchen idealisierten Konzepten, Modellen und Theorien der bisherigen Soziologie approximativ besser als die Realgesellschaft entspricht.	
Literatur	11

Bibliographische Zitierung::

Geser Hans: Metasozilogische Implikationen des Cyberspace. Vier Thesen. In: Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations. Online Publikationen. Zuerich, 1998
http://socio.ch/intcom/t_hgeser03.pdf

Einleitung

Jedes neue Kommunikationsmedium hat für die Soziologie zur Folge, dass sich ihr Gegenstandsfeld erweitert. So lässt sich der Begriff "Bürokratie" nur unter Rekurs auf Schriftlichkeit und das Konzept "Öffentlichkeit" nicht ohne Bezugnahme auf Presse, TV und Radio sinnvoll definieren, und traditionelle Konzepte wie "Gruppeninteraktion" oder "Sozialbeziehung" müssen auf eine höhere Abstraktionslage gelegt werden, um z. B. auch den Eigenheiten von Telefongesprächen, Videokonferenzen, Schriftverträgen oder Brieffreundschaften Rechnung zu tragen.

Im Fall der neuen Computernetze - und des Internet im besonderen - scheint es evident, dass die Soziologie vor besonders fundamentalen Anpassungsforderungen steht. Dies vor allem deshalb, weil sich die Wirkungen dieser Netze keineswegs auf mikrosoziale Beziehungen (etwa auf den bilateralen Austausch von Email) beschränken, sondern - wie etwa in den Begriffen "virtuelle Organisation" oder "virtual community" sichtbar wird - auch auf die Bedingungen *mesosozialer Systembildung* übergreifen. Überdies verweist das Konzept „Cyberspace“ auf eine aus der Gesamtheit aller Online-Interaktionen emergierende *virtuelle Globalgesellschaft*, die sich einerseits im Luhmann'schen Sinne als *Universum kommunikativer Möglichkeiten und Erreichbarkeiten*, andererseits aber auch „Parsonianisch“ als *inklusive normative Ordnung* und „Simmelianisch“ als übergreifendes Feld interaktiver Wechselwirkungen konstituiert.

Aus den nachfolgenden *vier Thesen* sollen wenigstens umrisshaft die methodologischen und meta-theoretischen Herausforderungen deutlich werden, denen sich eine sich auf die Online-Welt einlassende Soziologie gegenüber sieht.

These 1:

Die Online-Welt ist eine "weiche" Sozialwelt, in der physische Gegebenheiten (wie Raum, Zeit, materielle Objekte u. a.) weniger stabilisierende und komplexitätsreduzierende Wirkungen als in der Realwelt entfalten.

In methodologischer Hinsicht ist das Studium von Online-Kommunikationen von hohem Erkenntniswert: weil sie als Kontrastfolie dienen, auf deren Hintergrund die spezifischen Eigenheiten, Vorzüge und Leistungsgrenzen konventioneller sozialer Beziehungen (z. B. face-to-face Interaktionen) auf neue Weise ins Bewusstsein treten. So haben Forschungen über Email-Korrespondenzen und Videokonferenzen verschärft ins Licht gerückt, was denn eigentlich genau fehlt, wenn Interaktionspartner nicht im selben Raum sitzen, keine nonverbalen Kundgaben aussenden und keine reziproken Blicke tauschen können. Vor allem wird dabei manifest, in welchem hohem Umfang konventionelle Sozialbeziehungen und soziale Kollektive ihre Strukturen und aus der *physischen Welt* gewinnen: etwa aus den orientierenden und sozialintegrativen Wirkungen, die von der gemeinsamen Situierung im physischen Raum (bzw. simultan erlebten Umwelt ereignissen) oder von den wahrnehmbaren biologischen Merkmalen der Teilnehmer (z. B. Alter und Geschlecht) ausgehen.

1.1. Das Fehlen des *physischen Raumes* als Faktor sozialer Strukturierung und Integration

In der *Realwelt* besteht eine der zentralen Funktionen des physischen Raumes darin, dass er ein homogenes, isotropes Universum konstituiert, wo alle Objekte (inklusive menschliche Körper) ihren Platz haben und in mindestens *einer* Hinsicht miteinander in Beziehung stehen: hinsichtlich ihrer *objektiv messbaren räumlichen Distanz*. Diese durchgängige Kohärenz, die uns alle zu Bewohnern derselben Welt macht, muss man allerdings damit bezahlen, dass der Raum unsere Handlungsfreiheiten auf zweierlei Weise reduziert: *Erstens* durch quantitativ abgestufte Distanzen, die bewirken, dass verschiedene Zielorte mit einem unterschiedlichen Aufwand (an Zeit, Anstrengung oder Kosten) erreichbar sind; und *zweitens* durch den Zwang, dass jede Bewegung von A nach B eine *Tätigkeit des Reisens* erfordert, die das Passieren einer Vielzahl intermediärer Raumpunkte (in streng sequentieller Ordnung) impliziert.

In der *Online-Welt* fehlen diese beiden strukturgebenden Bedingungen, denn von jedem gegebenen Standpunkt aus kann jeder andere Punkt mit demselben Aufwand erreicht werden, ohne dass das

Durchlaufen einer Reisestrecke notwendig wäre. Dies bedeutet, dass Netzbenutzer sich selbst und andere Nutzer nicht in termini objektiver Raumkoordinaten verorten können und deshalb ausserstande sind, Ortsunterschiede für die Strukturierung sozialer Beziehungen und die Ausdifferenzierung sozialer Systemgrenzen zu nutzen:

"Sich in einem Chat Network aufzuhalten heisst für alle: "hier" zu sein ohne damit eine räumliche Ortsangabe zu verbinden. Dieses virtuelle "Hier" bleibt undifferenzierbar: ohne links und rechts, vorne oder hinten...." (Chesher 1997: 83).

Mit andern Worten: den Online-Gruppen fehlt jene basale Quelle interner Differenzierung, die in face-to-face-Gruppen allein dadurch entsteht, dass jeder Teilnehmer einen partikulären Platz besetzt und deshalb auch alle übrigen Teilnehmer aus einer unterschiedlichen Perspektive sieht.

Aus diesen Gründen erscheint es prinzipiell verfehlt, die digitale Welt der Computernetze in Metaphern des Raumes zu konzeptualisieren. Anstelle von „Cyberspace“ sollte eher von „Online-Welt“ (bzw. „Cybersphere“ oder „Digital domain“) gesprochen werden, um einerseits voreilige und irreführende Verbildlichungen zu meiden, andererseits aber dennoch der unbestreitbaren globalen Kohärenz und Inklusivität der Netzwelt Rechnung zu tragen.

Das Wort "Surfen" ist besonders unglücklich, weil es eine Tätigkeit bezeichnet, deren Sinn und Zweck ausschliesslich im Vollzug einer räumlichen Bewegung, nicht im Erreichen bestimmter Raumpunkte, besteht. Im Internet ist es genau umgekehrt, dass es nur Aufenthaltspunkte gibt, während das Überwechseln von einen zum andern Punkt keine Sinnerfüllung, sondern allenfalls bloss ein lästiges, strukturloses Warten in sich schliesst.

Als einzige physikalische Metapher würde sich allenfalls die Vorstellung anbieten, dass sich jeder User permanent im Mittelpunkt einer vollkommenen Kugel befindet, von dem aus alle Peripherpunkte (=einzelne Webadressen) in äquivalenter Weise erreichbar sind. Dementsprechend steht er andauernd vor dem Zwang, unter einer fast unendlichen Fülle alternativer nächster Webseiten wählen zu müssen: im Gegensatz zu einem Reisenden in der Realwelt, dessen Selektionsspielräume dadurch reduziert sind, dass entferntere Orte weniger leicht als nähere erreichbar sind und jede Lokomotion zwingend das Passieren bestimmter Intermediärpunkte impliziert.

In *methodologischer* Hinsicht bedeutet dies, dass alle raumbezogenen Konzepte (wie z. B. physische Proximität, Urbanität, Migration oder „Bevölkerungsdichte“), die sich in der realen Sozialwelt als oft dominierende (und gleichzeitig empirisch sehr gut messbare) Erklärungsvariablen anbieten, in der Online-Welt ihre explanatorische Kraft verlieren. (Caldwell/Taha 1993) Und auf *theoretischer* Ebene muss die Soziologie zur Kenntnis nehmen, dass Online-Akteure verunsicherte Akteure sind, die beim Aufbau wechselseitiger Erwartungssicherheit Mühe haben, weil sie sich nicht auf die assoziative Kraft räumlichen *Beisammenseins* (bzw. die dissoziativen Wirkungen räumlichen *Auseinanderseins*) verlassen können.

1.2 Die gemilderte Diktatur der Zeit

In der Realwelt werden soziale Interaktionsprozesse stark durch Zeitknappheiten strukturiert, vor allem wenn sie die simultane Präsenz der Teilnehmer im selben Raum zur Voraussetzung haben. So vollziehen sich Teamsitzungen, wissenschaftliche Tagungen und Parlamentsdebatten unter der Restriktion, dass zur gleichen Zeit nur ein Teilnehmer sprechen kann, so dass die Redezeit beschränkt werden muss und manche Teilnehmer wenig oder gar keine Artikulationschancen erhalten.

Vor allem in grösseren Gruppen katalysiert Zeitknappheit in dreierlei Weise Prozesse sozialer Integration, indem sie dafür sorgt, dass

- 1) nur ein begrenztes Spektrum verschiedener Meinungen zum Ausdruck kommt;
- 2) oft keine Gelegenheit besteht, vorgängig geäusserten Meinungen zu widersprechen;
- 3) die multilaterale Kommunikation auf kleinere oligarchische Subgruppen verlagert wird, die stellvertretend für das Plenum diskutieren und entscheiden. (vgl. z. B. Rauch 1983).

Je grösser die Gruppe, desto weniger kann sie diesem "eisernen Gesetz der Oligarchie" entgehen, und desto häufiger entstehen fiktive Konsenssituationen und Konsensentscheidungen, die nicht auf expliziter Zustimmung, sondern bloss auf nicht artikuliertem Dissens beruhen.

In *Online-Kommunikationen* können solche Zeitzwänge aus zwei Gründen weniger wirksam werden: Denn *erstens* ist nicht erforderlich, dass die Teilnehmer sich zur selben Zeit am selben Ort befinden, und *zweitens* entfällt der Zwang, dass zu jedem Zeitpunkt nur einer sprechen kann. Vielmehr können sich zu jedem Zeitpunkt alle Mitglieder mit Äusserungen beliebiger Länge artikulieren. Deshalb können Online-Gruppen ziemlich gross werden, ohne dass sich die Ungleichheit in der Verteilung der Sprechchancen erhöht (vgl. Kerr/Hiltz 1982: 147).

Hinzu kommt, dass die Teilnehmer an Online-Kommunikationen vielfältigere Optionen zur Verfügung haben und dadurch in ihrem Verhalten unberechenbarer werden: z. B. weil es ihnen offensteht, in ihre Kommunikationen Informationen aus Dritter Quelle (oder eigene früher verfasste Texte) einfließen zu lassen. Vor allem können sie ihre Äusserungen auf beliebige vergangene Voten beziehen, da ihnen alles, was vorgängig geäussert wurde, in derselben expliziten Form vor Augen liegt, während sich in face-to-face Diskussionen jedes Votum meist auf unmittelbar vorangehende Äusserungen bezieht, da früher gemachte Aussagen nicht mehr klar in Erinnerung sind.

Dank der Explizität und permanenten Verfügbarkeit der gesamten Interaktionsgeschichte kann sich in Online-Gruppen leichter eine (sich kontinuierlich anreichende) Gruppentradition etablieren, die – für Dauerteilnehmer und Newcomers gleichermassen sichtbar – zur Volatilität der individuellen Gesprächsakte ein Gegengewicht bildet und die Identität der Gruppe nicht nur zum Ausdruck bringt, sondern eigentlich *konstituiert*.

1.3. Das Fehlen von wechselseitiger Wahrnehmung und gemeinsamer Umwelt

Gemäss Georg Simmel verankern die meisten sozialen Kollektive ihre Identität in der physischen Umwelt, indem aus der exogenen Integrationswirkung eines gemeinsamen Ortes und einer gemeinsamen Umwelt Nutzen ziehen. Eine "*Gruppe*" definiert sich selbst als simultanes Zusammensein mehrerer Personen im selben Raum; *Firmen* manifestieren ihre Existenz durch die physische Betriebsstätte, in der sich die Mitarbeiter täglich zur gemeinsamen Arbeit treffen; *Familien* koinzidieren meist mit Wohnhaushalten; und *Pfarreien* könnten kaum überleben ohne die *örtliche Kirche*, in der man sich regelmässig zu gemeinsamen Gottesdiensten trifft (Simmel 1908: 460ff.).

Solch physische Verankerungen erleichtern es den Mitgliedern, sich als Zugehörige eines einheitlichen, kohärenten und dauerhaften Sozialsystems zu fühlen: auch dann, wenn sie nicht zu kollektivem Handeln befähigt sind und sich durch keine anderen (z. B. status- oder gesinnungsmässigen) Merkmale von anderen Gruppen unterscheiden.¹ Andererseits bleibt die Reichweite und intentionale Steuerbarkeit dieser Bindekräfte gering, so dass die Kollektive in ihrem Wachstum gehemmt sind und der unvorhersehbaren Dynamik interpersoneller Beziehungen unterworfen bleiben.

Online-Gruppen sind evidenterweise nicht in der Lage, aus derartigen Integrationskräften Nutzen zu ziehen, andererseits aber auch weniger genötigt, deren Beschränkungen und Risiken in Kauf zu nehmen. So stehen sie beispielsweise vor dem Problem, dass keine Räumlichkeiten als stützende und vorstrukturierende Kulisse für das Gespräch existieren, und dass ihre Teilnehmer keinen Überblick darüber haben, wer momentan sonst aktiv (oder wenigstens als Beobachter) an der Gruppe partizipiert. Selbst in dichtgewobenen Interaktionsnetzen beschränkt sich die Kognition der Teilnehmer auf den aktuellen Fluss der Wortbeiträge („Messages“), während das Kollektiv, aus dem sie alle hervorgehen, ein ausserhalb sinnlicher Wahrnehmung verbleibendes Abstraktum bleibt.

Ähnlich wie Blinden fehlt auch den Teilnehmern an Online-Gruppen die Möglichkeit, ihren Interaktionspartner im raschen synthetischen Blick als Gesamtpersönlichkeit aufzufassen, die im Zusammenspiel von Körpererscheinung, Mimik und Gestik eine einen kohärenten „Charakter“ erkennen lässt und dadurch Ansatzpunkte für grundlegende soziale Erwartungshaltungen bietet. Stattdessen bleibt ihnen nur der zeitaufwendige Weg, aus dem dünnen Rinnsal diachroner verbaler Äusserungen Schlüsse auf deren Urheber zu ziehen: immer mit dem Vorbehalt, dass es sich dabei um wenig authentische (weil intentional gestaltete und evtl. absichtlich irreführende) Äusserungen handelt.

Dies alles macht es auch leicht verständlich, warum Online-Diskurse so häufig keine volle Multilateralität aufweisen, sondern in eine unzusammenhängende Mehrzahl von dialogischen Kommunikationsfäden regredieren. Aus denselben Gründen haben Online-Gruppen auch grösste Mühe, gegenüber ihrer Umwelt ihre schiere Existenz, ihre Grösse oder gar ihre kollektive Kohärenz und Handlungsfähigkeit) zweifelsfrei zu demonstrieren. Dies ist vor allem für soziale Bewegungsgruppen und Demonstrationsgruppen ein Handicap, die ihre Umwelt nicht durch ein spezifisches Handeln, sondern durch ihre schiere Grösse zu beeindrucken suchen (Geser 1998b).

These 2:

Der Mangel an exogen-physischen Restriktionen hat zur Folge, dass ein umso höherer Bedarf nach endogenen, (d. h. auf psycho-sozialer und kultureller Ebene erzeugten) Strukturbildungen entsteht.

Erwartungsgemäss stellt man fest, dass korrelativ zu diesem Mangel an externalen (d. h. von der nichtsozialen Umwelt bereitgestellten) Strukturierungshilfen ein umso dringenderer Bedarf nach internalen (d. h. innerhalb des individuellen Handlungs- und sozialen Interaktionskontexts generierten) Orientierungshilfen besteht, die dem individuellen Dauerzwang zur Selektion Grenzen setzen und auf sozialer Ebene eine gewisse Erwartungssicherheit erzeugen. Dem dauernden Selektionszwang ausgeliefert, mögen Netzbenutzer wohl die autonomsten - und deshalb auch die unberechenbarsten und anomischsten - sozialen Subjekte sein, die es in der menschlichen Geschichte jemals gab: *unersättlich in ihrem Bedürfnis nach kognitiven und normativen Orientierungshilfen*, um die jeweils nächsten Schritte in der strukturlosen Cyberwelt zu bestimmen. Dementsprechend leicht sind sie geneigt, sich durch zufällige Informationen, Meinungen oder Anregungen beeinflussen zu lassen - *vor allem aber auch durch verschiedenste Formen sozialer Wertschätzung, Prestigezuschreibung und Reputation*.

So umgibt sich der typische Net-User mit einer vertrauten virtuellen Nahwelt, indem er seinen Gang durchs WWW bei einer ihm zusagenden „Portalseite“ startet, im Browser Lesezeichen setzt, sich auf Maillisten setzen lässt, oder indem er personalisierte Nachrichtendienste (customized News) abonniert. Alle auf derart artifizielle Weise ins Netz gelegten Distanzstrukturen haben im Gegensatz zum physischen Raum die Eigenheit, dass sie (a) beliebig ausgestaltbar und modifizierbar bleiben, (b) die Online-Welt nur unscharf in „vertrautere“ und unvertrautere“ Zonen differenzieren; und (c) nicht in ein von den Akteuren unabhängiges, objektives Koordinatensystem eingebettet sind.²

Weil räumliche Nähe als soziogener Faktor wegfällt, müssen sich soziale Beziehungen und Kollektivierungen umso mehr auf alle nichträumlichen Integrationsfaktoren (z. B. Gemeinsamkeiten der Tradition, Statuslage, Werte oder Zielsetzungen) abstützen, die sich in der bisherigen offline-Sozialwelt ausgebildet haben: z. B. indem ich meine weltweit verstreuten Interaktionspartner danach auswähle, ob sie meine Sprache gut verstehen oder meine spezialisierten Interessen, momentanen Stimmungslagen oder Informationsbedürfnisse teilen, oder indem ich jene Nachrichtenquelle vorziehe, die das höchste sozietale Prestige genießt und/oder mir subjektiv am vertrauenswürdigsten erscheint. Die erfolgreichsten Netzkommunikatoren sind deshalb meistens Personen oder Institutionen, denen es in der Vergangenheit gelungen ist, eine breite öffentliche Sichtbarkeit zu erlangen sowie eine hohe gesellschaftliche Reputation und Vertrauenswürdigkeit zu erwerben. (New York Times, Encyclopaedia Britannica, aber auch religiöse Organisationen, Menschenrechtsorganisationen usw.).

So entsteht in der Online-Welt eine spezifisch immaterielle Qualität von Ungleichheit, die nicht primär auf politischen und ökonomischen Faktoren, sondern auf differentieller Zuschreibung von Prestige und Reputation beruht: was durchaus dazu führen kann, dass auch sehr traditionelle Formen institutioneller Autorität wieder Aufschwung erhalten können. Nichts spricht dagegen, dass auch im Internet mit der Zeit die politisch-militärisch und ökonomisch potentesten Akteure in Führung gehen werden - aber nur insofern, als es ihnen gelingt, ihre Hardware-Ressourcen in das ungleich fragilere Medium namens "Netzreputation" zu transformieren.

Für reine Online-Kollektive (ohne realweltliche Verankerung) stellt sich das verschärfte Problem, dass mangels einer gemeinsamen Örtlichkeit verstärkt endogene Bordmittel herangezogen werden, um die Existenz und Identität der Gruppe zu bezeugen und ihr eine stabile Basis zu verleihen: z. B. indem man die formalen Statuten, das "Mission Statement" oder - besonders häufig - die bisherige Geschichte der Gruppe in den Vordergrund stellt.

Besonders akut stellt sich dieses Stabilisierungsproblem bei den unmoderierten Newsgroups im USENET, die sich – da sie z.B. kein Konzept der „Mitgliedschaft“ kennen - ausschliesslich auf der Basis ihres faktischen Kommunikationsflusses konstituieren und deshalb bloss ihre eigene „Kommunikationsgeschichte“ als Mittel der Identitätsbildung und Binnenstrukturierung zur Verfügung haben. Hier erweist es sich unzweifelhaft als Vorteil, dass die gesamte Fülle vergangener Kommunikationsakte in expliziter Form zugänglich bleibt – im Gegensatz zu mündlichen Diskursgruppen, wo Mängel des Erinnerungsvermögens einer rein historischen Identitätsfundierung enge Grenzen setzen. Andererseits kann genau diese Explizität auch ein Nachteil sein, weil die Suche nach konsensualen Identitätsmerkmalen an der Heterogenität und Widersprüchlichkeit vergangener Kommunikationsprozesse scheitert. Eine häufig gewählte (Teil-)Lösung dieser Problematik besteht darin, dass einige besonders engagierte Gruppenmitglieder die vergangenen „wesentlichen“ Ergebnisse der Gruppenkommunikation induktiv zu einem periodisch immer wieder aufgeschalteten Dokument namens „Frequently Asked Questions“ (FAQ) verdichten, das vor allem Neueinsteigern ermöglicht, sich rasch über das Themenfeld, die Grundauffassungen und die Zielsetzungen der Gruppe (sowie über die zu beachtenden kommunikativen Umgangsformen) kundig zu machen.

Eine andere Folge fehlender räumlicher Ko-Präsenz besteht im dringenden Bedürfnis, die Kommunikation auf präzis definierte Themen und hochgradig eindeutige Begriffe und Symbole zu fokussieren. Face-to-face Begegnungen haben zwingend eine gewisse Diffusität in dem Sinne, dass die Interaktion nicht völlig auf bestimmte Sachaspekte begrenzt werden kann (bzw. muss). Unklare und vieldeutige Ausdruckskundgaben sind einerseits unvermeidlich, andererseits aber auch gut tragbar, weil im dichten Feld interpersoneller Wahrnehmungen und (sowohl nonverbaler wie verbaler) Kommunikationen genügend Chancen bestehen, sich über ihren präziseren Sinn zu verständigen - oder gemeinsam auch völlig neue Sinndeutungen zu produzieren (Geser 1983)

Online-Interaktionen sind hingegen meist zwingend auf hohe funktionale Spezifität sowie auf präzis festgelegte semantische Vorverständigungen angewiesen, weil Kommunikationen losgelöst von ihren Absendern im System zirkulieren und deshalb allein von ihrem *intrinsischen Sinngehalt* her verstanden werden müssen. Fast unüberwindliche Verständigungsprobleme ergeben sich deshalb vor allem dann, wenn in Newsgroups über Amoebenwörter wie z. B. "Demokratie", "Solidarität", "Freiheit" oder "Vernunft" gesprochen wird, die je nach individuellem Deutungshorizont und aktuellen Kontextbedingungen mit völlig verschiedenen Bedeutungen aufgeladen sind.

Höchste Chancen erfolgreichen Verstehens bestehen umgekehrt dort, wo sich die Teilnehmer auf eine gesicherte Basis konsolidierter Vorverständigungen abstützen können:

- a) auf eine endogen erzeugte Verständigungsbasis, die sie in dichter vorgängiger Offline-Kommunikation erarbeitet haben (z. B. im Falle kommunaler „Freenets“).
- b) auf standardisierte oder formalisierte Begrifflichkeiten und Ausdruckscodes, die unabhängig von der konkreten Interaktionsgruppe bestehen (z. B. im Falle von Chemikern, Katzenzüchtern, oder den Anwendern spezifischer Computerprogramme).

In den Termini von Lakoff und Boal sind virtuelle Interaktionspartner primär nicht „meaning makers“, die selber aktiv neue Deutungsmuster schaffen, sondern „meaning takers“, die dauerhaft von bereits geschaffenen, ja in hohem Masse konsensual verbreiteten und traditionell etablierten Kulturmustern abhängig bleiben (vgl. Lakoff/Boal 1995: 129) Im Gefolge dieser Argumentation ergeben sich die folgenden drei Hypothesen:

- 1) Das Internet führt keineswegs zu einer Subjektivierung und Informalisierung der Ausdrucksformen: denn wer immer selbst Privatestes und Intimstes im Netz publizieren will, muss zwingend auf standardisierte supraindividuelle Ausdrucksformen rekurren, um überhaupt verstanden zu werden.³

- 2) Das Internet verschiebt die Chancen öffentlicher Sichtbarkeit zugunsten jener Institutionen, Vereinigungen und Gruppen, die über besonders hoch strukturierte und formalisierte Kommunikationscodes verfügen (z. B. in der Wissenschaft zugunsten exakter naturwissenschaftlicher Disziplinen oder in der Religion zugunsten fundamentalistischer Sekten, die auf einer präzise-wörtlichen Schriftauslegung insistieren).
- 3) Das Internet begünstigt die Segregation der Kommunikationsströme in relativ scharf umgrenzte „Diskursinseln“, die ihre Identität aus der Spezifität ihrer paradigmatischen Orientierungen, Themenstellungen oder Begriffsdefinitionen gewinnen. Korrelativ dazu fördert es bei den Individuen die Differenzierung des Rollensets in eine Vielzahl spezialisierter und volatiler Partialrollen, die nur sporadisch aktiviert werden und mit dem identitiven Persönlichkeitskern nur in einem sehr lockeren Verhältnis stehen (vgl. z. B. Wilson 1997). Diese Segmentierung nach sachlichen Gesichtspunkten überlagert (und substituiert teilweise) die Segmentierung nach territorialen Kriterien, wie sie in der Realwelt nach wie vor überwiegt (vgl. Geser 1998a).

These 3:

Eine Hauptfunktion der Online-Welt besteht darin, die Gesellschaft durch eine Sphäre "semi-fluider", intentional gestaltbarer und reversibler

- kultureller Artefakte

- personaler Rollen und Identitäten

- sozialer Interaktions- und Strukturformen

zu bereichern, die zur Realwelt in einem teils kompensativen, teils konfliktiven Verhältnis stehen.

3.1. Die Fluidisierung der Artefaktkultur

Die auf der Basis von Computer-Software generierten Schöpfungen menschlichen Handelns haben gemeinsam, dass sie im polaren Spannungsfeld zwischen „materieller Kultur“ und „immaterieller Kultur“ eine komplizierte, bisher nicht ausreichend theoretisch reflektierte Mittelstellung besetzen. Mit der Welt physischer Artefakte teilen sie Eigenschaft, dass es sich um externalisierte Produkte handelt, die relativ unabhängig von mentalen Leistungen oder sozialen Handlungsvollzügen speicher- und reproduzierbar sind. Andererseits aber stehen sie dank ihrer reversiblen Wandelbarkeit dem ephemeren Charakter psychischer Erlebens- und Reflexionsverläufe oder sozialer Interaktionsprozesse nahe und sind deshalb dazu prädestiniert, sich diesen psycho-sozialen Ebenen stärker anzuschmiegen als – wie z. B. veraltete Maschinen oder Gebäude – in ein Diskrepanzverhältnis zu ihnen zu treten. Ein Beispiel: im Gegensatz zur physischen Grabstätten bestehen Web-Memorials nicht aus ein für allemal fixierten Denkmälern, die eigensinnig in eine meist zunehmend verständnislose Gegenwart hineinragen, sondern es sind lebendige, evolutionsfähige Gedenkseiten, in denen sich die jeweils aktuellen Erinnerungen und Gefühle der Mittrauernden widerspiegeln (Geser 1998c)

Ebenso werden irreversibel auf Papier verfestigte Textdokumente zunehmend durch fluidere Schriftpublikationen abgelöst, die vom Autor im Gleichschritt mit seinen eigenen Lernprozessen dauernd modifiziert werden können; und virtuelle Enzyklopädien nehmen den Charakter permanenter „intellektueller Baustellen“ („under permanent construction“) an, die in ihrer Akzentsetzung und Lückenhaftigkeit nicht nur den jeweils aktuellen Kenntnisstand, sondern auch die momentanen Interessenschwerpunkte und Modeströmungen wissenschaftlicher Forschung getreulich widerspiegeln.

Auch die oben erwähnten „Frequently Asked Questions“ (FAQ's) repräsentieren eine neue Form semi-fluiden kollektiver Traditionsbildung, in der sich die Explizität und Verbindlichkeit, die schriftlichen Dokumenten eigen ist, mit der flexiblen Evolutionsfähigkeit informell-mündlicher Überlieferungen verbindet.

Als Konsequenz ergibt sich, dass die kulturelle Systemebene gegenüber den psycho-sozialen Ebenen an Eigenständigkeit verliert: so dass z. B. die Web-Kultur der Neunziger Jahre im nächsten Jahrhundert kaum mehr fassbar sein wird, weil deren Zeugnisse mit Hilfe der „Delete-Taste“ längst gelöscht (bzw. durch aktuellere Fassungen substituiert) worden sind.

3. 2. Die Fluidisierung personeller Rollen und Identitäten

Auf *personaler* Ebene ergibt sich eine analoge *Volatilisierung der Identitäten* aufgrund der Tatsache, dass Online-Partner nicht mit ihrer *physischen Körperlichkeit* anwesend sind. Dies bedeutet, dass vielerlei stabile Merkmale einer Person (Geschlecht, Alter, Rasse, persönliche Erscheinung u. a.) unerkennbar bleiben, die in face-to-face-Interaktionen als Verankerungsbasis für verlässliche soziale Wahrnehmungs-, Handlungs- und Erwartungsstrukturen fungieren.

Typischerweise werden Online-Kommunikatoren auf den Status „nackter Subjekte“ reduziert, deren Freiheit sich nicht nur auf die Wahl ihrer Handlungen erstreckt, sondern zusätzlich auch noch auf die Selektion einer beliebigen „virtuellen Identität“, die mit den biologischen oder sozio-kulturellen Zuschreibungen ihrer Realwelt-Identität in keinem Zusammenhang zu stehen braucht. So können insbesondere MUD's MOO's und andere kollektive Spielwelten als eigentliche „identity workshops“ fungieren, in denen die Teilnehmer unverbindlich beliebige Rollen (z. B. als Behinderte, Gefängnisinsassen oder Angehörige des anderen Geschlechts) austesten können: etwa in der Absicht, Empathie für ihnen sonst nicht zugängliche soziale Gruppen zu gewinnen, oder alternative Aspekte der eigenen Persönlichkeit zu aktualisieren, die in den restriktiven Rollenverhältnissen der Realwelt keinen Platz finden können. (vgl. u. a. Reid 1994, Turkle 1996; Bühler-Ilieva 1997; Coradi 1997).

Generell erweitern Online-Interaktionen die Sozialwelt von Individuen (und Organisationen) vorrangig durch einer peripherste Sphäre besonders lockerer, unverbindlicher Kontakte und Beziehungen, die häufig nur punktuellen Charakter haben und keine zukünftigen Verbindlichkeiten implizieren (Kerr/Hiltz 1982:151). Eine vorrangige Funktion solcher „weak ties“ besteht offensichtlich darin, dem Individuum einen wenigstens minimalen Einblick in ihm fremde Sachbereiche, Diskussionsthemen oder soziale Milieus zu eröffnen, zu denen es in der Realwelt keinen Zugang findet, oder um – zwecks Erweiterung des Erfahrungshorizonts - in unverbindlicher „Trial-and-Error – Manier alternative neue Kommunikations- und Handlungsweisen auszutesten, die auch risikoreich sein können, weil jederzeit man sich jederzeit ohne Verluste zurückziehen kann (vgl. z. B. Granovetter 1983; Rice, Grant, Schmitz, & Torobin, 1990).

3.3 Die Fluidisierung sozialer Systeme

Email-Partnerschaften, Online-Gemeinschaften und virtuelle Organisationen haben miteinander gemeinsam, dass der Fortbestand des Sozialsystems mit der Aufrechterhaltung sehr fluider Binnenstrukturen und unberechenbarer Kommunikationsverläufe vereinbar ist, die der Autonomie der einzelnen Teilnehmer einen grossen Spielraum gewähren.

Zwei Gründe sind dafür massgebend:

- 1) Im Unterschied zu Freundschaftsbeziehungen oder freiwilligen Vereinigungen muss sich die Kommunikation nicht auf bestimmte Begegnungs- oder Versammlungszeiträume beschränken; vielmehr ist es allen Teilnehmern zu jedem Zeitpunkt möglich, kritische Fragen zu stellen, Modifikationen von Zielsetzungen oder Normen vorzuschlagen oder auf die Themenagenda Einfluss zu nehmen.
- 2) Im Gegensatz zu face-to-face Gruppen müssen sich die Teilnehmer nicht in einen gemeinsamen raum-zeitlichen Kontext integrieren, der ihre Handlungsfreiheit restringiert. So sind sie z. B. nicht genötigt, sich Voten anderer Teilnehmer anzuhören und auf unvorgesehene Fragen anderer zu reagieren), bis zum Ende der Sitzung auszuharren oder all jene informellen Prozesse der Beeinflussung und Überredung über sich ergehen zu lassen, wie sie z. B. in Behörden- oder Kommissionssitzungen gang und gäbe sind. Stattdessen bleibt jeder seiner je eigenen physischen Realumwelt verhaftet und verfügt autonom darüber, wann er/sie welche Kommunikationen zur Kenntnis nimmt (bzw. darauf reagiert).

Dementsprechend sind Online-Interaktionen für all jene Aufgaben nicht gut geeignet, deren Bewältigung intensive soziale Beeinflussungsprozesse bedingt: z. B. um zwischen divergierenden Verhandlungspartnern Konsens zu stiften, um verbindliche formale Organisationsstrukturen zu bilden, um in gerichtlichen Verfahren die Wahrheitsfindung zu befördern oder um in Individuen bleibende Soziali-

sationseffekte zu erzielen. Sehr viel nützlicher sind sie für den Zweck, ad hoc zur Lösung eines partikulären Spezialproblems sehr rasch einen punktuellen Kooperationsverbund zu bilden oder (nach der Devise „Does anybody know.....?“) in Krisenzeiten zusätzliche breite Kommunikationschancen zu eröffnen, die in den schwerfälligeren Realweltlichen Systemen (z. B. innerhalb betrieblicher Organisationen) nicht verfügbar sind. So entstehen beispielsweise virtuelle Forschungsteams, in denen ständig neu darüber entschieden wird, welche Online-Partner sie heute zuschalten, um von ihrer hochspezialisierten Expertise zu profitieren, sowie virtuelle Organisationen, die sich potentiell jeden Morgen als überräumliche Kooperationsstrukturen neu und anders konstituieren. Dies kann bewirken, dass realweltliche Teams oder Betriebe auf einen kleineren Kern von Dauermitgliedern als bis anhin schrumpfen können, weil sie in der Lage sind, ihren Bedarf an Qualifikationen und Kenntnissen kurzfristig durch die Zuschaltung von spezialisierteren „accidental consultants“ zu erweitern (vgl. Huber 1990)

Solche Kapazitäten zur reversiblen Strukturbildung lassen sich beispielsweise für "community workshops" nutzen, in denen neue Formen sozialer Kooperation simuliert oder sogar bisher unrealisierte soziale Ordnungen oder Gesellschaftsstrukturen ausgetestet werden. Noch weitergehend liesse sich die Online-Welt zur Entfaltung einer experimentell verfahrenen Makrosoziologie nutzen, bei der es darum geht, unter Mitwirkung zahlreicher Spieler alternative (z. B. auf genossenschaftlichem Eigentum oder auf der Gleichverteilung von Aufstiegschancen beruhende) Gesellschaftsmodelle auszutesten, die in einer alternativlos gewordenen Realwelt der deregulierten globalen Märkte völlig ausser Sichtweise geraten sind.⁴ Auf demselben Wege liessen sich vielleicht auch realisierungsfähige Reformmodelle des Gesundheits- oder Bildungswesens eruieren – oder anderer Institutionen, die aufgrund ihrer irreversibel angewachsenen Komplexität keiner Globalreform (mehr) zugänglich scheinen.

These 4:

Die Online-Welt ist eine "hypersoziale" Sphäre, die manchen idealisierten Konzepten, Modellen und Theorien der bisherigen Soziologie approximativ besser als die Realgesellschaft entspricht.

Schliesslich stellt sich die Frage, inwiefern das unter konventionellen offline-Bedingungen generierte konzeptuell-theoretische Rüstzeug der Soziologie notwendig und/oder hinreichend ist, um die neuen Phänomene der Onlinewelt vollwertig in ihren Gegenstandsbereich einzubeziehen. Die Antwort darauf fällt eigenartig zwiespältig aus.

Auf der einen Seite ist evident, dass wir eine vielfältig eingeschränkte Sozialwelt vor uns haben, in der manche gängigen Erscheinungen der Real-Welt keine Parallele haben: So gibt es offensichtlich keine direkte Anwendung von physischer Gewalt, keinen Dichtestress aufgrund zu engen räumlichen Zusammenlebens, keine rhetorische Demagogie auf der Basis einer eindringlichen Stimme oder beeindruckender Gesten, keine Diskriminierungen auf der Basis äusserer Körpermerkmale und keine Opfer von physischen Unfällen oder gewalttätiger Kriminalität. Dementsprechend erweisen sich all jene paradigmatischen Ansätze als wenig relevant, die beispielsweise die Anwendung physischer Macht, die nonverbale Kommunikation unter Anwesenden oder die territoriale Dimension menschlicher Sozialordnung (und entsprechend „objektivistische“ Messgrössen wie Bevölkerungsdichte oder Körperdistanzen) in den Mittelpunkt ihres Forschungsinteresses stellen.

Umgekehrt aber erweisen sich jene ungleich zahlreicheren Theoriemodelle als sogar besser anwendbar, die schon immer darauf ausgegangen sind, in idealisierender Weise die endogene Eigendeterminiertheit der sozialen Welt zu betonen und physische Rahmenbedingungen entweder zu ignorieren oder als bloss empirische „Störungsquellen“ der empirischen Modellanwendung gelten zu lassen.

Evident ist beispielsweise, dass Online Kommunikationen zweifelsfreier als viele realweltliche Verhaltensweisen im idealtypischen Sinne Max Webers soziale Handlungen sind, die durch einen subjektiven Sinn - und nicht durch unkontrollierbare Reflexe oder Umwelteinflüsse - gesteuert werden, Wenn ich z. B. eine Website betrachte, kann ich sicher sein, dass alles, was sie an Texten, Bildern oder Tönen enthält, absichtsvoll dort platziert wurde, also das Ergebnis intentionalen Handelns dar-

stellt; bei Einsendungen in Newsgroups kommt nur der intentional geschriebene Text zur Geltung, nicht die dahinterstehende Person mit ihren partikulären Körpermerkmalen und nonverbalen Gesten, und wenn x-tausende von Surfern die Website der New York Times aufsuchen, liegt die Ursache dafür ausschliesslich im *sozialen* bzw. *kulturellen* Faktum, dass die Zeitung über eine hohe Reputation verfügt, nicht im *physischen* Faktum, dass sie am nächstliegenden Kiosk zufällig zum Verkauf angeboten wird.

Von der virtuellen Realität der Online-Welt kann man auch ohne Einschränkung im phänomenologischen Sinne von Husserl und Schütz behaupten, sie sei "intersubjektiv konstituiert" - ohne die philosophische Kritik derjenigen zu erregen, die auf der ontischen Eigenständigkeit des Physischen insistieren.

Von textbasierten "*Multi User Dungeons*" lässt sich besser als von allen bisherigen Formen sozialer Kollektivierung sagen, dass es *durch Sprache konstituierte*, also eigentlich *hegelianische* Sozialwelten sind, in denen vielleicht die Gesetzmässigkeiten der Dialektik einer empirischen Beobachtung zugänglich werden.

Und wer die von Habermas beschworene "kommunikative Öffentlichkeit" im wörtlichen Sinne als *öffentlich zugängliche Kommunikation* versteht, wird sie im USENET zumindest *im rein technischen Sinne* vollkommener als im Kaffeehaus des 18. Jahrhunderts verwirklicht finden (Geser 1998a).

Das aus der Theaterwelt stammende Konzept der "sozialen Rolle" ist für die Analyse virtueller Kommunikationsgruppen (z. B. wiederum "*Multi User Dungeons*") besonders gut geeignet, weil die Teilnehmer dort künstlich erzeugte und frei gewählte Identitäten präbendieren, die mit ihrer psychophysischen Persönlichkeit in keinem Zusammenhang zu stehen brauchen (vgl. Coradi 1997).

Und schliesslich kommen *ökonomische Marktverhältnisse* im Internet den idealisierten Bedingungen neoklassischer Modelle besonders nahe, weil Konkurrenz nicht durch hohe Kosten der Informationsbeschaffung, durch lokale Monopole, oder partikularistische Sozialbedingungen herabgemindert ist, sondern jenen von Bill Gates beschworenen "frictionless capitalism" erzeugen, in dem sich eine neue Stufe der strukturellen Ausdifferenzierung und Verselbständigung wirtschaftlicher Tauschtransaktionen realisiert.

Diese Beispiele zeigen: dass die Online-Welt in methodologischer Hinsicht eine Art Labor darstellt, in dem manche soziologische Strukturen und Prozesse unter (beinahe) idealtypischen Bedingungen beobachtet (oder auch künstlich erzeugt und manipuliert) werden können: ähnlich wie für die Naturwissenschaft das Weltraum-Vakuum, in dem physikalische Prozesse ohne die störenden Einwirkungen von Schwerkraft oder Luftwiderstand analysierbar sind. Überraschenderweise stellen wir also fest, dass das theoretische Rüstzeug zur Analyse der Online-Welt zum guten Teil bereits vorhanden ist, während die Komplexitäten der realen Sozialwelt - wie übrigens auch manch verwickelte Verhältnisse in der alltäglichen physischen Umwelt - nach wie vor auf angemessene Erklärungsmodelle warten.

Literatur

Barrett, S. Caldwell and Lilas, H. Taha (1993) STARVING AT THE BANQUET: SOCIAL ISOLATION IN ELECTRONIC COMMUNICATION MEDIA Interpersonal Computing and Technology:An Electronic Journal for the 21st Century January, 1993 Volume 1, Number 1.

Bühler-Ilieva, Eveline (1997), "Can anyone tell me how to /join#real.life? Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace. In: Sociology in Switzerland. Online Publikationen, Zürich. http://socio.ch/intcom/t_ebuehl01.htm

Chesher, Chris (1997), The Ontology of Digital Domains (in: Holmes David (ed.) Virtual politics. Identity and Community in Cyberspace. Sage Publications, London/Thousand Oaks/New Delhi:79-92.

Coradi, Maja (1997), MUDs - faszinierende virtuelle Welten. In: Sociology in Switzerland. Online Publikationen. Zürich. http://socio.ch/intcom/t_mcorad01.htm

Geser, Hans et. al. (1994), Die Schweizer Lokalparteien. Seismos Verlag, Zürich.

Geser, Hans (1998a), Auf dem Weg zur Neuerfindung der politischen Öffentlichkeit. Das Internet als Plattform der Medienentwicklung und des sozio-politischen Wandels. In: Sociology in Switzerland. Online Publikationen. Zürich. http://socio.ch/intcom/t_hgeser06.htm

Geser, Hans: (1998b) Die funktionale Bedeutung der Computernetze für assoziative Vereine und Verbände In: Sociology in Switzerland. Online Publikationen, Zürich. http://socio.ch/movpar/t_hgeser2.htm

Geser, Hans (1998c), „Yours Virtually Forever“ , In: Sociology in Switzerland. Online Publikationen, Zürich. http://socio.ch/intcom/t_hgeser7.htm

Granovetter, Mark S. (1983), "The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited" in Randall, C. (Ed.). Sociological Theory 1983. San Francisco: Jossey-Bass:201-233.

Huber, George P. (1990), A Theory of the Effects of Advanced Information Technologies on Organizational Design, Intelligence, and Decision Making (in: Folk, Janet/Steinfeld, Charles (eds.), Organizations and Communication Technology, Sage Publications, Newbury Park 1990: 237-274).

Kerr Elaine B. /Hiltz, Starr Roxanne (1982), Computer-Mediated Communication Systems. Status and Evaluation. Academic Press New York 1982/**147**).

Lakoff, George / Boal Iain A. (1995), Body, Brain and Communication (in: Brook James / Boal Iain A. (eds.) Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of information. San Francisco City Lights: 115-129).

Rauch, Herbert (1983), Partizipation und Leistung in Grossgruppensitzungen. Qualitative und quantitative Vergleichsanalyse von 20 Fallstudien zum Sitzungsprozess entscheidungsfindender Gruppen. Gruppensoziologie. F. Neidhart, Sonderheft Nr. 25 der KZFSS: 256-274.

Reid, Elisabeth (1994), Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities. Melbourne. <http://people.we.mediaone.net/elizrs/work.html#CulturalForms>

Rice, R. E., Grant, A. E., Schmitz, J. & Torobin, J. (1990), Individual and Network Influences on the Adoption and Perceived Outcomes of Electronic Messaging. Social Networks, 12: 27-55.

Simmel, Georg (1908), Der Raum und die räumlichen Ordnungen der Gesellschaft In: Soziologie; Untersuchungen zu den Formen der Vergesellschaftung, Duncker & Humblot, Berlin: 460-526.

Turkle, Sherry (1996), Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. London. (Originalausgabe: New York, Simon & Schuster, 1995).

Wilson, Michele (1997), Community in the Abstract: A political and Ethical Dilemma? (in: Holmes, David (ed.) Virtual politics. Identity and Community in Cyberspace. Sage Publications London / Thousand oaks, New Delhi 1997: 145-162).

Endnoten

¹ Diese generalisierte Integrationswirkung räumlicher Proximität lässt sich z. B. in den Lokalsektionen politischer Parteien beobachten, wo die sozialen Bindekräfte (z. B. auf der Basis von expressiver „Geselligkeit“) relativ unabhängig vom Schicksal der überlokalen Partei (und selbst in Zeiten politischen Misserfolgs aufrechterhalten bleiben) (vgl. Geser et. al. 1994).

² Insofern sich jeder nach subjektiven Kriterien sein eigenes egozentrisches System von Netzdistanzen aufbaut und Dritte nicht in der Lage sind, sich über die zwischen A und B herrschende Distanz zu vergewissern, mag die Topologie der Online-Welt als "kulturgeschichtliche Regression" (in Stadien vor der Newton'schen Raumphysik) gewertet werden.

³ Dies zeigt sich deutlich im Falle der dem Andenken Verstorbener gewidmeter „Virtual memorial Sites“, deren Autoren im Interesse öffentlicher Resonanz zumeist überaus konventionelle Ausdrucksformen wählen (vgl. Geser, Hans, 1998c).

⁴ Embryonale Ansätze dazu finden sich bei globalen Spielwelten wie z. B. „Ultima Online“, wo sich täglich zehntausende von Spielern in eine Alternativgesellschaft versenken, deren normative Struktur und Statusordnung vorindustrielle Züge trägt, aber zukünftig wohl auch visionär-nachindustrielle Merkmale annehmen könnte.