

Jana Hochberg

Online-Offline: Zum Verhältnis zweier Wirklichkeitsbereiche

Magisterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2005 GRIN Verlag, Open Publishing GmbH
ISBN: 9783638492270

Dieses Buch bei GRIN:

<http://www.grin.com/de/e-book/53906/online-offline-zum-verhaeltnis-zweier-wirklichkeitsbereiche>

Jana Hochberg

Online-Offline: Zum Verhältnis zweier Wirklichkeitsbereiche

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Online – Offline: Zum Verhältnis zweier Wirklichkeitsbereiche

Magisterarbeit zur Erlangung des akademischen Grades
eines Magister Artium (M.A.) an der
Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg,
Fakultät für Geistes-, Sozial- und Erziehungswissenschaft,
Institut für Erziehungswissenschaft

Studienfächer: HF: Pädagogik

 NF: Soziologie
 Philosophie

Gliederung:

1 EINLEITUNG	4
1.1 WAS KANN DER LESER VON DIESEM TEXT ERWARTEN?	4
1.2 DARSTELLUNG EINIGER AUSSCHNITTE AUS DER WISSENSCHAFT, DIE SICH UNTER ANDEREM MIT COMMUNITIES AUSEINANDER SETZEN.	8
1.3 WAS IST DAS ZIEL DIESER ARBEIT UND WIE GLIEDERT SIE SICH?	11
II AUSGANGSFRAGEN:	15
2 MEDIENGESCHICHTE UND DER DAMIT EINHERGEHENDE WANDEL VON DER KOMMUNIKATIONSVORSTELLUNG	15
2.1 WAS IST EIN MEDIUM? WOZU DIENT EIN MEDIUM?	15
2.2 WIE VERÄNDERT SICH DIE VORSTELLUNG VON DER WELT, IN DER MAN LEBT, DURCH DEN ÜBERGANG VON DER ORALITÄT ZUR LITERARITÄT ?	17
2.3 AUSWIRKUNGEN DES BUCHES WÄHREND DES ÜBERGANGS VON DER STÄNDE- ZUR INDUSTRIEGESELLSCHAFT	21
2.4 DER ÜBERGANG ZUR TECHNOLOGISCHEN REVOLUTION UND DIE DAMIT EINHERGEHENDEN ENTWICKLUNGEN VON GLOBALISIERUNG UND DEZENTRALISIERUNG	25
2.5 ZUSAMMENFASSUNG	30
3 METHODISCHES VORGEHEN	31
3.1 ANSATZ	33
3.2 DATENERHEBUNG UND DOKUMENTATION	34
3.3 AUFBEREITUNGSVERFAHREN	39
3.4 AUSWERTUNGSVERFAHREN	40
III SCHLÜSSELTHEMEN:	42
4 VIRTUELLE UND REALE WELTEN – WIE VERSCHIEDEN SIND SIE?	42
4.1 VERGLEICH VON „REAL LIFE“-GEMEINSCHAFTEN UND „VIRTUELL LIFE“-GEMEINSCHAFTEN	42
4.1.1 Wie wird man Mitglied einer Gemeinschaft?	43
4.1.2 Die Bedeutung von Regeln und Ritualen innerhalb einer Gemeinschaft	63
4.1.3 Wie gliedert sich die soziographische Struktur in Gemeinschaften?	71
4.1.4 Wie erfolgt die Selbstdarstellung in den virtuellen Gemeinschaften?	93
4.2 ZUSAMMENFASSUNG	106
5 DER KÖRPER IN DER VIRTUELLEN SOZIALISATION	107
5.1 EINLEITUNG	107
5.2 BEDEUTUNG VON KÖRPERLICHKEIT IM DATENSTROM UND IM „REAL LIFE“	109
5.2.1 Die Wahrnehmung wird im neuen virtuellen „Spielfeld“ verändert	109
5.2.2 Existieren Momente, in denen die Grenzen zwischen virtueller und realer Welt ineinander fließen?	117
5.3 DAS VIRTUELLE „ICH“ KONSTRUIERT SEINE DIGITALE UMGEBUNG	127
5.3.1 In welcher Form existiert der Körper in der virtuellen Gemeinschaft?	127
5.3.2 Der virtuelle Körper und seine sozialen Aspekte	134
5.4 ZUSAMMENFASSUNG	138

IV HERAUSFORDERUNGEN:	140
6 SCHLUßFOLGERUNGEN FÜR DIE PÄDAGOGIK	140
6.1 WELCHE BEDEUTUNG HAT DIE MEDIENKOMPETENZ IN DER VERNETZTEN WELT DES 21. JAHRHUNDERTS?	141
6.2 WELCHEN UMGANG BEVORZUGEN HÄUFIGE BESUCHER VON VIRTUELLEN WELTEN?	144
6.3 KANN EINE PRAGMATISCHE UMGANGSWEISE DEN USER IN SEINER ERFAHRUNG DER BEIDEN WELTEN UNTERSTÜTZEN?	145
V ABSCHLUß:	147
8 ANLAGE	147
9 QUELLEN	151

I Vorüberlegungen:

1 Einleitung

1.1 Was kann der Leser von diesem Text erwarten?

„Müssen wir nun nicht gestehen, wenn jemand, der etwas sieht, bemerkt, dieses, was ich hier sehe, will zwar sein wie etwas gewisses anderes, es bleibt aber zurück und vermag nicht zu sein wie jenes, sondern ist schlechter, - daß der, welcher dies bemerkt, notwendig jenes vorher kennen muß, von dem er sagt, daß das andere ihm zwar gleiche, aber doch dahinter zurückbleibe?“¹

Platon weist unter anderem in diesem Zitat aus dem Phaidon darauf hin, dass das erkennende Subjekt, bei ihm ist es der Mensch, die Ideenwelt von der sichtbaren Welt unterscheiden muss. Auch andere seiner Schriften arbeiten diese klare Differenz immer wieder deutlich heraus. Besonders anschaulich stellt Platon in seinem „Höhlengleichnis“² den Unterschied zwischen der Sinnenwelt und der Ideenwelt dar. Beide Welten werden von Platon als gegensätzlich verstanden.

Für die Ideenwelt liegt in der Philosophie Platons der ontologische Wahrheitsbegriff zugrunde. Die ontologische Wahrheit ist die erkenntnistheoretische Basis in Platons Forschungen. Deutlicher wird Platons Verständnis von der Idee, als dem Wahren entsprechend, wenn als Gegensatz die Sinnenwelt zum Verständnis hinzugezogen wird. Bei der sinnlichen Wahrnehmung, die die Sinnenwelt erschließt, handelt es sich um eine subjektive Wahrnehmung durch eben die Sinne. Diese ist unzuverlässig, da sie sich ständig ändert. So kann beispielsweise die sinnliche Betrachtung eines Objektes zu unterschiedlichen Zeitpunkten und aus verschiedenen Perspektiven zu verschiedenen Ergebnissen führen. Platons Idee, seine ontologische Wahrheit, ist hingegen unveränderlich und mit sich selbst jederzeit identisch. Daher ist diese Wahrheit zeitlos. Aus diesem Grunde fordert Platon den Philosophen auf, dem Leib und seinen Sinnen zu entsagen, da er sonst die reine Wahrheit niemals erblicken könne.³ Die Sinne dienen als Material der Erkenntnis. Wie kann aus den einzelnen Sinneswahrnehmungen nach Platon die Wahrheit geschaut werden? Platon vergleicht die Inhalte der verschiedenen Sinneswahrnehmungen miteinander und hebt ihre wesentlichen Merkmale, also Merkmale, die allen bisherigen Sinneswahrnehmungen gemeinsam waren, heraus.

¹ Platon: Phaidon, S. 41 / 42. Digitale Bibliothek Band 2: Philosophie, S. 1095 / 1096 (vgl. Platon-SW Bd. 1, S. 754)

² Platon, Der Staat (Politeia), Siebentes Buch [Platon: Der Staat, S. 405-470. Digitale Bibliothek Band 2: Philosophie, S. 1600-1665 (vgl. Platon-SW Bd. 2, S. 248-288)]

³ Platon, Phaidon [Platon: Phaidon, S. 26. Digitale Bibliothek Band 2: Philosophie, S. 1080 (vgl. Platon-SW Bd. 1, S. 745)]

Um eine nächste Erscheinung von anderen Erscheinungen differenzieren zu können, bedient sich das erkennende Subjekt einem Muster, das es aus den wesentlichen und allgemeinen Merkmalen vorheriger mannigfaltiger Sinneswahrnehmungen geschaut hat, um diese Erscheinung einem Begriff unterordnen zu können.

Der Begriff wiederum kommt wegen seiner Allgemeinheit und Abstraktheit der Idee näher, als die sinnliche Wahrnehmung. Da er jedoch nur ein sprachlicher Ausdruck als Mittel der Darstellung von Ideen ist, bleibt er hinter der Idee zurück. Eine Idee kann nichts Sprachliches sein, sondern ist eher mit dem reinen Gedanken zu vergleichen. Das ist es, was Platon zum Gegenstand von Wissenschaft und Wahrheit macht.

Die Ideen entsprechen in Platons Schriften der eigentlichen Wirklichkeit. Begriffe, sinnliche Anschauungen usw. versuchen hingegen diese eigentliche Wirklichkeit abzubilden. Dies gelingt ihnen jedoch nur bis zu einem bestimmten Annäherungswert. Sie erreichen niemals den reinen Wert und das Wesen der Idee, des Seins selbst. Das ist es, was Platon unter dem oben, einführenden Zitat meint, wenn er schreibt: „*es bleibt aber zurück und vermag nicht zu sein wie jenes, sondern ist schlechter*“ bzw. „*daß das andere ihm zwar gleiche, aber doch dahinter zurückbleibe*“.

Platon grenzt die physische Welt deutlich gegen seine Ideenwelt ab. Die durch Sinnesorgane wahrnehmbare Welt bezeichnet er als die sichtbare Welt im Gegensatz zu der nur denkbaren Ideenwelt. Die Vorstellung zweier verschiedener Wirklichkeiten versteht Platon jedoch nicht im Sinne zweier streng voneinander getrennten Welten, quasi als Zweiweltentheorie. Für ihn selbst gibt es nur eine Einheit des Seins. Er unterscheidet in dieser einen Welt zwischen mehreren Modalitäten der Wirklichkeit. Die Idee, die das wahre und eigentliche Sein ist, durchdringt alle Modalitäten des Seins und diese haben somit Anteil am wahren Sein. Wie bisher von mir hervorgehoben wurde, existieren verschiedene Schichten von Art und Weise des Seins. Für Platon ist der Gedanke immanent, dass eine Schicht auf der anderen aufruht. Die Wesensschau verläuft in dieser Schichtung somit von oben nach unten. Die höhere Schicht ist immer die Seinsstärkere und legt die Bedingung der darunter liegenden und abhängigen Schicht vor. So ruht beispielsweise das raumzeitliche Sein der physisch wahrnehmbaren Welt auf dem idealen Sein. Das eine untere Seinsschicht der oberen Seinsschicht bedarf, formuliert Platon im einführenden Zitat folgendermaßen: „*daß der, welcher dies bemerkt, notwendig jenes vorher kennen muß*“. Mit diesem Verständnis steht der Mensch über aller raumzeitlicher Erfahrung in einer zeitlosen Welt, ohne die sinnliche Welt zu verlieren und in eine total andere, gänzlich unbegreifliche zu fliehen. Nach Platon erfasst der Mensch die Welt in ihrem Grunde, da er die verschiedenen Modalitäten als eine Immanenz des Transzendenten versteht. Die Ideenlehre Platons ist eine Modalitätsanalyse.⁴

In Bezug zu meinem Thema, schlußfolgere ich, dass Platons Ideenwelt zu einer unausschöpflich reichen und zeugenden Fruchtbarkeit für die Sinnenwelt anregt.

⁴ Vgl. Bryan Magee, Geschichte der Philosophie, S.31

Die Sinnenwelt kann sich dieser Fruchtbarkeit bedienen und mannigfaltige Formen nach dem Vorbild der Ideenwelt schaffen. Die Ideenwelt, die zur Kreativitätsentfaltung animiert, ist somit für Platon die stärkere Wirklichkeit. In der heutigen, so genannten modernen Zeit, hat sich dieses Verständnis der Wirklichkeit gewandelt. Der moderne Begriff, von dem was wahr ist, schwächt den Wirklichkeitsgrad der Ideen Platons ab. Der Blickwinkel des 21. Jahrhunderts ist gewohnt, in der physischen Wirklichkeit die eigentliche Wirklichkeit zu sehen. Wissenschaft, wie sie sich heute versteht, beruht auf Erfahrung. Sie findet Gewissheit in der Ausdehnung, der Gestalt und der Bewegung von Gegenständen. Durch diese veränderte Perspektive auf wahres Wissen, bedient sich die Wissenschaft des instrumentalisierten Denkens, um die materielle Welt um uns herum zu verstehen. Die „Idee“ hat sich zum instrumentalisierten Wissen weiterentwickelt.⁵

Spätestens an dieser Stelle drängt sich dem Leser wohl die Frage auf, warum der Autor dieses Textes so ausführlich mit Platons Ideenlehre in seine Arbeit einleitet, deren zentrales Thema das Verhältnis Online und Offline ist. Die Antwort liegt in Platons Modalitätsanalyse. Angeregt wurde ich durch seine Vorstellung der immanenten Transzendenz von Wahrheit. Diese Vorstellung lässt sich mit meinem Verständnis in die heutige Zeit transformieren. Heute – darunter wird der Anfang des 21. Jahrhunderts verstanden - haben sich die Lebenserscheinungen im Vergleich zu Platons Griechenland gewaltig verändert. Doch im Grunde ist der Mensch noch immer auf der Suche nach den Lösungen alter Fragestellungen. Er streitet noch immer über Probleme aus längst vergangenen Zeiten, nur treten diese Probleme in einer anderen Form auf. Konkret ausgedrückt heißt das, dass die Wissenschaft noch immer mit den ungelösten Rätseln der Vergangenheit konfrontiert wird. Die Erscheinungen der Konfrontation haben sich nur in ihrem Aussehen mit dem Voranschreiten der Zeit gewandelt.

Der Titel „Online - Offline“ birgt vielmehr in sich, als die Wissenschaft bisher erkannt bzw. erforscht hat. Unter „Online“ verstehe ich, wenn sich ein Nutzer über den Computer mit dem Internet verbunden hat und somit auf Informationen weltweit zugreifen kann. „Offline“ hingegen ist der Nutzer eines Computers dann, wenn der Computer nicht mehr mit dem Internet verbunden ist. Da ich mich nicht im Stande sehe, das Online - Offline Verhältnis auf das ganze Internet hin zu betrachten, habe ich mir einen ganz speziellen und kleinen Bereich des Internets herausgesucht. Aus diesem Grunde betrachte ich das Online - Offline Verhältnis nur in Bezug auf Communities hin. Speziell auf eine Community bezogen kann online mit virtuell und offline mit real gleichgesetzt werden. Online ist das virtuelle Agieren eines Charakters innerhalb der Community, während Offline das Agieren außerhalb der Grenzen der Community bedeutet. An dieser Stelle weise ich darauf hin, dass „Offline“ oft gleichbedeutend als Realität verwendet wird. Das würde in meinem Kontext eine Änderung des Offline - Verständnisses nach sich ziehen. Deshalb wird im fortlaufenden Text, wenn nicht speziell von mir darauf hingewiesen wird,

⁵ Carl Friedrich von Weizsäcker, Die Geschichte der Natur, S. 6 ff.

unter „Offline“ das Agieren außerhalb der Grenzen des Internets, auch als Realität bezeichnet, verstanden. Wie können diese unterschiedlichen und doch scheinbaren gegensätzlichen Termini „virtuell-real“, verbunden werden? Eine Anleitung dafür gibt Platon. Durch seine Differenzierung von verschiedenen Arten und Weisen von Wahrheit, gibt er eine Anleitung, die meines Erachtens auf die beiden Wirklichkeitsbereiche „Online-Offline“ übertragen werden kann.

An oberster Stelle und mit den Ideen Platons gleichzusetzen, findet sich der moderne Begriff der Wirklichkeit wieder. Als Wirklichkeit wird das bezeichnet, was unabhängig von subjektiven Erscheinungen der Fall ist. Ob diese Wirklichkeit jemals erkannt werden kann, diese Frage ist heute noch immer heftig umstritten. Die Realität hingegen kann als eine Form des abgeschwächten Wirklichkeitsgrades angesehen werden. Die Wirklichkeit dient als Basis, verschiedenste Realitätsformen im Sinne der Wirklichkeit zu modellieren. Mit Platon formuliert heißt das, dass der Realität unausschöpfbare Möglichkeiten der Wirklichkeits"abbildung" zur Verfügung stehen. Die Realität hat einen eigenen für sich in Anspruch genommen Wirklichkeitsbezug. Dieser Wirklichkeitsbezug wird von den Nutzern der Realität definiert und als „Realität“ gekennzeichnet. Die Realität ist jedoch nur ein Bezug auf die Wirklichkeit und dazu ein ganz spezieller. Nach Platon und der menschlichen Erfahrung existiert mehr als ein Bezug auf die Wirklichkeit, wobei jedoch jeder weitere Bezug eine ihm eigene Abstufung des Wirklichkeitsgehaltes inne hat. Eine weitere Wirklichkeitsabstufung ist beispielsweise die Virtualität. Auch sie wird von den Hinweisen der Wirklichkeit angeregt, sich entsprechend zu gestalten. Je weniger Wirklichkeitsgehalt in einer Wirklichkeitsabbildung steckt, desto mehr kann die Virtualität nach dem Verständnis des Nutzers geformt werden. Die Realität hingegen erlebt er und die Wirklichkeit versucht er in ihren Konsequenzen zu verstehen.⁶

Beim „Abbild“ handelt es sich um einen *„philosophischen Begriff und bezeichnet das Resultat eines Widerspiegelungsprozesses, in dem sich die Menschen auf der Grundlage gesellschaftlicher Praxis [...] mittels der Maßstäbe des gesellschaftlichen Bewusstseins in verschiedenen Formen geistig aneignen.“*⁷

Wird Virtualität allein als Widerspiegelung verstanden, so ist diese Charakterisierung unzureichend. Nur wenige Sätze vorher habe ich darauf aufmerksam gemacht, dass die Virtualität von den Nutzern selbst konstruiert wird.

⁶ Was mich an dieser Stelle aufmerken lässt, ist folgendes: Wenn die Wirklichkeit die Wahrheit in sich trägt und die Realität und die Virtualität nur Abbildungen eben jener Wahrheit sind, warum nennen sich einige Philosophen dann „Real“isten? So bezeichnet sich bspw. John R. Searle als externer Realist. Das Betonen des „externen“ Realisten verdeutlicht noch einmal zusehends, dass Realisten der Auffassung sind, dass eine Wirklichkeit außerhalb des menschlichen Repräsentationssystems existiert. (vgl. John R. Searle: Die Konstruktion der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Zur Ontologie sozialer Tatsachen, Deutsch von Martin Suhr, Reinbeck bei Hamburg, 1997, S.162- 170) Doch warum haben Realisten sich dann den Namen „Real“ist gegeben? Dieser spiegelt nach Platon nur eine Abbildung der Wirklichkeit wieder, wobei die „Real“isten doch auf der Suche nach der „wahren“ Wirklichkeit sind. Müssten sie sich dann nicht „Wirklichkeits“isten nennen? Wie kommt es, dass sie sich den Namen „Real“isten gaben? Vorläufig erklären, kann ich mir diesen Sachverhalt nur, indem ich in die Geschichte blicke und vermute, dass die Namensgebung mit Descartes entstanden war. Descartes hatte eine völlig andere Auffassung, von dem was wirklich sei, als Platon. Doch hierbei handelt es sich nur um eine Vermutung, deren Nachgehen eine völlig neue Arbeit, zudem in einem anderen Fachbereich, nach sich ziehen würde und ich breche diesen Schritt an dieser Stelle ab.

⁷ <http://www.wikipedia> Wikipedia, Die freie Enzyklopädie (09.05.2005)

Widerspiegelung markiert dann ein Merkmal des virtuellen Wirklichkeitsbezuges. Ein weiteres Kennzeichen des virtuellen Wirklichkeitsbezuges kann in meinem Verständnis unter dem Begriff der Nachahmung der Wirklichkeit gebündelt werden. Gezielt geförderte Nachahmung, die das gewünschte Verhalten fördert, wird Erziehung genannt. Platon macht in seiner "Politeia" darauf aufmerksam, dass eine Gesellschaft einer Erziehung bedarf. Die Erziehung verfolgt das Ziel, den Einzelnen zu befähigen, die ihm zukommende Aufgabe zu erfüllen. In Verbindung mit der Nachahmung ergibt sich daraus Platons Lernbegriff. Junge Menschen lernen im Wesentlichen durch Nachahmung. Dabei ist das Ziel der Erziehung Sorge um Besinnung, Wahrheit, oder um die Güte der Seele zu entwickeln.

Den Auftrag der Arbeit verstehe ich in der Frage nach dem Verhältnis beider Wirklichkeitsbereiche, Virtualität und Realität. Dieser Frage werde ich mich unter dem Aspekt der Vermittlung gesellschaftlicher Werte nähern.

1.2 Darstellung einiger Ausschnitte aus der Wissenschaft, die sich unter anderem mit Communities auseinander setzen.

Die wissenschaftliche Forschung, die sich speziell dem Internet und den darin enthaltenen Communities zuwendet, ist durch große Interdisziplinarität gekennzeichnet. Von der Physik, über die Technik⁸ bis hin zur Psychologie⁹ beschäftigen sich die verschiedensten Wissenschaftsbereiche mit dem neuen Informationsmedium.

Da sich der Forschungsschwerpunkt dieser Arbeit auf Communities beschränkt, setze ich mich vorwiegend mit Literatur aus den Disziplinen auseinander, deren Schwerpunkt in diesem Bereich des Internets liegt. Unter welchen Gesichtspunkten wurden Communities bisher in der Wissenschaft betrachtet? Um diese Frage zu beantworten, lege ich eine kurze und in Bezug zur Anzahl der erschienenen Literatur unvollständige Übersicht dar. Inzwischen ist das Modell einer virtuellen Community bzw. einer virtuellen Gemeinschaft in der wissenschaftlichen Diskussion gängig. Eine der ersten Untersuchungen über Communities stammt von dem Journalisten Howard Rheingold. Mit seinem Buch „Virtuelle Gemeinschaft, soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers“ hat er den Begriff der virtuellen Community anfang der 90er Jahre entscheidend mitgeprägt und ursprünglich auf eine Gruppe von miteinander kommunizierenden Personen bezogen, die ohne realweltliche Kontakte ein Gefühl der sozialen und emotionalen Nähe entwickeln.¹⁰ In seinem Buch werden die Begriffe „Gemeinschaft“ und „Community“ synonym verwendet.

⁸ Horst Völz, Professor an der Freien Universität Berlin an der Fakultät für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften, Wissen-Erkennen-Information: Allgemeine Grundlagen für Naturwissenschaft, Technik und Medizin, Shaker Verlag, Aachen 2001

⁹ Vgl. Sherry Turkle, Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Verlag, Reinbeck bei Hamburg, 1998

¹⁰ Vgl. Howard Rheingold, „Virtuelle Gemeinschaften Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers“, S.13 / 14

Im Sinne einer sozialwissenschaftlichen Perspektive geht die Community über ein bloßes Diskussionsforum hinaus. Die sozialpsychologische Internetforschung bestätigt Rheingold, indem sie nachweist, dass bei relativer hoher Anonymität der Kommunikationspartner und reduzierten Kommunikationskanälen durchaus ein Gefühl von gemeinsamer Nähe entstehen kann¹¹. Allerdings kommt diese Form gemeinschaftlicher Nähe, vorwiegend in Umgebungen wie Chats, MUDs oder themenzentrierten Newsgroups vor, also Plattformen, auf denen ein Nutzer gewöhnlich öfters anwesend ist und sich am Geschehen beteiligt.

Der Begriff der „virtuellen Gemeinschaft“ kann auch soziologisch verstanden werden. Weist eine Gruppe von Nutzern über einen längeren Zeitraum einen gemeinsamen Gebrauch der Plattformen auf, so bilden sich bestimmte Regeln heraus, die den Nutzungsvorgang rahmen.¹² Diese Gruppen verstehen sich als „Interpretationsgemeinschaften“, die Annahmen darüber teilen, z.B. welche Inhalte innerhalb eines Online-Angebots erwartet werden können, welche Anfragen und Beiträge in Foren möglich sind oder sanktioniert werden.

Anfang der 90er Jahre, erschienen Bücher von Wissenschaftlern oder populären Autoren, wie Howard Rheingold, die zu einer Computereuphorie beigetragen haben. So lassen sich in Rheingolds Buch Passagen finden, in denen der Community-Begriff überidealisiert wird. Auf Seite 101 beschreibt er folgendermaßen euphorisch die Anwendungsweisen des Internets: *„Erhalten sie eine Nachricht von jemanden, der auf ihrer Adressenliste steht, dann können sie ausschließlich dieser Person antworten oder die Antwort automatisch an jeden schicken, der auf der Liste steht. Und plötzlich wird die Korrespondenz zum Gruppengespräch.“*¹³

Sherry Turkle hatte sich zwar schon vor Rheingold mit den sozialen Auswirkungen des Computerumgangs auseinander gesetzt¹⁴, doch erst mit ihrem Buch „Leben im Netz: Identität im Zeitalter des Internet“ wendet sie sich eigens den Communities zu. Die Autorin vertritt die These, dass im Internet Grundgedanken der postmodernen Philosophie in konkreten Kommunikationspraktiken gleichsam zu sich selbst kommen. Sie beschreibt Verhaltensformen im Internet, die neue Dimensionen der Persönlichkeitsentwicklung aufweisen. Vorgestellt werden „Internet-Realisationen“ von virtuellen Welten und den sich daraus ergebenden mannigfaltigen Möglichkeiten, die sich im realen Leben schwerer ausleben lassen. Der anonyme Charakter eines Nutzers erlaubt es ihm, neue bzw. andersartige Identitäten zu präsentieren. In dem Buch wird das virtuelle Leben dem realen Leben gegenübergestellt. Dabei werden Potentiale und Gefahren über Beobachtungen und Interviews mit beteiligten Personen herausgearbeitet. „Leben im Netz“ hinterlässt beim Leser das Bild einer überzeugten und engagierten Psychologin mit sozialen Ambitionen. Sie umschreibt ihr Buch folgendermaßen: *„Dieses Buch beschreibt, wie sich die im Entstehen begriffene Kultur der Simulation auf unsere Vorstellungen von Bewusstsein und Persönlichkeit,*

¹¹ Vgl. Howard Rheingold, „Virtuelle Gemeinschaften Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers“, S. 31 ff.

¹² Vgl. Howard Rheingold, „Virtuelle Gemeinschaften Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers“, S. 85

¹³ Howard Rheingold, Virtuelle Welten, S. 101

¹⁴ Vgl. Sherry Turkle, Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbeck, Rowohlt Verlag, 1986

Körper und Identität, Selbst und Maschine auswirkt." Als ausgebildete Psychoanalytikerin und Psychologin sucht Turkle die Ursachen für die unterschiedliche Wirkungsweise von MUDs in der individuellen Identitätsstruktur, welche der Nutzer im realen Leben entwickelt hat. Im Vordergrund ihrer Betrachtungen steht die medienneutrale reale Persönlichkeit des MUD-Spielers. Ebenso erfolgt die Bewertung des Umgangs mit virtuellen Identitäten durch den Rückbezug auf die vermeintliche medienfreie reale Identität. Die unterschiedlichen Medienperspektiven, die verschiedene Nutzergruppen auf die virtuelle Welt haben, bleiben in Turkles Studie aufgrund der ihr methodisch zugrunde liegenden voreingenommenen Annahme unthematisiert.¹⁵ Bei ihr bleibt unberücksichtigt, dass die reale Identität selbst bereits durch die Nutzung anderer Medien mitgeprägt ist. Die Wahrnehmung und Nutzung des Internets des Einzelnen lässt sich nicht ausschließlich aus einer medienneutralen individualpsychologischen Perspektive bestimmen.

Methodisch stützt sie sich auf teilnehmende Beobachtung und qualitative Interviews. Online befragte oder getroffene Interviewpartner wurden dabei immer auch im realen Leben befragt. Aufgrund der angewandten Methoden ist der „Subjektivitätscharakter“ relativ hoch.

Für eine Vielzahl der Materialien, auf denen Turkle ihre Schlüsse aufbaut, sind in ihrem Buch keine konkreten Quellen angegeben. So ist der Weg von den Fakten zu den Schlüssen nicht immer überprüfbar.

Anke Bahl ist Kulturwissenschaftlerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Bundesinstitut für Berufsbildung im Bereich Bildungspersonal und Bildungstechnologie. Ihr Buch „Zwischen On- und Offline“ basiert auf ausführlichen Interviews mit Mitgliedern einer virtuellen Gemeinschaft. Im ersten theoretischen Teil werden zunächst die charakteristischen Grundlagen von Identitätsbildung in der Nachmoderne diskutiert. Des Weiteren bietet die Autorin einen Überblick über alte und neue kulturelle Formen der Selbstdarstellung.

Der empirische, zweite Teil setzt sich zusammen aus einer grundlegenden Einführung in die Spiel- und Erfahrungswelt der Internetnutzer, die in vier Fallgeschichten besonders veranschaulicht werden. Der Veröffentlichung ihres Buches liegt ihre Magisterarbeit aus dem Jahre 1997 zugrunde.

Neben den eben eingeführten empirischen Betrachtungen und Einzelfallanalysen nutze ich noch zusätzliche Literatur aus der Philosophie. Mit der philosophischen Betrachtung versuche ich aus der einseitigen¹⁶ Perspektive, der eben aufgeführten Autoren herauszukommen.

Sandbothes Arbeit ist vom amerikanischen Pragmatismus geprägt, vor allem von Richard Rorty. Dem Internet wendet er sich aus der Richtung kommend zu, welche das Handeln in bezug zum Nutzen stellt. Mit diesem Ansatz erwartet er unter anderem, vom Internet neue Impulse für seine Theorie, aber zusätzlich fragt er sich, ob nicht die Theorie etwas für das Internet tun kann. Seine Ziele stellt Sandbothe nach Rorty ausrichtend,

¹⁵ Vgl. Sherry Turkle, *Leben im Netz Identität in Zeiten des Internets*, S. 316 ff.

¹⁶ Um welche einseitige Betrachtung es sich dabei handelt, darauf gehe ich in Punkt 1.3 ein.

in den Dienst der Demokratie¹⁷. Da er diese leider nicht näher ausformulieren bzw. konkretisieren kann, lassen sie die philosophische Tiefe vermissen. Während der philosophische Teil einen fundierten Überblick bietet, sackt die praktische Annäherung an die Technologie ab, weil sie in der politischen und technischen Praxis ihre Reflexion der Begrifflichkeiten aufgibt.

Warum überhaupt Medienphilosophie? Sandbothe ist der Auffassung, dass das bisherige Theorieverständnis von der konstruktiven Potenz der Medien bislang ungenügend herausgestellt wurde. „Die theoretische Reflexion auf Möglichkeitsbedingungen der Erzeugung von Sinn und der Konstitution von Wirklichkeit“¹⁸ wurde nach Sandbothes Verständnis als akademischer Selbstzweck betrieben. Dem stellt er die pragmatische Medienphilosophie gegenüber. Sein Anspruch, an die akademische Disziplin der Philosophie besteht darin, eine Rückbindung an das praktische Handeln zu finden. Anzumerken ist noch, dass es sich bei dieser Forderung nur um eine Perspektive von den vielen anderen Perspektiven in der Philosophie handeln soll.

1.3 Was ist das Ziel dieser Arbeit und wie gliedert sie sich?

Mit meiner Magisterarbeit möchte ich mich mit dem Thema der Wirklichkeitsverhältnisse zu Online und Offline auseinander setzen. Welche Abhängigkeiten bestehen zwischen ihnen? Oder ist es den Communities möglich, andere Modelle von Wirklichkeit zu entwerfen? Sind sie von der realen Welt abhängig? Unterliegen sie äußeren, realen gesellschaftlichen Werten? Nutzen User die Möglichkeit, durch die Virtualität und somit „freiere“ Umgebung, andere Existenzformen von Gemeinschaften zu entwerfen? Ist so etwas überhaupt möglich? Inwieweit werden in ihnen gesellschaftliche Regeln/Normen verwirklicht?

Wie aus den Fragen hervorgeht, interessiere ich mich für den Bezug virtueller Communities zur Realität. Die bisherige praxisnahe Literatur baute ihre Nachforschungen vom Individuum aus auf. Vom einzelnen Nutzer werden Rückschlüsse auf veränderte Verhaltensweisen und Realitätsinterpretationen gezogen. Deshalb soll mein Ansatz ein anderer sein. Die bisherige Vorgehensweise vom Individuum her das Feld zu erschließen ist schon ausreichend von den verschiedensten Wissenschaftlern erkundet worden. (Vgl. Turkle, Rheingold, Bahl) Aus diesem Grunde ließ ich mich von Mike Sandbothe, einem Theoretiker, dazu inspirieren, das Forschungsfeld von der anderen Seite beginnend, zu erschließen. Meine Arbeit betrachtet die Gemeinschaft in der Virtualität,

¹⁷ Vgl. Mike Sandbothe, Lehren und Lernen im Zeitalter des Internet, erschienen in: *Denkräume. Szenarien zum Informationszeitalter* (Tagungsdokumentation des Forum Kommunikationskultur 1999), hrsg. von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur sowie dem 'Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend', Bielefeld: 2000, S. 31-43. ([http://www.sandbothe.net/46.html?&no_cache=1&sword_list\[\]=demokratie](http://www.sandbothe.net/46.html?&no_cache=1&sword_list[]=demokratie), Mike Sandbothe 13.05.2005)

¹⁸ Mike Sandbothe, Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internet. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2001; S. 12

um sie dann mit einer realen Gemeinschaft vergleichen zu können. Turkle, Rheingold und Sandbothe gehen trotz ihrer unterschiedlichen Disziplinen davon aus, dass es für den Nutzer durchaus Vorteile geben kann, beide Welten nicht strikt voneinander zu trennen, wie es bisher immer wieder versucht wurde, sondern nach einem zukünftigen Nutzen in einer gemeinsamen Wesensschau zu suchen.

Diese Arbeit kann als Unterstützung dienen, neue Formen virtueller Gemeinschaften zu kreieren, um somit Handlungsmöglichkeiten von Gemeinschaften und des Einzelnen zu erweitern.

Mein Ziel liegt darin, Abhängigkeiten, aber auch Möglichkeiten von Handlungsräumen in virtuellen Gemeinschaften zu erkunden.

Die Vorgehensweise meiner Arbeit passt sich diesem Ziel schrittweise an. In den Vorüberlegungen gab ich einen kleinen Überblick und eine Einleitung in diese Arbeit. Sie weisen in die Problemstellung ein, stellen vier Autoren vor, die in Bezug zum Inhalt wichtige und notwendige Ansätze umreißen. Entlang dieser ausgewählten Autoren, teile ich den Stand des wissenschaftlichen Diskurses, in Bezug zu diesem Thema mit, wie er zum Anfang dieser Arbeit war.

Nach den Vorüberlegungen stelle ich mich den Ausgangsfragen, die kurz die Mediengeschichte und dem damit einhergehenden Wandel der Kommunikationsvorstellung aufzeigen soll. Zuerst erkläre ich den Begriff der „Medien“ bzw. des „Mediums“ näher. Dann gehe ich in diesem Abschnitt auf die Methoden, die ich in dieser Arbeit benutze, näher ein.

Sind die eingehenden und notwendigen Erläuterungen meiner Arbeit abgeschlossen, indem ich darauf hingewiesen habe, wie Medien die menschliche Wahrnehmung und somit die Konstruktion von Realität unmittelbar beeinflussen, komme ich zum Hauptteil, der sich aus zwei Schlüsselthemen zusammensetzt.

Wirklichkeitskonstruktionen sind untrennbar an Raum und Zeit gebunden. Medien ändern unser kulturelles Welt- und Selbstverständnis. Sie entwerfen Sozialisationsmodelle, beeinflussen biografische Entwürfe und strukturieren somit menschliche Wahrnehmung.¹⁹

Daher entwirft der erste Teil der Schlüsselthemen einen allgemeinen, aber unvollständigen Vergleich beider Wirklichkeitsbereiche „Online-Offline“. Beide Wirklichkeitsbereiche werden mithilfe ausgewählter Parameter gegenübergestellt. Ein umfassender Vergleich ist in meinen Augen unmöglich, da es einem Versuch gleich kommen würde, alle Gemeinschaften umfassend wahrzunehmen. Schon bei einer Einzigen ist dieses generelle Vorhaben sehr schwierig, noch schwieriger wird diese Umsetzung bei dem Versuch allgemein gültige Aussagen zu finden, die auf alle Gemeinschaftsformen zutreffen. Des Weiteren existieren im Vergleich verschiedenster Gemeinschaften unvereinbare anthropologische Grundannahmen,

¹⁹ Vorlesung Prof. Marotzki, Einführung in die Allgemeine Pädagogik, 30.06.1999, <http://www.uni-magdeburg.de/iew> Otto-von-Guericke Universität