

# Vitamin «e»

Das Bildschirmleben gilt als neue Existenzform der Postmoderne. Das Konzept des virtuellen Selbst beruht auf der autonomen Selbstkonstruktion in digitaler Umgebung. Der historische Ursprung liegt in Textmechanismen verankert, wie wir sie aus der Literatur kennen. Der Körper ist auch in seiner digitalen Form nicht unmittelbar fassbar. Er wird neuerdings für den virtuellen Datentrip verlassen. Das wesentliche Merkmal des Cyberspace liegt im Verschwinden des Körpers in seiner originären und materiellen Beschaffenheit.

Die Debatte um die Frage nach einem virtuellen Subjekt, der Konstruktion einer fiktiven Figur in virtueller Umgebung, kommt noch nicht weit über die lapidare Feststellung hinaus, dass in Chatrooms und Communities des «World Wide Web» Prozesse der Selbstinszenierung ablaufen. Sie zeigen sich in realen oder fiktiven Selbstentwürfen. In der Online-Interaktion kann ich deshalb nie wirklich sicher sein, mit wem ich im Moment gerade interagiere. So-

wohl das Bedürfnis, die Eigenarten der eigenen Körperlichkeit zu verneinen, aus dem Körpergefängnis auszubrechen, als auch das Erlebnis, sich mit einem anderen Körper zu präsentieren, die Reaktionen zu erfahren, können Interessen sein, die sich dahinter verbergen, Attribute – wie Geschlecht, Alter oder Charakter – zu verändern. Dieses «neue» Subjekt ist ein Produkt von unaufhörlichen Be- und Umschreibungen, das von der aktuellen Kultur abhängt: Virtuelle Interaktion verdoppelt, wiederholt und überschreitet reale, lebensweltliche Erfahrung. Das virtuelle Subjekt gewinnt seine Kontur fortlaufend durch Interaktion und ist deshalb ein flüchtiges Konstrukt. Die traditionelle Auffassung, die das Subjekt als eindeutig bestimmbare Entität mit einem festen Wesenskern charakterisiert und thematisiert, greift hier deshalb nicht mehr.

Trotz der Trennung von realer und virtueller Subjektivität ist die Grenze zwischen ihnen fließend. So lesen wir im Willkommens-E-Mail der

cycosmos-Community:

«In cycosmos.com bist du so wirklich, wie die Haut, in die du schlüpfst. Also nimm dir bitte die Zeit und überlege dir, wie du wirklich sein willst. Wenn du dir schon ein neues Inneres und Äusseres gegeben hast, um so besser :-). Wenn nicht ... es ist ganz einfach mitzuteilen, wer oder was du bist! Klicke einfach unter «Ändern» auf «Attribute» oder «Körper» und entscheide, als wen dich andere Cycosmonauten sehen und finden sollen.» Das Fiktive spielt aber nicht erst hier eine wichtige Rolle, die hat es in Zusammenhang mit Entstehung und Modifikation von Subjektivität schon immer gespielt. Ferner ist das Bedürfnis nach Gestaltung und Neudeutung von Identität durch Inszenierung nicht neu – denke an Literatur oder Theater.

Text

Mit der Schriftkultur beginnt eine Verschiebung auf Innerlichkeit und auf eine Subjektivität, die sich gegenüber anderen abgrenzen konnte und

wollte. Die Literatur war über zwei Jahrhunderte das wesentliche mediale Format, an welchem sich individuelle Selbstentwürfe orientiert haben. Das Subjekt konstituiert sich im sprachlichen Geschehen, nimmt im Text Gestalt an und «verobjektiviert sich». Die Illusion individueller und freier Selbstgestaltung beruht auf der Ausblendung von Körper und sozialem Umfeld. Der Körper wird dabei auf seine narrative Konstruktion reduziert: Er ist Text. Eine körperliche Wahrnehmung des Gegenüber ist nicht mehr möglich, deshalb bildet sich ein eigener Code heraus, eine neue Standardsprache – die Abkürzungen und Symboldarstellungen des WWW –, die Mittel des virtuellen Auftritts zur Überwindung von Komplexität und Unüberschaubarkeit.

Kommunikation in virtueller Welt gestaltet sich durch Leerstellen, durch unvollständige und angedeutete Informationen, die sich als Phantasie im Kopf der RezipientInnen zu einer Existenz, einem Körper heraus-



## Von Körper in virtuellen Welten

bilden. Es öffnet sich ein imaginärer Raum, in dem sich diese Subjekte gedanklich darstellen lassen, wahrnehmbar werden. Das Vorhaben, zur Einheit mit sich selbst zu gelangen, verhindert jedoch die Anonymität des Mediums, in dem die Interaktion stattfindet. Nach Sybille Krämer verkehren die Teilnehmer als «Chiffrenexistenzen», als symbolische Entitäten miteinander. Die telematische Kommunikation ist «an die Verwandlung von Personen in Zeichen für Personen» gebunden. Im elektronischen Text finden Unmittelbarkeit und Dekontextualisierung zusammen, denn er bewegt sich zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Körperlichkeit ist nur schwierig herzustellen, weil eine Reflexion – wie sie in der reinen Schriftlichkeit stattfindet – im virtuellen Raum nicht zwangsläufig gegeben ist.

Die Selbstinszenierung im Netz ist zusätzlich durch technische Restriktionen eingeschränkt. Die Technik setzt dem Imaginären Grenzen. Nicht alles was ich ausdrücken möchte, lässt sich alleine durch digitale Worte realisieren. Im Film «The Matrix», der symptomatisch für virtuelle Welten steht, sind diese Beschränkungen bereits aufgehoben. Der Körper bleibt komplett aussen vor, wenn die

Seele in die virtuelle Matrix eintaucht. Die Onlinedoublette ist schliesslich sogar perfekter als die temporär verlassene Hülle.

### Körper

Der Körper tritt in der medialen Selbstkonstruktion entweder als symbolisches Konstrukt (Text) oder als stereotype grafische Repräsentation (Avatar, Bot) auf. Der Avatar ist ein digitales Lebewesen, eine grafische Hülle. Hinter ihr stand zu Beginn eine programmierte, festgeschriebene Figur. Der wohl bekannteste weibliche Avatar ist «Lara Croft» aus der Computerspielereihe «Tomb Raider». Ein männliches Pendant dazu ist «E-Cyas», der sogar schon seinen eigenen Song mit Videoclip veröffentlicht hat. Oder es steht in Zukunft eine reale Person dahinter, die in Echtzeit interagiert. Optische Eindrücke, wie die des Avatars, sind noch immer rudimentär. Physische Eindrücke und taktile Reize bleiben Zukunftsmusik, die Materialität des Körpers ist (vorerst?) abwesend. Der reale Körper ist im Neuen Medium des Internet zudem ausdrucks- und bedeutungslos und kann – wie schon erwähnt wurde – in der virtuellen Zeichenwelt nur begrenzt substituiert werden. Als Leib hat er (noch?) keinerlei oder (auch

hier) noch nicht wieder Relevanz. Die Entwicklung weg von der Körperlichkeit beginnt jedoch schon viel früher und geht mit der sozialen Rationalisierung und Zivilisierung einher. Die Entfernung vom Körperlichen ist deshalb in Tradition und Kulturgeschichte verankert und nichts Neues, so Becker.

Thematisierbar ist der Körper nur in seiner Abwesenheit, Leib kann reflexiv nicht vollständig in die Welt eingebunden werden. Die Gegenbewegung dieser Auflösung des Körpers, der Körperkult nämlich, wird hier ausgeklammert. Beide Teile des modernen Körperverständnisses lassen sich auf ein Motiv zurückführen. Es handelt sich dabei um den Versuch, die Unverfügbarkeit – die Diskrepanz zwischen sozialem Konstrukt und biologischer Instanz – des eigenen Leibes zu negieren und den Körper vollumfänglich kontrollieren zu wollen. Das ist jedoch nur in der Abwesenheit oder der fiktiven Überpräsenz möglich. In der virtuellen Welt wird der Körper in der Abwesenheit seiner Materialität verfügbar. In der codierten Konstruktion der virtuellen Selbstinszenierung, so Becker, wird der Körper «von seinem physischen Korrelat abgespalten». Krämer formuliert den Vorgang genauer: «Die Voraussetzung elektronischer «Telepräsenz» ist die Entkörperung. Damit ist nicht einfach das Verschwinden des Körpers gemeint, sondern seine Aufspaltung in einen physischen Leib und einen Daten-Körper. Wer immer eine virtuelle Welt «betritt», muss sich zuvor in eine «symbolische Entität» verwandeln. Aus unseren Körpern müssen Zeichen für Körper werden.»

Eigenmächtige Kontrolle über den Körper und seine individuelle Eigenheit wird im imaginären Raum, der Matrix des Cyberspace, durch eine in der realen Welt inexistenten Verfügbarkeit perfekt vorgetäuscht. Diejenigen, welche davor die Flucht ergreifen, sowohl Gefahren als auch Chancen dieses Prozesses nicht wahrnehmen, scheinen deshalb wohl selbst schuld zu sein, wenn sie weiterhin in ihrer körperlichen Unmündigkeit festhängen. Diese Entwicklungen führen uns gleichsam dahin zurück, über die Rolle des Körpers neu nachzudenken.

Stefan Bertschi

### Quellen

- Barbara Becker. «Die Inszenierung von Identität in Virtuellen Räumen: Körper, Texte, Imaginäres». <http://intertwine.aec.at/otxt/becker.html>  
 Sybille Krämer. «Was geschieht in virtuellen Räumen?». Tagung der Stiftung Lucerna 1999.  
<http://www.fu-berlin.de/fbphilo/bbj/kraemer.html>