

Judith Mathez

Von Mensch zu Mensch. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz

2002-11-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17572>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mathez, Judith: Von Mensch zu Mensch. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 26, Jg. 4 (2002-11-10), Nr. 6, S. 1–13. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17572>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

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

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

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

Von Mensch zu Mensch. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz

Von Judith Mathez

Nr. 26 – 10.11.2002

Abstract

Im Internet können sich Userinnen und User vielfach mit einem virtuellen Körper ausstatten, beispielsweise in Grafikchats. Der vorliegende Essay spürt diesem Transfer einer physischen Person in ihre virtuelle Verkörperung und den damit zusammenhängenden Wechselwirkungen nach. Drei daraus erwachsene Problemkreise werden herausgegriffen und skizziert: Erstens der Körper als kommunikativen Zeichenträger per se; zweitens das Verhältnis zwischen physischem Körper und Onlinekörper und drittens die Entkörperlichung und Verkörperlichung, die aus der Wechselwirkung zwischen physischem Körper und Onlinekörper hervorgeht. Fragen um Realität, Virtualität, Materialität und Immaterialität werden dabei integriert. Donna Haraways Verwendung des Begriffs »Cyborg« wird für die Beschreibung der Prozesse um Online- und Offlinekörper beigezogen. Sie verleiht allerdings weder der immateriellen noch der digitalen Komponente von Zeichenkörpern im Internet ausreichend Ausdruck, wie sich zeigen wird. Deshalb wird für deren Beschreibung der Begriff »Netborg« vorgeschlagen. »Netborg« steht dabei für *net organism*.

Einleitung: There is a body attached to this avatar – There is a mind attached to this body

»It is not clear who makes and who is made in the relation between human and machine. It is not clear what is mind and what body in machines that resolve into coding practices.« (Haraway 1991: 177).

An verschiedenen Stellen im Internet haben Userinnen und User die Möglichkeit, sich oder andere mit einem virtuellen Körper darzustellen. Beispiele sind Grafikchats, in denen sich die Teilnehmenden als Avatar in einer virtuellen

Umgebung bewegen, sowie Abbildungen auf Privathomepages und auf In-Memoriam-Sites. Diese Onlinedarstellungen können als Körperklone, Stellvertreter oder künstliche Erweiterung der realen Personen betrachtet werden. Die Art dieser Zuschreibung hängt von der Wertung des Verhältnisses zwischen Bewusstsein, Körper und Internet-Verkörperung ab. Der vorliegende Essay spürt diesem Transfer einer physischen Person in ihre virtuelle Verkörperung und den damit zusammenhängenden Wechselwirkungen nach.

Benutzerinnen und Benutzer von grafischen Chatrooms oder von grafischen Onlinegames haben die Möglichkeit, ihre Erscheinungsform zu wählen und zum Teil laufend zu modifizieren und zu verändern. So kann im »Palace Chat« der Avatar mit einem Mausklick ausgewechselt werden. Es gibt in der Folge Nutzerinnen und Nutzer, welche durch eine Reihe von im Voraus selektierten Avatars »zappen«: Sie wechseln ihre Erscheinungsform dann beispielsweise von einem Filmstarbild über ein Tierbild und eine weibliche Comicfigur zu einer männlichen Comicfigur. Bei diesem raschen Wechsel der Erscheinungsform stellt sich die Frage, was mit der Identität der Nutzerinnen und Nutzer geschieht. Und zwar sowohl aus ihrer Perspektive als auch aus der Perspektive von anderen.



The Palace Chat

Wie diese einleitenden Bemerkungen bereits zeigen, können Körper stets als kommunikative Zeichenträger aufgefasst werden. Dies trifft sowohl auf physische als auch auf digital-virtuelle Körper zu. Es geht also hier nicht nur um Zeichenkörper, sondern auch um Körperzeichen. Während physische Körper nicht nur per se, sondern auch durch Attribute wie Kleidung, Tätowierungen etc. Signale setzen (vgl.

Eco 1977: 43-44), wird diese Funktion bei digitalen Körpern in Chats um Nicknames und Signatures erweitert (vgl. Becker 1997: 168).

Besonders bei der Betrachtung von Körpern in den durch digitale Medien vermittelten virtuellen Welten bildet sich ein bemerkenswerter Chiasmus heraus. Gehen wir vom Postulat der Materialität jedes Zeichens aus, so schafft sich in diesem Fall das Bewusstsein als eine geistige Entität, welche gemeinhin als real und immateriell empfunden wird, eine virtuelle und materielle Verkörperung, nämlich einen Avatar, letzteres im Rahmen des Mediums Internet. Der vordergründigen Entkörperung durch das Medium Internet steht also in diesen Fällen eine Wiederverkörperung in Form einer Imitation bzw. Abbildung des physischen Körpers des Users oder der Userin entgegen. Die materielle Qualität des physischen Körpers wird mit dessen Transfer ins Internet also nicht grundsätzlich aufgegeben. Mit der Cyborgtheorie soll diese These erörtert und plausibilisiert werden.

Dabei orientiere ich mich vor allem an den eingangs erwähnten Körperdarstellungen in Grafikchats und auf Privathomepages. Diese dienen im weiten Sinne der Selbstdarstellung von physischen Personen. Andere Zusammenhänge, in denen Internetnutzende sich Onlinekörper zulegen können, sind Onlinespiele, vor allem *massive multiplayer role playing games*, aber auch die älteren MUDs und MOOs. Diese werden wegen ihres vorgegebenen und entsprechend eng gesteckten Handlungsrahmens hier nicht berücksichtigt.¹ Ebenfalls nicht behandelt werden können: Körperdarstellungen im Offlinebetrieb, z.B. bei Ballerspielen oder Actionadventures, weil die Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Nutzerinnen und Nutzern entfallen; autonome Onlineagenten, welche durch ein Programm gesteuert werden (sogenannte *bots*); die technisch noch im Experimentierstadium steckenden Cybersexprojekte sowie alle nichtgrafischen Darstellungen von Personen, beispielsweise in textbasierten Onlinechats.

Die Verbindung zwischen einem physischen Körper und seiner Onlinepräsenz ist in den hier besprochenen Fällen also stets vorhanden. Es handelt sich stets um nicht-autonome Onlinekörper. Zudem ist der Handlungsrahmen relativ offen gehalten, so dass verschiedene Aspekte des On-/Offlinekörpers zu Tage treten können.

Virtuelle Körper realer Personen im Netz

Aus der Beschäftigung mit den Entitäten und Qualitäten »Körper«, »Bewusstsein«, »Identität«, »Realität«, »Virtualität«, »Materialität« und »Immaterialität« erwächst eine ganze Reihe von ontologischen Problemen. Zum ersten sind die Begriffe an und für sich problematisch, was sich in einer teilweise um Jahrhunderte zurückreichenden philosophischen Begriffsgeschichte und -problematisierung

spiegelt. Die Literatur zum Verhältnis der Körper zu ihren Onlinepräsenzen oder zu ihren Entsprechungen in virtuellen Welten operiert denn auch in Abhängigkeit von ihrer theoretisch-philosophischen Provenienz mit einer Vielzahl von Begriffen: Körper, Leib, Subjekt, Bewusstsein, Identität, Kognition, Maskierung etc. Zum zweiten ist das Verhältnis der Begriffe untereinander weitgehend ungeklärt, was sich beispielsweise in der Uneinigkeit über die Frage zeigt, wo der Sitz der Identität ist – falls diese nicht generell verworfen wird –, darüber, welcher Entität welche Qualität zugeschrieben werden soll oder darüber, was wodurch beeinflusst oder kontrolliert wird.

Ich werde im folgenden drei Problemkreise herausgreifen und kurz skizzieren: Erstens den Körper als kommunikativen Zeichenträger per se; zweitens das Verhältnis zwischen physischem Körper und Onlinekörper und drittens die Entkörperlichung und Verkörperlichung, die aus der Wechselwirkung zwischen physischem Körper und Onlinekörper hervorgeht. Fragen um Realität, Virtualität, Materialität und Immaterialität werden dabei integriert.

Problemkreis 1: Der Körper

Das erste Problem besteht also darin, dass der Körper als kommunikativer Zeichenträger, als Signifikat an sich problematisch ist. Die Hinterfragung eines in sich geschlossenen Körpers wurde vor allem durch *gender studies* und poststrukturalistische Theorien vorangetrieben; die Körpersoziologie überträgt die dort gewonnenen Denkmuster auf soziale Gegebenheiten.

Der Poststrukturalismus positioniert die Identität als Schnittpunkt im Geflecht von Diskursen und Mächten. Der Körper als physische Manifestation dieser Identität interessiert vor allem im Zusammenhang mit dem Identitätskonzept und wird entsprechend eher über seine Funktion als über seine Physis thematisiert. An einflussreichen kritischen Identitätskonzepten sind vor allem die Arbeiten von Foucault, Lyotard, Derrida und Barthes hervorzuheben. *Gender studies* hingegen wenden sich ausdrücklich auch der Physis des Körpers zu. Dies ist einerseits durch die diskursbestimmende Dichotomie von biologischem und sozialem Geschlecht (*sex* und *gender*) bedingt, andererseits operieren auch feministische Denkerinnen, welche in einer poststrukturalistischen und daher eher körperfremden Tradition stehen, mit der Körperlichkeit. Allen voran ist hier Butlers Konzept der Performativität von Körperlichkeit zu nennen (Butler 1997; vgl. auch die Kritik des Körperkonzepts in Butlers Denken in Becker 2000: 49 sowie 56-57).

Auch die Soziologie betrachtet die Identität nicht länger als geschlossene Einheit. Durch die Flexibilisierung der Lebensumwelt werden gesellschaftlich fixierte Rollen und Lebenspläne zunehmend veränder- und verhandelbar: Identitätsinszenierung und -management wird zur Entwicklungsaufgabe. Der physische Körper wird in der Folge vielfach als Ausdrucksmittel dieser Identität verstanden; Beispiele für die

Inszenierung von Identität mit Hilfe des Körpers sind Körperhaltung, Haartracht, Körperschmuck, Kleidung oder operative Plastik. Auch das Körperbild wird also zunehmend »weich« oder gar »flüssig« (zur fluiden Identität in Zusammenhang mit der Selbstinszenierung im Internet vgl. Vogelsang 2000: 246-250). Medien und somit die Selbstdarstellung im Internet, wie sie Thema dieses Essays ist, können ebenfalls in diesem Sinne genutzt werden. Onlinepräsenzen stellen in diesen Fällen weitere Elemente oder Ausdifferenzierungen einer flexibilisierten Identität dar.

Problemkreis 2: Onlinekörper und Offlinekörper, Realität und Virtualität

Das Verhältnis dieser Onlinekörper zu ihren physischen Repräsentationen bildet den zweiten Problemkreis, der hier zur Sprache kommen soll. Die zwei Entitäten können einerseits als Dichotomie zweier sich reziprok beeinflussender Elemente aufgefasst werden, der Onlinekörper kann aber andererseits auch als Maske, Stellvertreter, Erweiterung oder Klon eines als basal gesetzten physischen Körpers verstanden werden.²

Wie gross ist aber die Übereinstimmung zwischen der »Realität« des physischen Körpers und der »Virtualität« des Onlinekörpers? Was wird beim Transfer vom vorgegebenen physischen Körper beibehalten, was wird verändert? Eine Illustration der Möglichkeiten bietet der Avatar-Chat »Habbo Hotel«. Im Bereich »Update my Habbo ID« können Eigenschaften des Avatars festgelegt oder verändert werden; diese widerspiegeln die Distanz, welche zwischen physischen Körper und Onlinekörper gelegt werden kann: Es besteht beispielsweise die Möglichkeit der Manipulation von Kleidung, Hautfarbe und Geschlecht. In der Onlinewelt können ausserdem Nicknames und Signatures zur Identitätsgestaltung beigezogen werden (Becker 1997: 168 sowie Vogelsang 2000: 250).



Habbo Hotel Switzerland

Soziologische Untersuchungen, welche das Verhältnis von »realem« und »virtuellem« Körper untersuchen, stammen überwiegend aus dem Bereich der MUDs und (weniger häufig) MOOs oder aus textbasierten Chats. Es handelt sich überwiegend um qualitative Studien, die teilweise via Internet erhoben wurden und bezüglich der Authentizität der Angaben entsprechend vorsichtig zu bewerten sind (Beispiele solcher Studien werden ausgewertet in Vogelsang 2000 und in Funken 2000). Vielfach fokussieren sie auf Fragen der Geschlechtlichkeit.

Entsprechend interessieren sie sich besonders für die Manipulation des Geschlechts, das sogenannte *gender swapping* (vgl. zu *gender swapping* Vogelsang 2000 und die Arbeiten von Christiane Funken, z.B. Funken 2000). Dies erfolgt häufiger von Mann zu Frau als von Frau zu Mann. Als Motive werden überwiegend Lust am Spiel mit der Identität, das Sammeln von Erfahrungen aus einer anderen Lebenswelt oder Kompensation genannt. In ludischen Onlineanwendungen ist ausser den *real-life*-Geschlechtern weiblich und männlich übrigens oft auch »neutral« oder »multipel« wählbar. In Onlinechats dagegen stellt gemäss Funken die bipolare Geschlechtlichkeit ein zentrales Ordnungsprinzip dar (Funken 2000: 121-122). Entgegen den Erwartungen und Hoffnungen insbesondere feministischer und poststrukturalistischer Prägung findet kaum eine Übertragung der fließenden Grenzen zwischen den Geschlechtern von der Onlinewelt auf die Realwelt statt: Statt einer dekonstruierenden Haltung »gender doesn't matter« werden umgekehrt vielmehr überkommene Geschlechtsstereotypen in der Onlinewelt reproduziert.

Eine Manipulation von anderen körperlichen Merkmalen wie Alter, Augenfarbe etc. dürfte bei den hier berücksichtigten Onlineanwendungen in beschränktem Masse die Regel sein. Bei Avatar-Chats tritt sie mit Bestimmtheit öfter auf als bei der Selbstdarstellung auf Privathomepages. Beim Entwurf einer Online-Identität scheint die Wahrung von Kontingenz allerdings von zentraler Wichtigkeit zu sein für die Akzeptanz durch andere (vgl. dazu Funken 2000). Zudem scheinen vor allem die Nutzerinnen und Nutzer von Homepages davon auszugehen, dass eine weitgehende Übereinstimmung von physischer Identität und Online-Identität besteht. Sie reagieren entsprechend emotional, wenn sie auf einen »Schwindel hereinfallen«. Ein Beispiel hierfür ist die 19-jährige Kaycee Nicole Swenson, die von 2000 bis 2001 zusammen mit ihrer Mutter ein Onlinetagebuch (*weblog*) über ihre Leukämieerkrankung führte und schliesslich im Frühling 2001 starb. Erst nach ihrem »Tod« wurde bekannt, dass sowohl Kaycee als auch ihre Mutter Erfindungen der 40-jährigen Debbie Swenson gewesen waren (vgl. dazu Van der Woning 2001 sowie Geitgey 2001).

Die Eingangsfrage dieses Kapitels kann auch in die umgekehrte Richtung gestellt werden: Was wird vom Onlinekörper auf den physischen Körper übertragen? So gibt es Berichte von MOO-Nutzerinnen und -Nutzern, welche mit der Wirkung ihres Onlinekörper im MOO Erfahrungen sammeln und anschliessend ihren physischen

Körper analog gestalten (Funken 2000: 114). Dies widerspricht übrigens der Vorstellung der Online-Identität als Maske keineswegs: Auch das Spiel mit Verkleidungen beim Karneval kann zur Bewusstwerdung und allenfalls Integration von alternativen Rollenmustern ins »normale« Leben führen (Zum Begriff der Maske siehe Becker 1997: 168-170 und Vogelsang 2000: 252).

Ich gehe also von einer wechselseitigen Beeinflussung von Online- und Offline-Identität und damit auch von Online- und Offlinekörper aus. Die Dynamik dieser Wechselwirkung kommt im nächsten Kapitel zur Sprache.

Problemkreis 3: Entkörperlichung und Verkörperlichung, Materialität und Immaterialität

Ich setze also im Zusammenhang mit Körperbildern im Internet keinen originären, vor-medialen physischen Körper voraus. Vielmehr gehe ich von gleichzeitigen gegenläufigen Bewegungen der Ent- und Verkörperlichung aus. Diese konstante prozessuale bzw. performative Formung und Umformung des Körpers (und auch der Identität) wird von einigen Autorinnen und Autoren als generelle Anforderung an moderne Individuen – unabhängig von Medientransfers – beschrieben (vgl. beispielsweise Ellrich 1997 sowie Becker 1997). Ein der Postmoderne verpflichteter Identitätsentwurf wendet sich zwar der Psyche zu und somit vom Körper ab (vgl. dazu oben den Problemkreis 1), indem der Körper aber zum *Produkt* dieser Entwurfstätigkeit wird, bildet er zugleich deren Brennpunkt. Der Sitz der Identität pendelt also zwischen immateriellem Bewusstsein und materiellem physischem Körper.

Bei einer medialen Transformation des Selbstentwurfs, beispielsweise beim Schreiben, tritt diese Oszillation zwischen Gestaltungsfreiheit und Rückbindung an den Körper besonders deutlich hervor (Becker beschreibt sie für das sich im Schreiben selbst entwerfende Subjekt: Becker 1997: 176-178). Die im Internet praktizierte Selbstdarstellung in Chats und auf Privathomepages beinhaltet zudem die Komponente der Interaktivität und somit ein soziales Umfeld: Der Selbstentwurf spiegelt sich vor allem beim Chatten zeitlich synchron an den Reaktionen der anderen Chattenden.

Sowohl das Verhältnis zwischen Offline- und Onlinekörper, welches im Problemkreis 2 angesprochen wurde, als auch das Verhältnis zwischen Materialität und Immaterialität kann mit Donna Haraways Verwendung des Begriffs »Cyborg« weiter erhellt werden. Das nächste Kapitel widmet sich dieser Aufgabe.



könn, haben wir
drei süße Töchter
und logischerweise
ist in einem
4-Mädel-Haus der
"Papa" der Hahn im
Korb und genießt
dieses ganz
offensichtlich
ggg

sorry....habe mich doch prompt im Bild vergriffen und den falschen Jahrgang erwischt
smile Mittlerweile sind aus den "Krabbelkindern" ziemlich knackige "junge Damen" im
Alter von 19, 21 und 23 Jahren geworden (aber ihr braucht euch keine Hoffnung zu
machen...sie sind alle in festen "männlichen Händen")

Privathomepage: Behrenfamilie ... die Page für fröhliche Leute

Von Mensch zu Cyborg

Donna Haraway hat mit dem »Cyborg Manifesto« (Haraway 1991) den Begriff des Cyborg wesentlich geprägt. »Cyborg« steht für *cybernetic organism* und wird von Haraway für die Synthese zwischen Mensch und Tier, zwischen (menschlichem/tierischem) Organismus und Maschine sowie zwischen Physischem und Nichtphysischem verwendet. Sie referiert im Manifest vor allem die zweite Grenzziehung.

Für den Blick auf Zeichenkörper im Netz ist sowohl die Synthese zwischen Mensch und Maschine (Computer) als auch diejenige zwischen Physischem und Nichtphysischem, wie sie im vorhergehenden Kapitel entwickelt wurde, von Belang. Mit der Einführung des Cyborg kann sowohl das Verhältnis zwischen Online- und Offlinekörper in Chats, auf Privathomepages und in MUDs und MOOs als auch die Bewegung von Ent- und Verkörperlichung, welche durch die Verhandelbarkeit von Identität in der Wechselwirkung mit dem Körper entsteht, einer Synthese zugeführt werden.

Allerdings möchte ich hier einen Vorbehalt anbringen: Das Morphem *cyber-* ruft im Deutschen andere Konnotationen hervor als im Englischen, was sich auch in der Begriffsverwendung niederschlägt. Deshalb möchte ich den Begriff »Cyborg« für die Beschreibung der hier interessierenden Phänomene nicht unhinterfragt übernehmen. Im Englischen verweist *cyber-* vor allem auf Computer: *cyberspace* ist eine computergenerierte dreidimensionale *virtual-reality*-Umgebung,³ ein *cyborg* ist in der allgemeinen Begriffsverwendung ein Lebewesen mit Computerimplantaten. Das Deutsche fokussiert dagegen stärker auf den mechanischen und weniger auf den computertechnischen Aspekt: »Kybernetik« ist die Lehre von den Regelungs- und Steuerungsmechanismen; »Cyborg« bezeichnet die Integrierung technischer Geräte in den Menschen.

Für die Beschreibung von Zeichenkörpern im Netz ist der Begriff »Cyborg« (vor allem in seiner deutschen Verwendung) aus evidenten Gründen nur beschränkt geeignet: Er vermag nur Haraways zweite Grenzüberschreitung, nämlich diejenige zwischen Organismus und Maschine, zu fassen, und er betont die Mechanik stark, was der digitalen Qualität von Computern entgegensteht. »Cyborg« verleiht also weder der immateriellen noch der digitalen Komponente von Zeichenkörpern im Internet ausreichend Ausdruck.

Von Cyborg zu Netborg

Ich schlage deshalb für die hier im Zentrum stehenden Phänomene den Begriff »Netborg« vor. »Netborg« steht dabei für *net organism*. Dadurch werden auch die obigen Dichotomien begrifflich fassbar: Ein Netborg ist die Synthese eines ausserhalb des Computers physisch präsenten Organismus mit einer Verkörperung im Internet. Sein oszillierender Charakter zwischen Materialität und Immaterialität kommt deutlicher zum Ausdruck als durch das Morphem *cyber-*. Die materielle und die immaterielle Komponente entsprechen hierbei Haraways dritter Grenzüberschreitung des Cyborgs (zwischen Physischem und Nichtphysischem), die sie im Manifest allerdings nur am Rande thematisiert. Und schliesslich kann die digitale Qualität des Internet durch den Neologismus »Netborg« begrifflich besser ausgedrückt werden als durch das stark durch die Mechanik konnotierte »Cyborg«.

Das Problem der Grenzziehung zwischen Organismus und Maschine stellt sich beim Netborg ebenso wie beim Cyborg, wird aber um eine Komponente erweitert. Ein Netborg, der sich zu Lebzeiten auf einer Internetseite eine Repräsentation schafft, besteht auch nach dem Tod des Organismus weiter. Dasselbe gilt für In-Memoriam-Sites, welche von Angehörigen oder Freundinnen und Freunden für Verstorbene gestaltet werden in der Absicht, den Verstorbenen ein verlängertes Leben im Internet zu verschaffen. Der Künstler Nick Waplington überzeichnet diese

Besonderheit mit seinem Bild »www.webcemetary.com« (2000): Es handelt sich dabei um den vergrößerten Printout einer Werbeseite eines fiktiven Dienstes, welcher Privathomepages nach dem Tod ihrer Betreiberinnen und Betreiber gegen eine Entschädigung weiter hostet und stets dem neuesten technischen Stand anpasst.



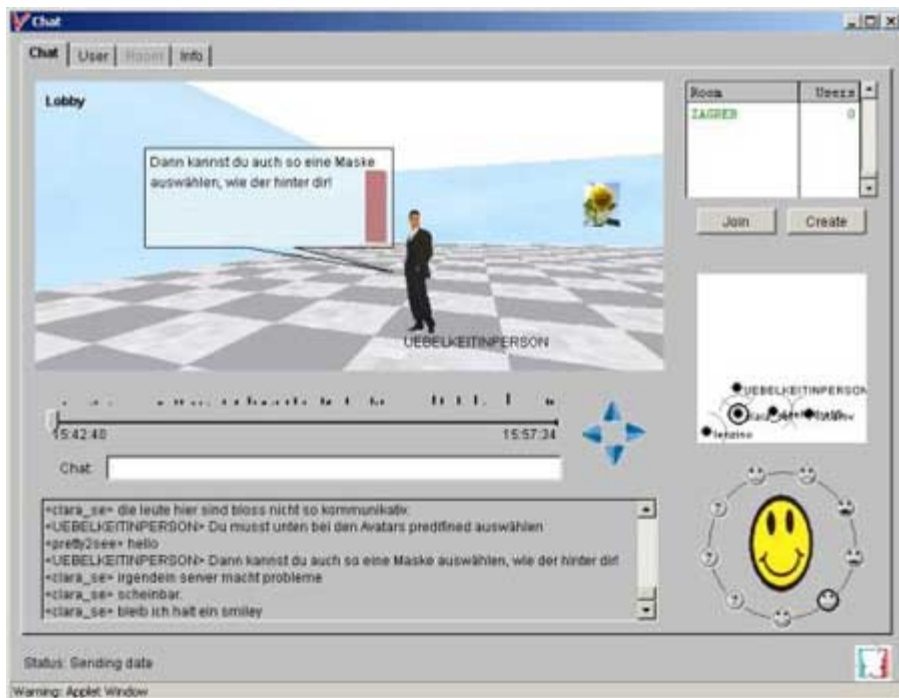
Memorial site for Robert Paolinelli

Zudem ist das Internet für sich genommen bereits ein grenzüberschreitendes Medium. Es ermöglicht nicht nur das Verschwimmen der Grenzen zwischen Internet und Organismus, sondern auch das Verschwimmen der Grenzen zwischen verschiedenen Menschen. Dies ist in Bezug auf Körperdarstellungen im Netz der Fall, wenn sich mehrere physische Personen *eine* gemeinsam gesteuerte Onlineverkörperung schaffen oder wenn *eine* physische Person mehrere Onlineverkörperungen realisiert (letzteres ist in MUDs, MOOs und *massive multiplayer role playing games* nicht unüblich). Letztlich heisst das, dass auch die Grenzen zwischen verschiedenen Netborgs fließend werden können.

Technikoptimistische Stimmen, worunter die Mehrzahl der versierten Netborgs zu zählen sein dürfte, kommen angesichts dieser Tatsachen wohl zum selben lakonischen Schluss wie Haraway: »Why should our bodies end at the skin [...]?« (Haraway 1991: 178).

Statt eines Schlussworts

Ein Dialog von zwei Netborgs im dreidimensionalen *Visual Avatar Chat*.



Visual Avatar Chat

<clara_se> [hat das Erscheinungsbild des Smileys rechts unten im abgebildeten Screenshot, jm] du hast aber einen hübschen anzug

<clara_se> wo kann ich mir sowas aussuchen?

[...]

<UEBELKEITINPERSON> Du musst unten bei den Avatars predefined auswählen

[...]

<UEBELKEITINPERSON> Dann kannst du auch so eine Maske auswählen, wie der hinter dir!

<clara_se> irgendein server macht probleme

<clara_se> scheinbar.
<clara_se> bleib ich halt ein smiley
<UEBELKEITINPERSON> Ist auch voll ok
<clara_se> :)
<UEBELKEITINPERSON> ;)

(Avatar Chat, 17.07.2002, 15:40-16:00).

Mediografie

Primärmedien

Behren, Sonja: *Behrenfamilie ... die Page für fröhliche Leute*. <<http://www.behrenfamilie.de/Behrenfamilie.htm>> (19.09.2002).

Habbo Hotel Switzerland. <<http://www.habbo.ch/deutsch/>> (19.09.2002).

Haig, Rudi: *Memorial site for Robert Paolinelli*. <<http://www.geocities.com/rpaolinelli/>> (19.09.2002).

The Palace Chat. <<http://www.palace4all.de/>> (19.09.2002).

Visual Avatar Chat. <<http://www.weirdoz.org/visualchat/>> (19.09.2002).

Waplinton, Nick: *www.webcemetary.com*. Colourprint, 100 x 150 cm. 2000.

Sekundärmedien

Becker, Barbara: *Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre*. In: Becker, Barbara; Paetau, Michael: *Virtualisierung [i.e. Virtualisierung] des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*. Frankfurt/Main, New York 1997. 163-184.

Becker, Barbara: *Cyborgs, Robots und «Transhumanisten»*. *Anmerkungen über die Widerständigkeit eigener und fremder Materialität*. In: Becker, Barbara; Schneider, Irmela: *Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien*. Frankfurt/Main 2000. 41-69.

Butler, Judith: *Körper von Gewicht*. Frankfurt/Main: edition suhrkamp. 1997.

Eco, Umberto: *Zeichen. Einführung in einen Begriff*. Frankfurt/Main: edition suhrkamp. 1977.

Ellrich, Lutz: *Der medialisierte Körper*. In: Becker, Barbara; Paetau, Michael: Virtualisierung [i.e. Virtualisierung] des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung. Frankfurt/Main, New York 1997. 135-161.

Funken, Christiane: *Körpertext oder Textkörper. Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz*. In: Becker, Barbara; Schneider, Irmela: Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit – Identität – Medien. Frankfurt/Main 2000. 103-129.

Geitgey, Adam: *The Kaycee Nicole (Swenson) FAQ*. 2001. <<http://www.root-node.org/article.php?sid=26>> (19.09.2002).

Haraway, Donna: *A cyborg manifesto. Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. In: Haraway, Donna: Simians, cyborgs, and women. The reinvention of nature. New York 1991. 149-181.

Van der Woning, Randall: *The end of the whole mess*. May 2001. <<http://big-whiteguy.com/mess.shtml>> (19.09.2002).

Vogelsang, Waldemar: *«Ich bin, wen ich spiele.» Ludische Identitäten im Netz*. In: Thimm, Caja: Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen 2000. 240-259.

Notes

1. Vgl. dazu aber die Beiträge von Randi Gunzenhäuser, Mela Kocher und Karin Wenz in dieser Publikation/dieser Ausgabe.
2. Nur als Anmerkung sei hier eingefügt, sich Online- zu Offlinekörper nicht zwingend in einem 1:1-Verhältnis befinden müssen. Eine physische Person kann sich mehrere Onlineverkörperungen schaffen; eine Onlineverkörperung kann von mehreren physischen Personen gemeinsam geschaffen und/oder weiterentwickelt werden. Siehe dazu auch die Ausführungen unten im Kapitel »Von Cyborg zu Netborg«.
3. Dies im Gegensatz zum Deutschen, wo *Cyberspace* fälschlicherweise häufig synonym zu »Internet« verwendet wird. Eine *virtual-reality*-Umgebung ist im Gegensatz dazu nur in Ausnahmefällen online verfügbar.

Dieser Artikel basiert auf meinem gleichnamigen Vortrag in der Sektion »Zeichenkörper im Netz« des 10. Internationalen Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Semiotik, Kassel 19.-21.7.2002.