

# Verbundenheit

## Identität im Kontext vernetzter Technologien

Christina Schachtner

Verbundenheit ist das zentrale Phänomen des 21. Jahrhunderts, erklärte William J. Mitchell, Professor für Architektur und Media Arts am Massachusetts Institute of Technology/Cambridge mit Blick auf die Neuen Informations- und Kommunikationstechnologien. Verbundenheit wird im Kontext dieser Technologien in dreierlei Hinsicht hergestellt:

1. Verbundenheit *durch Technologie* in Gestalt eines unglaublich verwickelten Diagramms an Internetverbindungen (Mitchell 2003, 10), das uns erlaubt, nahezu unabhängig von dem Ort, an dem wir uns befinden, mit Menschen im Nah- und Fernbereich zu kommunizieren.
2. Verbundenheit *mit Technologie*, die in Gestalt von Handys, Digitalkameras, USB-Sticks millionenfach in unsere Mantel- und Handtaschen wandert (Mitchell 2005, 182) oder in Gegenstände unseres Alltags integriert wird. Die immer billiger und leistungsfähiger gewordenen Mikrochips werden in Möbel, Zimmerwände, Autos und Kleidung eingebaut; so entstehen ‚intelligente Gegenstände‘, z.B. eine Krawatte, die eines Tages mehr Rechenleistung enthalten wird als ein heutiger Supercomputer (Kaku 2000, 37).
3. Verbundenheit *der Technologien untereinander*. Im Zuge ihrer Miniaturisierung fusionieren die einst separaten Geräte; Telefone haben mit Digitalkameras und Webbrowser fusioniert. Dies ermöglicht mit ein und demselben Gerät nicht nur spontan Termine zu vereinbaren, sondern sie auch auf elektronischem Weg wahrzunehmen und dabei Fotos zu machen.

„Das Medium ist die Botschaft“ (McLuhan 1968, 21), lautet die berühmt gewordene These des kanadischen Medienwissenschaftlers Marshall McLuhan. Die Botschaft eines Mediums ist die Veränderung des Maßstabs, die das Medium der Situation der Menschen bringt; sie existiert unabhängig vom Inhalt, den es transportiert (a.a.O., 11). Waren die Botschaften des

Mediums Eisenbahn einst die Erweiterung der Bewegungsmöglichkeiten und der sogenannte Panoramablick, der das plastische Sehen abgelöst hat, so ist eine der zentralen Botschaften der Digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien Verbundenheit.

Marshall McLuhans These besagt, dass die Schöpfungen der Technik nicht neutral und – so füge ich hinzu – nicht unabhängig von der Gesellschaft sind, in der sie entstehen. Der aktuellen Technik- und Medienentwicklung korrespondiert derzeit ein gesellschaftlicher Prozess, der durch ein komplexes System grenzüberschreitender wirtschaftlicher, politischer, kultureller Wechselbeziehungen gekennzeichnet ist, den wir Globalisierung nennen. Die digitalen Kommunikationsstränge haben den Globalisierungsprozess mit ermöglicht und werden zugleich durch diesen geformt. Die Botschaften der Medien korrespondieren aber nicht nur der Form, die der gesellschaftliche Prozess annimmt, sondern auch der Formung des Subjekts. „Ich bin verbunden, also existiere ich“, formulierte Jeremy Rifkin in Abwandlung des cartesianischen Zitats „Ich denke, also bin ich“. Verbundtheit erscheint als neue Formel der Ichbestätigung.

Verbundenheit konstituiert das Soziale, das einen unverzichtbaren Bestandteil menschlicher Identität, ja, die Voraussetzung für den Aufbau von Identität darstellt. Diese These werde ich im Folgenden zunächst erläutern, um dann die Frage zu stellen, wie sich Verbundenheit im Kontext der Digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien gestaltet und welche Möglichkeiten der Identitätsbildung der technikbasierten Verbundenheit entspringen.

Warum sind diese Zusammenhänge relevant? Ich sehe die Relevanz dieser Zusammenhänge darin begründet, dass sich immer mehr Menschen in technikbasierten Lebenswelten bewegen, dass sie in Interaktion mit Technik oder mittels Technik ihre Orientierungen, Werte, Verhaltenserwartungen formen und, so geprägt, das zukünftige Geschehen am Arbeitsplatz, in Familien, in Schulen, in der Politik (mit-)gestalten. Der Umgang mit Technik bleibt uns nicht äußerlich, worauf bereits Alfred Lorenzer verwies, als er schrieb, dass wir uns auf die Gegenstände in unserer Umgebung nicht nur beziehen, um sie instrumentell zu gebrauchen; sie bilden vielmehr, so Lorenzer, das Gehäuse unseres Erlebens, das Spiel- und Experimentierfeld unserer Selbstverwirklichung (Lorenzer 1981, 19).

Die Privatwirtschaft hat die Brisanz dieser Entwicklung bereits erkannt, wie der Auftrag des internationalen Unternehmens Xerox zu einer Studie belegt, die den Titel trägt ,Is Europe

Ready For The Millenials?’ (Forrester Consulting 2008). Als Millenials werden die Angehörigen der Generation bezeichnet, die zwischen 1980 und 2000 geboren sind. Aufgewachsen mit Computer und Internet, gehen sie davon aus, dass die Neuen Medien in allen Aspekten ihres Lebens eine Rolle spielen. Mit der Studie sollte herausgefunden werden, welche Persönlichkeitsprofile sich im intensiven Kontakt mit Medien bilden, mit welchen Erwartungen diese Generation in die Arbeitswelt kommt und wie sich Unternehmen darauf vorbereiten können (Forrester Consulting 2006, 3ff.). In naher Zukunft werden der Studie zufolge ca. 51 Mio Millenials europaweit in die Erwerbswelt einmünden.

Wie erwähnt, werde ich zunächst begründen, dass das Soziale für die Konstitution von Identität zentral ist. Das ist nötig, um die Bedeutung Digitaler Medien als Verkörperung und als Mittler des Sozialen einschätzen zu können.

### 1. Das Soziale als Bedingung und Bestandteil von Identität

In verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen finden sich Ansätze, die das Soziale in zweierlei Hinsicht als unverzichtbar für die Identitätsentwicklung behaupten und begründen:

- (1) als Bestätigung der Existenz des Individuums
- (2) als Chance zur Entfaltung dieser Existenz.

Für die Pädagogen Käte Meyer-Drawe und Christoph Wulf haben wir als Individuen nicht die Möglichkeit, auf Andere zu verzichten, denn sie beglaubigen unsere Existenz. Im Angesprochen- und Angeblicktwerden erfahren wir uns als eigenständige Wesen (Wulf 2006, 37 f.). Käte Meyer-Drawe argumentiert: Wir gehören dem Reich des Sichtbaren an, können uns selbst aber nur in Ausschnitten sehen (Meyer-Drawe 1990, 116). Für sich selbst ist der Mensch insofern ein Niemand, der erst in der Begegnung mit Anderen zu einem Jemand wird (a.a.O., 115). „Der Blick der Anderen reicht an das an mir heran, was ich selbst nicht sehen kann, es sei denn, durch die Resonanz seines Blicks.“ (a.a.O., 117). Es ist der Blick des Anderen, der mir ermöglicht, mich als ein Ganzes zu konstituieren.

Auch für George H. Mead ist das Soziale in Gestalt des „verallgemeinerten Anderen“ (Mead 1973, 196) unverzichtbare Bedingung der Ichentwicklung. Das ‚verallgemeinerte Andere‘ repräsentiert die Haltung der Gemeinschaft, in der ich lebe; Mead verlagert dieses Andere als Me in die gedankliche Welt des Individuums. Als Me übernimmt das Individuum die Haltung des verallgemeinerten Anderen gegenüber sich selbst und reagiert darauf als ein I. Dadurch,

dass wir die Haltungen anderer einnehmen und darauf reagieren, erreichen wir Selbst-Bewusstsein (a.a.O., 238). Die Erfahrung von Identität entwickelt sich nach Mead stets im Kontrast zu anderen in einem Wechselspiel von I und Me; aus uns selbst heraus wären wir Mead zufolge nicht imstande, Identität zu erreichen (a.a.O., 239).

Der Kinderanalytiker D.W. Winnicott richtet seine Aufmerksamkeit auf die Art und Weise, wie sich dieses Wechselspiel gestaltet, das er als ein Wechselspiel zwischen innerer und äußerer Realität bezeichnet. Der Ansatz von Winnicott ist für die Analyse der identitätsbildenden Kraft technischer Artefakte deshalb so anregend, weil für Winnicott zur äußeren Realität auch Gegenstände gehören, die er als Übergangsobjekte bezeichnet (Winnicott 1973, 10). Übergangsobjekte der frühen Kindheit sind neben der Mutter auch der Teddy und der Bettzipfel. In der Interaktion mit diesen Objekten konstituiert sich ein intermediärer Raum, in dem nicht strikt zwischen Ich und Nicht-Ich unterschieden werden muss. Das Übergangsobjekt, das Teil der äußeren Wirklichkeit ist, kann im Gebrauch zu einem Bestandteil der inneren Realität werden, um im nächsten Augenblick wieder der äußeren Realität zugeordnet zu werden. In diesem spielerischen Hin und Her zwischen Verschmelzung und Abtrennung mit und von äußerer Realität erschafft sich das Subjekt als ein Ich.

Intermediäre Räume sind nicht der frühen Kindheit vorbehalten; auch in der Verbundenheit durch und mit Digitalen Medien konstituiert sich ein intermediärer Raum, der zwischen Ich und Nicht-Ich vermittelt, in dem symbiotische Beziehungen eingegangen werden, in dem mit Identitäten experimentiert werden kann, in dem das Subjekt Autonomie und Heteronomie erfährt. Identitätsexperimente im Netz sehen z.B. so aus, dass Netzuser in verschiedenen Diskussionsforen jeweils eine andere Identität annehmen; noch mehr laden visuelle Szenarien in der virtuellen Welt zu Identitätsexperimenten ein wie Computerspiele oder 3-D-Welten wie Second Life, wo ich meinen Avatar, mein zweites Ich, als sichtbares Ich selbst gestalten kann und mich niemand daran hindert, auch noch ein drittes und viertes Ich durch das virtuelle Universum zu schicken. Autonomie, eine weitere zentrale Erfahrung im Prozess der Identitätsbildung, erlebe ich im Netz z.B. als Initiatorin eines Weblogs, eines sog. Online-Tagebuchs, in dem ich Diskussionsthemen vorgebe; Heteronomie wiederum als Mitglied einer Online-Community, in der ich mich den Gruppenregeln unterwerfe.

Wie sich die Interaktion zwischen innerer und äußerer Realität abspielt, welche Impulse das verallgemeinerte Andere setzt und wie darauf geantwortet werden kann, erfolgt nicht unabhängig von der Struktur des intermediären Raums, die den Identitätsversuchen Chancen eröffnet, diese aber auch kanalisiert. Ich fokussiere im Folgenden vor allem auf das Web, genauer auf das Web 2.0, auch Social Software genannt, weil dies von den meisten Menschen derzeit als Bühne und Stoff für ihre Identitätsentwicklung und –gestaltung genutzt wird. Web 2.0 ist der von den Usern mitgestaltete virtuelle Raum.

## 2. Zur Architektur des intermediären Raums Web 2.0

Die über die Welt gespannten telematischen Kommunikations- und Informationsstränge, bestehend aus Knoten und Links, werden als Netzwerk beschrieben. Was ist die Besonderheit eines Netzwerks? Welche Implikationen stecken in der Netzstruktur, die für die Identitätsbildung von Bedeutung ist?

Das Netz ist nicht nur eine der grundlegendsten Strukturen der natürlichen Umwelt – man denke an Wasseradern, unterirdische Pilzgeflechte, Spinnennetze - ; das Netzprinzip steht auch am Anfang der Zivilisation (Andritzky/Thomas 2002, 13). Gottfried Semper, der Erbauer der Semper Oper in Dresden, beschreibt das Mattenflechten und Teppichwirken als eine Urtechnik des Bauens (Semper 1851, 56). Aus den Flechtwerken wurden Wände geschaffen, die der Abgrenzung und zugleich dem Schutz dienten (a.a.O., 58). Die Begriffe Wand, Gewand, winden geben den Bedeutungszusammenhang zwischen Architektur und Netzwerk einschließlich der Bedeutungselemente Schützen und Trennen zu erkennen. Fangen, Schützen, Gestalten, Spielen sind die Implikationen des Wortes Netz, auf die man trifft, wenn man der Etymologie des Begriffes nachgeht. Man spricht davon, dass jemand umgarnt oder ins Netz gelockt wird. Das Netz kann dem, der im Netz gefangen ist, Verderben bringen; andererseits schützen Netze vor Verletzungen wie z.B. Moskitonetze (Grimm/Grimm 1889, 635 ff.). Wenn es im Grimmschen Wörterbuch heißt ‚Sieh, wie das kriechend epheu ein grünes nez anmutig um den felsen herwebt (a.a.O., 638), so zeigt sich eine weitere Implikation: das Netz als gestaltendes Element. Das Netz trennt, schafft ein Innen und ein Außen, es kann aufhalten und einfangen. Das prädestiniert es dafür, spielerisch eingesetzt zu werden z.B. beim Ballspiel (Roller 2002, 28). Netze sind, so zeigt die Etymologie, nicht nur doppel-, sie sind mehrdeutig. Das gilt es auch bei der Betrachtung des Web 2.0 im Auge zu behalten, das als weltumspannendes Netz das bislang größte Netzwerk darstellt.

Ein Netz bleibt dem, der sich in ihm bewegt, nicht äußerlich. Es war der Philosoph Bernhard Waldenfels, der darauf hingewiesen hat, dass Wege, die den Raum durchmessen und von hier nach dort führen, keine bloßen Strecken (sind), die wir mehr oder weniger schnell zurücklegen, sondern Bahnen, die bestimmte Bewegungsrichtungen und Bewegungsabläufe vorschreiben, nahe legen oder ausschließen (Waldenfels 1985, 189). Eine Freitreppe beispielsweise geht man anders hinauf als eine Wendeltreppe (a.a.O., 198).

In einem Chat, das den zeitgleichen Dialog erlaubt, kommunizieren wir anders als in einem Diskussionsforum, in dem zeitversetzt kommuniziert wird. Die Formen einer Landschaft (...) kehren Waldenfels zufolge in den Formen des Lebens und Zusammenlebens wieder.

Die Architektur digitaler Netzwerke ist, metaphorisch gesprochen, von Pfaden, Röhren, Drähten beherrscht, die Verbindungen herstellen. Wir haben es mit einer Architektur des Übergangs zu tun, die zur Architektur westlicher Zivilisationen kontrastiert und die, wie der Architekt Zavarihin schreibt, eine Neigung zur positiven Endgültigkeit hat. Stattdessen erinnern digitale Netzwerke an die Architektur des Ostens, die auf Eindeutigkeit und Endgültigkeit verzichtet (Zavarihin 2004, 2 f.). Die Strukturen digitaler Netzwerke sind Sinnstrukturen. Sie verkörpern gesellschaftlich produzierten Sinn, das verallgemeinerte Andere, wie Mead es ausgedrückt hat. Wenn ich nun mit Bezug auf Bernhard Waldenfels frage, wie diese Sinnstrukturen in den Formen des virtuellen Lebens und Zusammenlebens wiederkehren und wie sie Identitäten mitformen, so gehe ich nicht davon aus, dass sie sich schlicht reproduzieren. Vielmehr treten die Netznutzer in ein Interaktionsspiel mit den Sinnstrukturen virtueller Netze ein, in dem sie sich den Sinn der Netze aneignen, d. h. ihn übernehmen und verändern. (Lorenzer 1981, 156).

### 3. Das Ich auf virtuellen Pfaden

Die von den NetzakteurInnen gestaltete Wiederkehr der Sinnstrukturen virtueller Netzwerke soll anhand von Aktivitäts- und Existenzformen in diesen Netzwerken diskutiert werden, die sowohl typisch für diese Netzwerke als auch eng mit der Identitätsentwicklung verbunden sind, nämlich: Kommunikation, Bewegung, Körperlichkeit, Transkulturalität bzw. die Begegnung mit dem Fremden.

## Dimensionen einer digitalen Kommunikationskultur

Die digitalen Kommunikationsmedien eröffnen neue Räume des Geschichtenerzählens, Geschichten, die auf Knopfdruck in andere Kontinente geschickt werden können und auf die in Minutenschnelle geantwortet werden kann. Oft werden mehrere Geschichten kurz hintereinander in unterschiedliche Kommunikationsgruppen geschickt. Im Gebrauch des Netz-Mediums verändern sich Kommunikationskulturen und damit auch Persönlichkeitsprofile.

## Kommunizieren in sich überlagernden digitalen settings

Für viele ist es bereits selbstverständlich geworden, dass sie sich in einem Diskussionsforum zu politischen Themen oder technischen Fragen äußern, gleichzeitig den Eingang neuer E-Mails beobachten und zwischendurch quick messages erhalten, weil sie noch in weiteren Foren oder in einem Online-Universum eingeloggt sind. Sie agieren in sich überlagernden Kommunikationsräumen, spinnen unterschiedliche Gesprächsfäden und agieren fast zeitgleich in diversen Rollen – z.B. als Technikfreak in einem Forum, als Tänzerin in Second Life, als Mutter in der E-Mail-Korrespondenz mit Tochter oder Sohn.

Einerseits erweitert das Agieren in sich überlagernden settings die Möglichkeiten des Experimentierens mit verschiedenen Identitätsfacetten sowie die Ausbildung eines starken I, weil sich das verallgemeinerte Andere in seiner Vielzahl relativiert. Andererseits bewirkt diese Art des Kommunizierens die Verteilung von Aufmerksamkeit auf verschiedene soziale settings. Wir unterschätzen, warnt die Internetforscherin Sherry Turkle, die Bedeutung, Zeit auf ein Ding und nur auf ein Ding zu richten (Turkle 2006, 13). Teilaufmerksamkeiten mindern Turkle zufolge die Qualität der Gedanken, die wir unseren Aufgaben widmen (ebd.). Das befördert Oberflächlichkeit.

## Beschleunigung der Kommunikation

Das simultane Engagement in verschiedenen Kommunikationssettings beschleunigt in Verbindung mit der immer schneller werdenden Technik die Kommunikation. Linda Stone,

die Leiterin der Forschergruppe ‚Virtual World‘ bei Microsoft, spricht von einem ‚Kult der Effizienz‘, der durch die beschleunigte Kommunikation entsteht (Stone 1997, 1). Effiziente Kommunikation kann Freiräume eröffnen, aber auch zur Verweigerung der Auseinandersetzung mit Situationen führen, die sich nicht effizient im Sinne von schnell oder abschließend erledigen lassen wie z.B. der Umgang mit Krankheit, mit sozialen Konflikten oder mit Behinderung. Die externen Kommunikationsimpulse treffen darüber hinaus in immer dichter Folge ein und fordern Aufmerksamkeit, sofort. Wie lange darf man mit einer Antwort warten? Ein paar Stunden, einen Tag? Wer zu lange wartet, handelt sich Vorwürfe ein, auch wenn bekannt ist, dass gute Antworten Zeit brauchen. Dirk von Gehlen beschrieb vor einigen Monaten in der Süddeutschen Zeitung dieses Phänomen als ‚Terror des Jetzt‘ (SZ v. 10.8.2007). Es ist paradox: Ein Medium, das zeitunabhängiges Kommunizieren ermöglicht, begründet ein Diktat der Gegenwart.

Mangelnde Selbstreflexion?

Die Welt der vielen check-ins, der sich überlagernden Beziehungen, der hastigen Botschaften und Antworten tilgt die Pausen und damit die Bedingungen für Selbstreflexion. Die Phrasen ‚doing my emails‘, ‚doing my messages‘ implizieren, so Sherry Turkle, Performance und weniger Reflexion (Turkle 2006, 13). Andererseits fordert gerade die Vielzahl an Themen, an Botschaften zum Vergleich, zum Widerspruch, zur Zustimmung, mit Mead gesprochen zu Antworten des I auf das wahrgenommene Andere heraus und das impliziert Selbstreflexion.

Selbstdarstellung in virtuellen Kommunikationsnetzen

Kommunikation wird als etwas Privates wahrgenommen. So erklärt sich Alexander Stirn die große Bereitschaft zur detaillierten Selbstdarstellung in virtuellen Netzwerken wie z.B. in MySpace, einer Mischung aus Homepage, Poesiealbum und Kontaktbörse (Stirn 2007, 13). Rund 150 Mio Menschen haben sich in MySpace registriert und viele von ihnen breiten offenherzig intime Details über sich aus, ohne zu befürchten, sich in einen gläsernen Menschen zu verwandeln. Vielleicht sind es ja auch Hoffnungen, die sie dazu veranlassen sich zu zeigen, Hoffnungen wahrgenommen zu werden in einer Welt, in der sich viele isoliert fühlen, weil die Anbindungen an tradierte Netze verloren gegangen sind.



Auch bei Anna war Hoffnung im Spiel, obwohl sie Hoffnungslosigkeit signalisierte, als sie sich auf einer Jugend-Plattform mit einem Gedicht zu Wort meldete, in dem sie ihren nahen Tod ankündigte. Ich entnehme das Beispiel einem Text von Karlheinz Benke (Benke i.E.). Anna, ein magersüchtiges Mädchen, erklärte: „I never thought things could go so out of hand. But now death is just a few pounds away“ (zit. n. Benke i.E.). Anna lehnt Ratschläge und Hilfe, die ihr die anderen Nutzer der Plattform anbieten, mit der Begründung ab, es sei zu spät. Die peers aber geben nicht auf, sie halten den Kontakt, auch als Anna längere Zeit schweigt. Nach 47 postings gelingt es schließlich, Anna umzustimmen. Sie entschließt sich zu einer Therapie. Die Vielzahl der postings spricht für eine intensive Krisenintervention. Es war das virtuelle Netzwerk, das Anna die vielen stützenden Stimmen beschern konnte, die das Ich, das sich bereits aufgegeben hatte, so lange mit anderen Möglichkeiten konfrontiert haben, bis sich dieses Ich neu orientiert hat.

### Bewegung

Die virtuelle Vernetzungstechnologie verkörpert die Idee der Bewegung. Das mag irritieren, denn Bewegung stellen wir uns als körperliche Bewegung vor, hier aber geht es um die mentale Bewegung, um das Suchen und Finden im Netz, um das Umherschweifen von Gedanken und Gefühlen, um das Kommunizieren an unterschiedlichen Schauplätzen des Cyberspace, manchmal aber auch um das sichtbare Bewegen von Spielfiguren und Avataren.

In der Fähigkeit zur Selbstbewegung manifestiert sich der Philosophin Elisabeth List zufolge Lebendigkeit. Jörg Albrecht drückt es in einem Theaterstück noch drastischer aus: „Wer keine Tastatur hat, ist bewegungslos“. Unser Leben beginnt mit der Bewegung. Das Zur-Welt-Kommen ist eine Bewegung zur Welt hin (List 1999, 211); es impliziert ein leibliches Ankommen und ein Ankommen im kulturellen Sinn. Netzwerke forcieren, wie bereits betont, das mentale Sich-Bewegen; Netzwerke weisen Kreuzungsstellen auf, an denen entschieden werden muss, wohin die Reise geht und kaum hat man sich entschieden, kommt die nächste Kreuzung. Eine Netzakteurin, die wir in einer eigenen Studie nach den Vorteilen virtueller Netzwerke befragt haben, zeichnete dieses Bild, auf dem eine Insel zu sehen ist, auf der sie angekommen ist. Im Hintergrund wartet bereits ein Schiff, das sie zur nächsten Insel bringt.



### Ankommen und Aufbrechen als Erlebnisgewinn in virtuellen Netzwerken <sup>1</sup>

Die Netzakteurin kennzeichnet den Wechsel von Ankommen und Aufbrechen als Erlebnisgewinn. In der Möglichkeit zum ständigen Wechsel wird eine Existenzform betont, die es in der westlichen Zivilisation zwar immer gegeben hat, die aber eine untergeordnete Rolle gespielt hat und oft diskriminiert wurde: das Nomadentum. In der Antike wurde das Unterwegssein als erzwungenes Schicksal betrachtet; die westliche Zivilisation hat auf Sesshaftigkeit gesetzt. Eine Neubewertung des Unterwegsseins setzte mit der beginnenden Neuzeit ein, als dieses mit sozialem Aufstieg und mit der Erweiterung des Wissenshorizonts assoziiert wurde. Gleichwohl blieben mobile Lebensformen peripher. Das hat sich, so der polnisch-englische Soziologe Zygmunt Baumann, in der Gegenwartsgesellschaft geändert, in der Identitätsentwürfe dominieren, deren Markenzeichen Mobilität ist. Baumanns Mobilitätsbegriff umfasst beides, das Unterwegssein im geografischen Raum und das Unterwegssein im Kopf. Baumann hat vier Mobilitätstypen entworfen, die er als charakteristisch für die Gegenwartsgesellschaft behauptet: den Pilger, den Spaziergänger, den Vagabund, den Touristen (Baumann 1997, 136 ff.). Diese Typen sind auch im Cyberspace anzutreffen, ja, es scheint, als ob ihnen die Netzstruktur als Architektur des Übergangs

<sup>1</sup> Quelle: Studie E-Network. Die Visualisierung stammt von einer Netzakteurin und wurde im Rahmen der Studie E-Network als Antwort auf die Frage gezeichnet, 'Was bietet mir das virtuelle Frauennetz, in dem ich Mitglied bin?'

erweiterte Entfaltungsmöglichkeiten bietet und zusätzlich die Chance eröffnet, mal in die eine, mal in die andere Rolle zu schlüpfen.

Der Pilger zeichnet sich für Baumann dadurch aus, dass er ein festes Ziel hat, dass Straßen, die zum Ziel führen, wichtig sind, Häuser dagegen gefährlich, weil sie zum Ausruhen verführen und das Ziel vergessen lassen könnten. Pilger im Cyberspace sind jene, die genau wissen, wohin sie wollen, ihr Ziel strikt verfolgen und sich nirgends lange aufhalten. Der Spaziergänger oder Flaneur ist für Baumann einer, für den das Leben aus episodischen Begegnungen besteht. Er ahmt spielerisch nach, was der Pilger in aller Ernsthaftigkeit betreibt. Er kommt und geht nach einem festen Ritual, ohne sich an irgendwas oder an irgendjemanden zu binden. Der Spaziergänger im Netz ist der, der regelmäßig zwischen bestimmten Communities flaniert, meist getarnt mit einem nickname und kein Interesse an Bindungen und Verbindlichkeiten zeigt. Am unberechenbarsten ist nach Baumann der Vagabund. Er ist das Schreckgespenst der Herrscher, denn seine Bewegungen sind nicht vorhersagbar. Man weiß nicht, wohin er sich als nächstes bewegt, weil er es selbst nicht weiß. Er entscheidet sich an der Kreuzung. Der Vagabund im Cyberspace hat kein bestimmtes Ziel; er lässt sich treiben, wo er ankommt, ist auch für ihn eine Überraschung. Und er bleibt nur so lange, bis er auf neue links stößt, die neue Hoffnungen wecken. Der Vagabund ist einer, der sich im Netz verlieren könnte. Schließlich zählt zur Baumannschen Typologie der Tourist, der ein festes Zuhause hat, aber immer wieder aufbricht, um irgendwann zurückzukehren. Der Tourist nutzt das Unterwegssein, um sich zu beweisen und er freut sich auf das Zuhause, wo er seine Rüstung ablegen kann. Touristen in virtuellen Netzwerken sind jene, die einer oder einigen wenigen Communities angehören, die Ausgangs- und Zielpunkt(e) ihrer Reisen durch das Netz sind. Von dort brechen sie auf und dorthin kehren sie zurück.

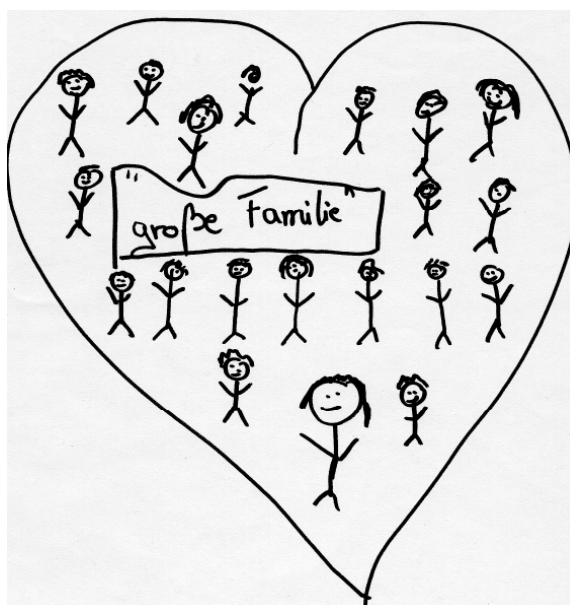
Die einzelnen Typen unterscheiden sich nach dem Grad ihrer Berechenbarkeit sowie darin, ob sie Ziele haben oder nicht, ob sie zurückkehren oder nicht, ob sie zumindest kurzfristig Bindungen eingehen oder nicht, aber nichts in ihrem Leben ist endgültig und soll es auch nicht sein, das ist ihnen gemeinsam.

### 3.3 Körperlichkeit

Es ist unser Körper, in dem sich Soziales und Individuelles durchdringen (Meyer Drawe 1990, 152) und der somit als sichtbarer Ort unserer Subjektwerdung fungiert. Was geschieht mit

diesem Körper beim Gebrauch Digitaler Kommunikationsmedien, die uns in immaterielle Welten führen, wo wir als Text oder als Spielfigur existieren, geruchlos und nicht anfassbar?

Ein Internetselbst zu haben, bedeutet für die Kulturwissenschaftlerin Eva Illouz ein cartesianisches Ego zu haben, d.h. ein Geistwesen zu sein (Illouz 2006, 122). Dagegen lässt sich mit Aristoteles einwenden, dass unsere Seele, die bei Aristoteles Gedanken und Gefühle umfasst, untrennbar mit unserem Körper verbunden ist (Aristoteles 1983, 286). Wann und wo immer wir denken und fühlen, ist auch der Körper im Spiel. Eine siebzehnjährige Netzakteurin zeichnete dieses Bild als Antwort auf die Frage, was ihr die Online-Community bedeute und erklärte dazu, dass die Mitglieder der Community zu engen Freundinnen geworden seien.



Gefühle im Netz<sup>2</sup>

Wenn wir aber im Cyberspace Gedanken und Gefühle entwickeln und diese, wie Aristoteles behauptet, untrennbar mit unserem Körper verbunden sind, dann kann es nicht sein, dass wir uns auf geistige Wesen reduzieren, zumindest nicht, wenn wir Botschaften senden und empfangen. Ohne Körper könnten wir nicht kommunizieren. Wir könnten nichts verstehen ohne unseren Körper. Ganz unabhängig von der virtuellen Welt des Cyberspace hat der Phänomenologe Maurice Merleau-Ponty die Bedeutung des Körpers für die Kommunikation aufgezeigt. „Der Leib ist es“, so Merleau-Ponty, „der (...) auch Kulturgegenständen, wie

<sup>2</sup> Quelle: E-Network

Worte es sind, ihren Sinn gibt“ (Merleau-Ponty 1966, 275). Zeigt man jemandem für einen kurzen Augenblick ein Wort, so dass es nicht entziffert werden kann, so führt z.B. das Wort ‚warm‘ doch eine Art Wärmeerfahrung herbei, während das Wort ‚hart‘ eine Art Starre auslöst; ehe Wörter und Zeichen sich als Begriff konstituieren, bewirken sie ein unseren Körper ergreifendes Geschehen. Warum sollten Texte und Wörter auf dem Bildschirm nicht genauso wirken?

NetzakteurInnen lösen sich nicht in ihrer Körperlichkeit auf; gleichwohl sind sie für andere meist nicht als sichtbare und prinzipiell nicht als anfassbare Körperwesen präsent. Was wir jedoch beobachten, sind Versuche, körperliche Präsenz im virtuellen Raum herzustellen, z.B. in der Selbstpräsentation in Partnersuchdiensten, in der die Beschreibung der physischen Erscheinung und das Foto zur Hauptquelle des persönlichen Werts werden oder in der sorgsamem Gestaltung und Inszenierung des Ichs in Online-Universen, das nicht nur als Figur sichtbar wird, sondern sich auch bewegen können muss. Wer in einem Online-Universum agieren will, muss zunächst fliegen lernen und sollte möglichst tanzen können. Tanzen ist eine der beliebtesten Bewegungsarten in Second Life; als Tänzerin kann ich sogar Geld verdienen, die sog. Linden-Dollars, die in reales Geld umgewandelt werden.

Ob es sich bei diesen Versuchen, im virtuellen Raum körperlich präsent zu sein, um die Entwicklung neuer Formen von Körperlichkeit handelt oder um schlechte Kopien, vermag ich derzeit nicht zu beurteilen. Eva Illouz befürchtet mit Blick auf digital gestützte Partnersuchdienste eine Uniformierung der Selbstpräsentation, die sich an konventionellen Schönheitsstandards orientiert (Illouz 2006, 123). Eine studentische Gruppe, die sich im Rahmen eines von mir moderierten Forschungsseminars mit der Gestaltung von Avataren in Second Life beschäftigt hat, hat dort dasselbe Phänomen beobachtet und hielt fest: „Avatare werden entsprechend der Offline-Schönheitsideale kreiert“ (Camenzind/Köstinger/Kraut/Pismestrovic/Schwarz 2007, 12f.). Gleichzeitig haben die StudentInnen Mischwesen entdeckt, bestehend aus Mensch und Tier, was auf das Experimentieren mit körperlichen Formen verweist, wie es etwa aus der Mythologie antiker Kulturen bekannt ist. Die Gruppe selbst hat mit einem weiblichen Avatar experimentiert, der nicht den gängigen Schönheitsidealen entsprach, um herauszufinden, wie auf Normabweichungen reagiert wird.

Vielleicht kann man mit dem Thema Körper im Cyberspace vorerst so umgehen, dass man virtuelle Netzwerke als zusätzlichen Raum für körperliche Erfahrungen betrachtet im Bewusstsein, dass dieser Raum niemals genügen kann, um uns als körperliche Wesen zu konstituieren und sinnliche Fähigkeiten zu entwickeln.

### 3.4 Transkulturalität

Eine Architektur des Übergangs, wie sie digitale Netzwerke darstellen, konfrontiert notwendig mit dem Fremden, was einmal mehr die Identitätsfrage berührt; erstens, weil das Fremde, das uns begegnet, oftmals das Fremde in uns ist, das wir auf diese Weise kennenlernen (Wulf 2006, 109) und zweitens, weil der Umgang mit dem tatsächlich Fremden das Bewusstsein vom Eigenen schärft. Die Möglichkeit der Begegnung mit dem Fremden ist im Wesen des Menschen angelegt, der im Unterschied zum Tier nicht so in eine Umwelt eingebunden ist, dass er ihr nicht entkommen könnte. Menschen sind prinzipiell offen für die Welt, die Gestaltung der Weltoffenheit ist Aufgabe der Kultur (a.a.O., 142).

Das Netz-Medium ist eine kulturelle Schöpfung, die mehr als jedes Bewegungsmedium zuvor die Möglichkeit zur Weltoffenheit verkörpert. Es ist kein geschlossenes Netz wie ein Einkaufs- oder Fischernetz, es ist vielmehr ein Netz mit losen Enden, an die über kulturelle und geografische Grenzen hinweg angeknüpft werden kann. Die NomadInnen im Netz machen unweigerlich Fremdheitserfahrungen. Fremd ist, was uns als Erfahrungsbereich nicht zugänglich erscheint. Es handelt sich um eine kulturelle Fremdheit im Unterschied zur sozialen Fremdheit, die die Nichtzugehörigkeit zu einer Gruppe bezeichnet (Waldenfels 2006, 115).

Im Fehlschlagen oder Gelingen des Umgangs mit dem Fremden liegt nach Christoph Wulf ein das zukünftige Zusammenleben der Menschen bestimmender Faktor (Wulf 2006, 141). Grundsätzlich könnte das Web aufgrund seiner weltoffenen Struktur als transkulturelles Übungsfeld genutzt werden. Auf welche Kompetenzen käme es an? Zuallererst auf die Anerkennung von Differenz, behauptet Wulf (a.a.O., 40). Die Individuen müssten lernen, vom Anderen her wahrzunehmen und zu denken, was Wulf als heterologisches Denken bezeichnet (a.a.O., 45). Die Soziologin Nira Yuval-Davis empfiehlt für den Umgang mit dem Fremden ein transversales Denken, das einerseits die fremde Position respektiert und gleichzeitig die eigene ins Spiel bringt (Yuval-Davis 1997, 130). Dem transversalen Denken

korrespondiert die Ansicht, dass das eigene Denken nie abgeschlossen ist. Für Bernhard Waldenfels besagt das „Antworten auf das Fremde mehr als (...) eine normengeleitete Verständigung“ (Waldenfels 2006, 131), womit er ähnlich wie Yuval Davis die Anerkennung des Fremden und des Eigenen betont, denn die Antwort auf das Fremde schöpft aus beidem.

Ich möchte Ihnen ein Beispiel eines virtuellen Netzwerks aus dem arabischen Kontext vorstellen, das im Anspruch an sich selbst die geschilderten Kompetenzen umzusetzen versucht. Das Netzwerk [www.mideastyouth.com](http://www.mideastyouth.com) wurde in Bahrain als unabhängiges studentisches Netz initiiert. Die ca. 100 Mitglieder kommen nicht nur aus Bahrain, sondern auch aus dem Iran, aus Ägypten, aus Saudi Arabien; häufig schalten sich auch StudentInnen aus den USA und Europa ein. Ziel der Initiatorin Esra'a Al Shafei (Information durch Esra'a Al Shafei, Mideast Youth Director, 14.8.07) ist zu zeigen, dass in der Region eine Koexistenz verschiedener Kulturen und Positionen möglich ist. Im Profil des Netzwerks wird die Differenz als anzuerkennendes Faktum in den Mittelpunkt gerückt: „(...) we managed to gather a diverse group of participants who represent various countries and religious within the region (...)“. Die InitiatorInnen betonen die Notwendigkeit zu wechselseitiger Anerkennung: “We keep in mind that tolerance and mutual respect should always exist amongst us no matter how much our opinions differ. To us here at Mideast Youth, the word ‘democracy’ essentially means mutual respect and tolerance. It means nurturing and valuing the marketplace of ideas”. Sie betonen die Möglichkeit, über Differenzen hinweg Gemeinsamkeit herzustellen: “We want to promote ‘bridge building’ und sie appellieren an die Verantwortung des Einzelnen: “(...) we must realize that it is we, the individuals, who constitute a society“. In den Weblogs und Diskussionsforen von Mideast Youth werden Themen erörtert wie Migrantenrechte in arabischen Ländern, Diskriminierung von Minderheiten, Situation islamischer Frauen, Ehrenmorde, die Situation in Dafur und die der Blogger in China.

Ich beobachte Mideast Youth seit Monaten und habe festgestellt, dass die Teilnetze und Themen enorm gewachsen sind. Mideast Youth versucht mit seinen Zielvorgaben ein bestimmtes Subjekt anzusprechen und zu fördern, ein Subjekt, das mit Differenz rechnet, das Differenz respektiert, das verbunden sein will und Verbindungen herstellen will, das sich verantwortlich fühlt für sich selbst und für die Welt, in der es lebt.

#### 4. Fazit und Konsequenzen im Hinblick auf die Identitätsfrage

Verbundenheit ist die Botschaft der Digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien habe ich eingangs mit Rekurs auf Marshall McLuhan festgestellt, um im Folgenden die digitale Verbundenheitstechnologie als Spielfeld der Selbstentfaltung zu untersuchen (Lorenzer 1981, 19), das bestimmte Formen der Interaktion zwischen innerer und äußerer Realität, zwischen I and Me herausfordert, unterstützt und andere nicht. Ich möchte abschließend einige resümierende und evaluierende Betrachtungen anstellen. Mein Ausgangspunkt sind kritische Positionen, wie sie von Käte Meyer-Drawe und Zygmunt Baumann vorgetragen wurden.

Baumann hat seine Analyse über die Zunahme mobiler Lebensformen in der Gegenwartsgesellschaft auf die Welt jenseits von Computer und Internet bezogen, aber ich denke, er hätte das Nomadentum im Cyberspace nicht anders beurteilt, nämlich als eine Gefahr für das Soziale, verursacht durch steigende Diskontinuität, Bruchstückhaftigkeit und seichte Oberflächlichkeit sozialer Beziehungen (Baumann 1997, 168). Er befürchtet als Folge davon, die Demontage des Subjekts genauso wie Käte Meyer-Drawe, die ihr Erkenntnisinteresse auf die Bewegungen des Subjekts in digitalen Netzwerken richtet. Netze symbolisieren für Meyer-Drawe den „Triumph des Fängers, der Beute gemacht hat“ (Meyer-Drawe 2001, 1). Die Maschen der Macht sind aus ihrer Sicht durch das digitale Netz-Medium enger und stabiler geworden; die Souveränität des Subjekts hat dem Knotenpunkt Platz gemacht, von dem nichts übrig bleibt, wenn man das Netz entknotet (a.a.O., 2). Meyer-Drawe betrachtet Netzwerke primär in ihrer Bedeutung als Fangnetze.

Ich möchte zunächst Baumann mit Bernhard Waldenfels antworten, der die Beziehung zwischen Mobilität und der Konstitution des Sozialen im Zusammenhang mit dem Thema Heimat erörtert. Heimat entsteht für Waldenfels nicht nur dort, wo man herkommt, sondern auch dort, wo man sich bewegt; Straßen oder Wege sind nicht nur schnellere oder kürzere Verbindungen, sie sind auch Plätze des Verweilens. Fahrendes Volk ist nicht ohne weiteres orts- und heimatlos (Waldenfels 1985, 207).

Was sagt er damit? Das Soziale ist nicht an Sesshaftigkeit gebunden; es entsteht auch durch sich wiederholende Bewegungen und Begegnungen. Für die NomadInnen im Netz kann es



folglich so etwas wie soziale Heimat geben, vielleicht sogar Heimat an verschiedenen virtuellen Schauplätzen, die sie weniger angewiesen machen auf die eine Heimat. Wie groß aber ist die Gefahr, dass das Subjekt auf seinen virtuellen Streifzügen zur Beute wird, wie Meyer-Drawe prognostiziert? Die Gefahr, dass sich NetzakteurInnen in Online-Welten verlieren oder sich bestimmte Communities als Fangnetze erweisen, existiert. Doch grundsätzlich sind virtuelle Netze offene Netze. Ob man sich in ihnen verfängt, hat vor allem etwas damit zu tun, ob es jenseits des Virtuellen soziale Zusammenhänge gibt, die Heimat sein können, so dass der Wechsel zwischen real life und virtual life attraktiv bleibt.

Das soll kein Argument gegen den kritischen Diskurs sein, der als ein den technisch-medialen Fortschritt begleitender und beeinflussender Diskurs unverzichtbar ist. Technischer Wandel ist nicht deterministisch, er vollzieht sich immer im Kontext sozialer und kultureller Verhandlungen, wobei es darauf ankommt, wer an diesen Verhandlungen beteiligt ist. Da Technik und Medien grundsätzlich in das menschliche Sein eingreifen, kann es nicht sein, dass diesen Diskurs nur Ingenieure und Techniker führen. Was den Charakter dieses Diskurses angeht, macht der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins einen Vorschlag, den ich für bedenkenswert halte. Er empfiehlt, dass Medien und Technikkritik den Charakter der Ernährungskritik annehmen sollten. Ernährungskritik muss nicht die Existenz von Nahrungsmitteln verteidigen; sie unterscheidet vielmehr zwischen guten und schlechten Nahrungsmitteln und stellt Qualitätsstandards auf (Jenkins 1998, 5).

Bezogen auf die Medien- und Technikgenese schlägt Jenkins als ein Qualitätskriterium vor, diese auf den Kontext abzustimmen, in dem technisch-mediale Produkte verwendet werden. Was das bedeutet, illustriert er mit einem Beispiel aus der Puppenproduktion. Im 19. Jahrhundert wurden Puppenköpfe aus chinesischem Porzellan hergestellt, das sehr zerbrechlich war. Man suchte nach Alternativen. Die Edison Corporation entwickelte einen Puppenkopf aus Gusseisen. Ein Unternehmen, das von Frauen geführt wurde, fand eine andere Lösung auf der Basis ihres Wissens als Mütter über die kindliche Kultur, nämlich einen Kopf aus Kautschuk.

Einerseits kommt es nach Jenkins darauf an, Medien zu entwickeln, die sich am Verwendungskontext orientieren, andererseits braucht es – so möchte ich hinzufügen – Menschen, die sich dieser Medien in einer Weise bedienen können, die ihnen neue Erfahrungshorizonte eröffnet und sie befähigt, Risiken zu minimieren. Das fördernde

Potenzial der Netztechnologie erschließt sich einem I, das sich dem verallgemeinerten Anderen öffnet, das Intimität nicht fürchtet, aber auch wieder auf Abstand gehen kann, das das Fremde, das ihm auf seinen virtuellen Pfaden begegnet, nicht meiden muss, weil es das Eigene in Frage stellen könnte, das vom Anderen her denken kann, ohne sich selbst zu leugnen. Das Subjekt, das ich in Anlehnung an Wolfgang Iser beschreibe, ist nicht das starke Subjekt, das im Zuge der Aufklärung als Ideal kreiert wurde (Iser 1991, 359) und als solches nach wie vor in unseren Köpfen, in Erziehungszielen und psychologischen Theorien kursiert. Das starke Subjekt würde versuchen, die ihm begegnende Vielfalt im Cyberspace zu bändigen, zu kontrollieren, zu beherrschen und würde scheitern (ebd.). Erfolgreicher wäre ein Subjekt, das in unserer Kultur als schwach imaginiert wird. Das sog. schwache Subjekt versucht, Vielfalt nicht zu bändigen, sondern mit ihr zu leben; es rechnet mit Andersheit und begreift sie als Anregung für seine Entwicklung. Dieses starke schwache Subjekt interessiert sich für die gestalterischen und spielerischen Angebote virtueller Netzwerke; es erreicht Souveränität, indem es zum Akteur wird, ein Status, der es davor schützt, eingesponnen zu werden, weil es die Fäden selbst spinnt, alleine oder zusammen mit anderen.

Univ.-Prof. DDr. Christina Schachtner  
Institutsvorständin  
Alpen-Adria-Universität Klagenfurt  
Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft  
Arbeitsbereich Neue Medien – Technik - Kultur  
Universitätsstraße 65 – 67  
9020 Klagenfurt  
Österreich

T +43 (0)463/ 2700-1803 (Skr.)  
F +43 (0)463/ 2700-1899  
E [christina.schachtner@uni-klu.ac.at](mailto:christina.schachtner@uni-klu.ac.at)  
Homepage  
<http://www.uni-klu.ac.at/~cschacht/>

## Literatur

Andritzky, M./Th. Mauer (2002): Alles, was Netz ist, in: Beyrer, K./M. Andritzky (Hrsg.), das netz, Sinn und Sinnlichkeit vernetzter Systeme, Frankfurt/Main, S. 11 – 18

Aristoteles (1983): Vom Himmel, - Von der Seele, Von der Dichtkunst, Zürich/München

Baumann, Zygmunt (1997): Flaneure, Spieler und Touristen, Essays zu postmodernen Lebensformen, Hamburg

Benke, Kh. (2008): Beratung im Cyberspace – Virtualität als Lebens(lern)raum, in: Schachtner, A./A. Höber (Hrsg.), Learning Communities, Das Internet als neuer Lern- und Wissensraum, Frankfurt/Main, S. 191 - 201

Camenzind, B./J. Köstinger/Y.Kraut/S. Pismestrovic/E.E. Schwarz (2007): Moderne, Postmoderne, Cyberkultur, Forschungsbericht

Forrester Consulting (Prepared for Xerox) (2006): Is Europe Ready For The Millenials? Innovate To Meet The Needs Of The Emerging Generation, Cambridge/USA

Von Gehlen, D.: 'Der Terror des Jetzt, SZ vom 10.8.2007

Grimm, J./W. Grimm (1998): Deutsches Wörterbuch, Leipzig

Illouz, E. (2006): Gefühle in Zeiten des Kapitalismus, Frankfurt/Main

Jenkins, H. (1998): From Home(r) to the Holodeck: New Media and the Humanities, [http://web.mit.edu/m-i-t/articles/nav\\_up.htm/](http://web.mit.edu/m-i-t/articles/nav_up.htm/)

Kaku, M. (2000): Zukunftsvisionen, München

List, E. (1999): Leben ist Bewegung, Subjektivität, Raum und Identität, in: Thabe, S. (Hrsg.), Räume der Identität – Identität der Räume, Dortmund, S. 210 – 219

List, E. (1996): Platon im Cyberspace, Technologien der Entkörperlichung und Visionen vom körperlosen Selbst, in: Modelmog, I./E. Kirsch-Auwärter (Hrsg.), Kultur in Bewegung, Beharrliche Ermächtigung, S. 83 – 109

Lorenzer, A. (1981): Das Konzil der Buchhalter, Frankfurt/Main

McLuhan, M. (1968): Die magischen Kanäle, Understanding Media, Düsseldorf

Mead, G.H. (1973): Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt/Main

Merleau-Ponty, M. (1966): Phänomenologie der Wahrnehmung, Berlin

Meyer-Drawe, K. (2001): Im Netz, in: Journal Phänomenologie, H. 15, <http://www.journal-phaenomenologie.ac.at>

Meyer-Drawe, K. (1990): Illusionen von Autonomie, München

- Mitchell, W.J. (2003): *Me++*, The Cyborg Self And The Networked City, Cambridge
- Mitchell, W.J. (2005): *Placing Words, Symbols, Space And The City*, Cambridge
- Roller, F. (2002): Fangen-Halten-Zeigen-Spielen, Zur Geschichte des Netzes als Alltagsgegenstand, in: Beyrer, K./M. Andritzky (Hrsg.), *das netz, Sinn und Sinnlichkeit vernetzter Systeme*, Frankfurt/Main, S. 19 – 31
- Semper, G. (1851): *Die Vier Elemente der Baukunst*, Braunschweig
- Stirn, A. (2007): Und ewig lockt das Web, in: *Wissen*, H. 13, S. 88 – 93
- Stone, L. (1997): *Virtually Yours: The Internet As A Social Medium*,  
<http://research.microsoft.com/vwg/papers/vision.htm>
- Turkle, Sh. (2006): *Always-on / Always-on-you: The Tethered Self*, in: Katz, J. (ed.), *Handbook Of Mobile Communications And Social Change*, Cambridge, keine Seitenangabe
- Waldenfels, B. (2006): *Grundmotive einer Phänomenologie des Fremden*, Frankfurt/Main
- Waldenfels, B. (1985): *In den Netzen der Lebenswelt*, Frankfurt/Main
- Welsch, W. (1991): *Subjektsein heute. Überlegungen zur Transformation des Subjekts*, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, H. 4, S. 347 – 365
- Winnicott, D.W. (1973): *Vom Spiel zur Kreativität*, Stuttgart
- Wulf, Ch. (2006): *Anthropologie kultureller Vielfalt, Interkulturelle Bildung in Zeiten der Globalisierung*, Bielefeld
- Yuval-Davis, N. (1997): *Gender & Nation*, London
- Zavarihin, Zvetozar (1998): *Wohnen als Daseinsweise*, in: *Wolkenkuckucksheim*, H. 2,  
<http://www.tu-cottbus.de>