

# **Gesellschaft im Internet: Über die (Un)Gleichheit vor dem Bildschirm**

**Von Sabrina Ortmann, Berlin 2001**

**Kontakt: ortmann@berlinerzimmer.de**

**Alle Rechte dieses Artikels bei Sabrina Ortmann. Vervielfältigung, auch auszugsweise oder auf elektronischen Datenträgern, bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Autorin.**

**Bei der Verwendung für wissenschaftliche Zwecke, auch Seminar-oder Abschlussarbeiten bitte mit genauer Quellenangabe zitieren.**

**URL dieses Artikels:**

**[http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/ortmann\\_netzgesellschaft.pdf](http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/ortmann_netzgesellschaft.pdf)**

## **Gesellschaft im Internet: Über die (Un)Gleichheit vor dem Bildschirm**

Führt die elektronische Vernetzung der Menschen durch die verschiedenen Dienste des Internet dazu, dass sich virtuelle Gemeinschaften bilden, die die sozialen und politischen Ungleichheiten der „realen Welt“ überwinden oder entstehen durch das Internet neue Segmentierungen?

### **1. Einleitung**

Mit elektronischen Netzwerken erhält die Soziologie einen neuen Gegenstandsbereich: es entstehen soziale Gebilde, in denen Normen gebildet und durchgesetzt werden. Mit dem Übergang von Industriegesellschaften zu Informationsgesellschaften geht sowohl ein sozialer Wandel als auch ein soziomedialer Umbruch einher, die es zu beschreiben gilt. Dieser sich gegenwärtig vollziehende gesellschaftliche Wandel basiert auf der Ausbreitung des Computers im beruflichen und privaten Bereich und ist weitgehend von modernen Informations- und Kommunikationstechnologien, vor allem dem Internet, geprägt.

Angesichts der Vielschichtigkeit der Veränderungsprozesse existiert auch eine Vielzahl von aktuellen Gesellschaftsbegriffen wie z.B. Weltgesellschaft, Wissensgesellschaft, Mediengesellschaft oder Informationsgesellschaft.

Am weitesten verbreitet ist derzeit der Begriff der Informationsgesellschaft. Da die neuen Medien jedoch immer mehr für Kommunikation und Gemeinschaftsbildung genutzt werden, sind meiner Meinung nach andere Gesellschaftsbegriffe treffender. Josef Wehner zieht angesichts der aktuellen Entwicklungen den Begriff der Mediengesellschaft dem der Informationsgesellschaft vor, da er die tiefgreifendsten Effekte der Digitalisierung auf der Ebene der Kommunikation und erst in zweiter Linie auf der der Information sieht. Wehner stimmt in diesem Punkt mit anderen Medientheoretikern überein, die in der Vernetzung und Nutzung des Computers als Beziehungsmedium den Grund für seine Stellung als dominierende Kulturtechnik sehen.

Achim Bühl setzt diesen Begriffen seine Konzeption einer virtuellen Gesellschaft entgegen, da er den Kern des gesellschaftlichen Veränderungsprozesses in der Virtualisierung gesellschaftlicher Verhältnisse sieht. Die Dialektik von virtuellem Raum und Realraum führe zu qualitativ neuen Formen der Vergesellschaftung. Einen Indikator der neuen Raumqualität sieht Bühl in der Entkoppelung der Kommunikation in zeitlicher, räumlicher und sozialer Hinsicht.

### **2. Virtuelle Gemeinschaften**

Zwischenmenschliche Kommunikation spielt im Internet eine große Rolle, sie kann privat via E-Mail oder öffentlich in Gruppen wie Mailinglisten oder Chats ablaufen. Das Internet stellt um eine komplexe Diskussionslandschaft dar, die aus einer Vielzahl unterschiedlicher Gesprächsforen besteht.

In den computervermittelten Kommunikationsnetzen entstehen neue Räume für soziale Interaktion und soziale Gemeinschaften, die größtenteils auf schriftlicher Kommunikation basieren. Die Nutzer können hier mit Hilfe der verschiedenen Dienste des Internet global mit einer theoretisch unbegrenzten Anzahl von Kommunikationspartnern interagieren, Mitteilungen an prinzipiell alle versenden und die Nachrichten aller lesen.

Durch die einseitige Kommunikation der traditionellen Massenmedien kam es - im Vergleich zur antiken Agora oder den Debattierzirkeln der Aufklärung - zu einer Verkürzung der Öffentlichkeit, da durch die Eigenschaften der Medien, keinen Dialog zu ermöglichen, an die Stelle einer Diskussion die Verkündigungen von „Meinungsführern“ getreten ist. Mit Hilfe des Internet lässt sich nun theoretisch genau dieser Teil der Öffentlichkeit wieder herstellen, der in den Massenmedien bisher ausgeschlossen blieb: die eigene Mitwirkung, die Interaktivität.

Durch die neuen Computertechnologien werden also soziale Umgebungen mit eigenen Regeln und Normen (z.B. der Netiquette), erzeugt die eine neue Form der Öffentlichkeit darstellen: virtuelle Gemeinschaften. Als virtuelle Gemeinschaft bezeichnet man eine selbstorganisierte Gruppe von Personen, die sich aus Interesse an einem Thema konstituiert hat, in erster Linie über das Netz kommuniziert, aber durchaus Kontakte im „wirklichen“ Leben hat und die trotz wechselnder Mitgliedschaften von relativer Beständigkeit ist.

Jürgen Habermas definiert Öffentlichkeit als Netzwerk für die Kommunikation von Inhalten und Stellungnahmen, also von Meinungen. Öffentlichkeit wird also bei Habermas als im kommunikativen Handeln erzeugter sozialer Raum verstanden. Dies entspricht der oben erfolgten Darstellung der virtuellen Kommunikationsräume. Die Technologie des Internet impliziert nach Lorenz Gräf einige Besonderheiten für die in ihm ablaufenden computervermittelten Kommunikationsprozesse: Sie sind nicht raumgebunden, verlaufen meistens asynchron (Z.B. E-Mail und World Wide Web) und finden durch ihre Schriftbasiertheit entkörperlicht statt, d.h. die Ausdrucksmöglichkeiten sind auf die Texteingabe beschränkt.

Für den virtuellen Raum zwischenmenschlicher Kommunikation und der darin entstandenen virtuellen Gemeinschaften prägte William Gibson bereits 1984 den Begriff des „Cyberspace“.

### **3. Kontroverse Visionen**

Die durch computervermittelte Kommunikation entstandenen virtuellen Spiel-, Kommunikations-, Produktions- und Informationsumgebungen haben zu vielfältigen und zum Teil kontroversen Zukunftsprognosen geführt.

Befürworter der neuen Medien, zu denen beispielsweise Howard Rheingold und Sherry Turkle zählen, vermuten ein gestiegenes Freiheits- und Demokratisierungspotenzial. Sie versprechen sich vom Internet Dezentralisierung, Interaktivität, Multimedialität, Transnationalität und -kulturalität. Proklamiert wird die Utopie einer egalitären Weltgesellschaft, einer unzensurierten Kommunikationskultur und einer Kultur des Universellen, in der jeder die Möglichkeit hat, mit jedem über jedes Thema gleichzeitig zu sprechen.

Der Medientheoretiker Marshal McLuhan prägte bereits 1968 für diese Utopie den Begriff des „global village“. Die instantane Technik elektronischer Medien bewirke eine Neutralisierung von Raum und Zeit, wodurch die Nähe zwischen den in der Gesellschaft der Moderne vereinzelt Individuen zueinander elektronisch wieder hergestellt würde.

In der Politikwissenschaft wird in diesem Zusammenhang das Konzept einer „elektronischen Demokratie“ diskutiert. Die Verfechter dieses Begriffs sehen im Internet die Grundlage für ein neues, demokratisches Zeitalter. Dabei wird davon ausgegangen, dass der unermessliche Informationsreichtum produziere gut informierte Bürger und führe somit zu einer demokratischeren Öffentlichkeit.

Im Gegensatz dazu steht die Befürchtung, dass durch die elektronische Vernetzung der Menschen neue Formen des digitalen Kolonialismus und sozialer Klassenunterschiede entstehen. Die Zukunftsprognosen der Kritiker reichen bis zu der apokalyptischen Vision einer elektronisch kontrollierten und überwachten Gesellschaft, die von einer kleinen „virtuellen Elite“ beherrscht wird, während der sogenannte „digitale Analphabetismus“ die Mehrheit der Menschen von den neuen Technologien ausschließt, bzw. sie zu einflusslosen, elektronisch überwachten Menschen zweiter Klasse degradiert. Viele Internetkritiker sehen auch einen Trend zur Isolierung und Individualisierung. Sie warnen davor, dass Computernetze Menschen voneinander entfremden, dass Netz-Kontakte lediglich anonyme Pseudo-Kontakte sind und dass Internetnutzer fiktive Rollen spielen und auf diese Weise aus der Realität flüchten. Die Nutzung der neuen Medien führe somit zu sozialer Isolation und Kommunikationsarmut. Befürchtet wird darüber hinaus die Kommerzialisierung privater und öffentlicher Räume. Zu den Kritikern der neuen Medien gehören neben Clifford Stoll und Bernd Guggenberger z.B. auch Neil Postman, der die Ansicht vertritt, dass im Netz keine echten Gemeinschaften und keine bedeutungsvolle Konversation entstehen könne.

Zwischen diesen extremen Positionen finden sich in der Literatur zahlreiche Abstufungen. Manfred Faßler weist beispielsweise auf einen tiefgehenden Widerspruch zwischen einer neuen Individualisierung des Nutzers bei gleichzeitiger offener, grenzenloser Globalisierung der Vernetzungen hin. Nicola Döring macht einen Unterschied in der Nutzung des Internet aus. Sie kontrastiert aufgrund dieser Unterscheidung eine individualisierte Informationsgesellschaft mit einer „vergemeinschafteten“ Kommunikationsgesellschaft.

#### **4. Fragestellung**

Es stellt sich also folgende Frage: führt die elektronische Vernetzung der Menschen durch die verschiedenen Dienste des Internet dazu, dass sich virtuelle Gemeinschaften bilden, die die sozialen und politischen Ungleichheiten der „realen Welt“ überwinden und somit zu einer egalitären Weltgesellschaft führen oder entstehen durch das Internet sogar neue Segmentierungen innerhalb der „realen“ und/oder der virtuellen Gesellschaft?

Meine These ist folgende: Die beschriebenen demokratischen Möglichkeiten des Internet, die theoretisch zu einer Synthese bestehender weltgesellschaftlicher Unterschiede und einem gleichberechtigten Zugang aller zu nicht-hierarchisierten Informationen aller führen könnte, werden aufgrund der massenhaften Nutzung des Mediums durch die realen Gesellschaftsstrukturen konterkariert.

#### **5. Das Internet als demokratisches Medium**

Das Internet an sich, rein technisch gesehen, enthält keine Strategie für Exklusion. Es stellt im Gegenteil tatsächlich zumindest theoretisch das ideale Medium für eine dezentrale, demokratische und egalitäre Nutzung dar. Das Internet ist in erster Linie ein dezentrales Kommunikationssystem, und auch sein organisatorisches Grundprinzip ist dezentral angelegt, da es als „Netzwerk der Netzwerke“ weitere Netzwerke aufnehmen kann.

Die prinzipielle Unabgeschlossenheit und Dezentralität des Internet ermöglicht theoretisch die globale Vernetzung aller Individuen der Weltgesellschaft. Technisch gesehen können unendlich viele Computer und weitere Computernetze - und damit auch „angeschlossene“ Individuen - am Internet partizipieren und jeder Teilnehmer kann dann prinzipiell gleichberechtigt in das mediale Geschehen eingreifen.

Das World Wide Web ist nach der Idee seines Erfinders Tim Berners-Lee ein durchweg demokratisches Medium. Berners-Lees konzeptionelle Sicht auf das WWW beinhaltet nämlich unter anderem die Idee der Universellen Lesbarkeit („Universal Readership“), der zugrunde liegt, dass auf verfügbare Dokumente von jedem Computer, in jedem Land, von jeder Person mit einem einfach zu bedienendem Programm zugegriffen werden kann.

Die ins Internet eingespeicherten Daten und Dokumente folgen keiner Hierarchie, denn jeder kann prinzipiell jede Art von Information ins Netz stellen und alle Informationen stehen gleichberechtigt nebeneinander.

Im Vergleich traditionelle Medien sind die Nutzer beim Zugriff auf Informationen zudem zeitlich unabhängig, sie müssen sich nicht, an bestimmte Sendezeiten halten. Und auch die aus alten Medien bekannten Rollenmuster wie Sender/Empfänger, Anbieter/Nachfrager, Produzent/Rezipient lösen sich in interaktiven Computernetzen der Möglichkeit nach auf.

Als Argument für die Entstehung einer egalitären Gesellschaft wird zudem häufig die ausschließlich schriftbasierte Kommunikation in den Netzen angeführt, die im Gegensatz zum „Real Life“ Anonymität ermöglicht und die sonst durch äußere Kennzeichen wie Geschlecht und Hautfarbe bedingte Stigmatisierung verhindert.

## **6. Virtuelle Gemeinschaften als Spiegel der „realen“ modernen Gesellschaft**

Die These einer globalen Gemeinschaft lässt sich nach einem Blick auf die zahlreichen Foren, Newsgroups, Mailinglisten und Computerkonferenzdienste, die es im Internet mittlerweile gibt, kaum aufrecht erhalten. Das Internet formt nicht eine Gemeinschaft, es gibt vielmehr so viele Gemeinschaften, wie es spezielle Interessen gibt. Dies entspricht den aktuellen Entwicklungen in modernen Gesellschaften. Es ist heute generell ein Kennzeichen von sozialen Netzwerken, dass die Menschen ihre Interaktionspartner wechseln, wenn sie sich zu Aktivitätskontext zu Aktivitätskontext bewegen. D.h. mit dem Wechsel der Aktivität ist gewöhnlich auch ein Austausch der beteiligten Personen verbunden.

Die Unbeständigkeit der Internet-Gemeinschaften lässt sich nach Bolter als Reflex auf die Instabilität gegenwärtiger physischer Gesellschaften verstehen: vor allem in Nordamerika zunehmend aber auch in Europa, wechseln Individuen ihre Jobs, Wohnungen und selbst religiöse Überzeugungen recht einfach. In modernen Gesellschaften wird die Idee der Gemeinschaft immer weniger aus einer lokalen Perspektive, in der man verwurzelt wäre, verstanden, als vielmehr aus der eines sozialen Netzwerks, dem man sich freiwillig zuordnet.

Auch die dem Internet zugeschriebene Globalisierung stellt eine ganz reale gesellschaftliche Tendenz dar. Infolge zunehmender internationaler Austauschprozesse, Verflechtungen und Abhängigkeiten wird es gegenwärtig schwieriger, Grenzen einer einzelnen Gesellschaft zu erkennen. Die gegenwärtige

gesellschaftliche Entwicklung ist dadurch gekennzeichnet, dass sich einerseits Bestrebungen zu einer „Weltgesellschaft“ oder Menschheitsgesellschaft feststellen lassen. Andererseits gibt es zugleich verstärkt Tendenzen zur Wiederbelebung und Erhaltung regional- und nationalkultureller Identität. Diese Bestrebungen finden sich auch im Internet in Form einer zunehmenden Anzahl von regionalen Portalen und Newsgroups. So existieren z.B. bereits mindestens 4 verschiedenen Berlin-Portale im WWW (Berlin Online, berlin.de, berlin1, meinberlin) und darüber hinaus unzählige Angebote aus öffentlicher und privater Initiative für die einzelnen Bezirke.

Das Argument der Internetkritiker, Netznutzer würden fiktive Identitäten erfinden und somit aus der Realität flüchten, in den Netzwerken würden also keine Personen sondern fiktive Identitäten interagieren, die mit der wirklichen Identität der Nutzer nichts zu tun hätten, lässt sich mit einem Blick auf die moderne Identitätsforschung entkräften. Die Schweizer Studie „Sozialwelt des Internet“ ist im August 1999 zu dem Ergebnis gekommen, dass von der Möglichkeit des Identitätenwechsels nur sehr selten Gebrauch gemacht wird. Wenn Nutzer an unterschiedlichen virtuellen Gemeinschaften teilnehmen ist es plausibler davon zu sprechen, dass sie hier unterschiedliche soziale Rollen annehmen, sich zusätzliche Lebenswelten erschließen und zusätzliche Aspekte ihrer Identität gestalten oder entdecken, also die Netzentität als Teil der Identitätskonstruktion zu begreifen. Dies entspricht der Beschreibung des Prozesses der Modernisierung von Gesellschaften, nach der die Bedeutung von zugeschriebenen Rollen gegenüber den selbsterworbenen Rollen abnimmt.

Identität stellt in der modernen Gesellschaft generell kein festgelegtes und unveränderliches Selbstbild mehr dar. Es gibt also nicht länger eine Identität, sondern ein aus mehreren Lebenserfahrungen und in verschiedenen Lebensbereichen zusammengesetztes Selbstbild. Identität wird heute verstanden als ein kommunikatives Prinzip, eine bestimmte Art, Individualität zu entwerfen. Die sozialen Erfahrungsräume der Individuen haben sich erweitert, sie sind nicht mehr einheitlich, sondern von Varianz geprägt. Die Individuen müssen also Fähigkeiten entwickeln, sich in verschiedenen sozialen Kontexten bewegen zu können. Die Selbstentwürfe von Einzelpersonen haben einen immer geringer werdenden Anspruch auf Dauerhaftigkeit und Verbindlichkeit. Die Gemeinschaften im Internet konstituieren sich, wie Bolter es ausdrückt, durch eine wandelnde Multiplizität des individuellen Selbst.

Das Internet bildet also einerseits die Tendenzen der modernen Gesellschaften ab. Darüber hinaus findet eine Rückkoppelung und Verstärkung dieser Tendenzen durch die Nutzung der „neuen Medien“ statt.

## **7. Die Aneignung und Verwendung der Internettechniken führt zu einer Veränderung der Sozialstruktur moderner Gesellschaften**

Lorenz Gräf zeigt, dass zum Beispiel heutige Gesellschaften durch die Nutzung des Internet zugleich dörflicher und städtischer werden. Dörflicher werden sie, weil die Menschen durch die computervermittelten Kommunikationsmedien global in gegenseitige Rufweite geraten, sie sind leicht füreinander erreichbar und die Kontaktaufnahme gestaltet sich sehr einfach. Städtischer werden sie, weil die Gemeinschafts- und Kommunikationsbildung im computererzeugten Raum auf Interessengleichheit beruht, weil sie zugleich unverbindlicher wird und weil es zu

einer relativ gut funktionierenden Abschottung zwischen den Teilbereichen der Netzwerke kommt.

Die zusätzlichen neuen flüchtigen Kontakte verändern darüber hinaus die Struktur persönlicher Netze: die Netzwerke werden größer und ihre interne Dichte verringert sich. Außerdem werden durch die Online-Vergemeinschaftung bisher unverknüpfte Mikrowelten miteinander verbunden. Virtuelle Gemeinschaften werden zunehmend auf Neigungshomophilie basieren, wie dies bereits für große Städte typisch ist. Als Folge davon werden Gesellschaften insgesamt städtischer. Die virtuellen Netzwerke von Stadt- und Landbewohnern werden sich angleichen.

## **8. Es entstehen neue soziale Ungleichheiten zwischen Nutzern und Nichtnutzern**

Studien zur Nutzung des Internet weichen zum Teil stark voneinander ab, es lassen sich aber eindeutige Tendenzen feststellen. Global und national betrachtet teilt sich die Gesellschaft in Internetnutzer und Nichtnutzer. Im Kontrast zur globalen Reichweite des Netzes konzentrieren sich die Zugänge bislang vor allem in den USA und Europa. Und auch innerhalb der angeschlossenen Gebiete ist nur ein Teil der Bevölkerung vernetzt. In Deutschland betrug dieser Anfang 1999 zwischen 10 und 20 Prozent. Bei den Nutzern handelt es sich noch immer vor allem um junge, männliche Menschen mit einem verhältnismäßig hohen Bildungsniveau und gutem Einkommen. Innerhalb Deutschlands finden sich die Nutzer hauptsächlich in urbane Regionen in den alten Bundesländern. Der Anteil der Frauen lag Ende 1999 bei unter einem Drittel, bestimmte soziale Gruppen sind im virtuellen Raum überhaupt nicht vertreten. Vor allem die sozial schwächeren sowie die älteren Bevölkerungsteile haben, gemessen an ihrem Anteil an der Gesamtbevölkerung, unterdurchschnittlich wenige online-fähige Computer. Auch wenn diese Pyramide allmählich abflacht, ist die beschriebene Ungleichverteilung derzeit noch vorhanden.

Die Unterscheidung zwischen Nutzern und Nichtnutzern stellt zwar keine soziologische Kategorie dar, wohl aber eine Form neuer sozialer Ungleichheit, die in modernen Gesellschaften immer wichtiger wird: die Lebenslage. Heute sind nicht nur wirtschaftliche Ursachen maßgebend für die Herausbildung sozialer Ungleichheit, sondern die sogenannte „horizontale“ Ungleichheiten werden für die Menschen immer wichtiger. Aufgrund des wachsenden Wohlstands gerieten in den letzten Jahren immer mehr auch (un)vorteilhafte Lebens- und Versorgungsbedingungen ins Blickfeld der Menschen, also Freizeit-, Arbeits-, Wohnbedingungen oder soziale Sicherheit. Oft ermöglichen sie erst die Nutzung von Ressourcen und machen so „Lebensqualität“ aus. Das Vorhandensein oder das Fehlen eines Internetanschlusses kann man meiner Meinung nach sehr gut in diesen Zusammenhang stellen, denn nicht-vernetzten Menschen entstehen vor allem solche Nachteile, die sich dem Stichwort Lebensqualität zuordnen lassen. Zum Beispiel erweitern die lockeren Netzwerke der virtuellen Gemeinschaften die soziale und geografische Reichweite der Nutzer. Neue Medien ermöglichen Kontakte in Fernbereiche, die bisher nicht oder nur eingeschränkt zugänglich waren. Darüber hinaus erlangen die Nutzer prestigeträchtige Kompetenzen (Nicola Döring). Hierdurch können sich kompetenzbasierte Autoritätsverhältnisse verändern, etwa wenn Schüler ihren Lehrern und Eltern in der Nutzung der neuen Technologien überlegen sind. Und vor allem im wissenschaftlichen Bereich ermöglicht das Internet Zugang zu

Informationen und Publikationen, die außerhalb des Netzes nur sehr schwer oder erst Jahre später zugänglich sind.

## 9. Segmentierungen innerhalb der Cybergesellschaft

Auch innerhalb der Gruppe der Nutzer bringen die Dienste des Internet keine homogene Gemeinschaft, keine Weltkultur im „globalen Dorf“ hervor, sondern viele gegeneinander abgegrenzte Subkulturen, die sich über die Interessen der Mitglieder definieren.

Interessen hängen jedoch stark von der sozialen Zugehörigkeit ab. Dies führt wahrscheinlich dazu, dass auch im Internet jeweils bestimmte Gesellschaftsschichten zueinander finden. Natürlich ist es aber aufgrund der rein textbasierten Kommunikation viel einfacher, als Aussenstehender an Gemeinschaften zu partizipieren, zu denen man im „realen“ Leben keinen Zugang hat. Dies gilt jedoch nur für offene virtuelle Gemeinschaften. Es gibt zahlreiche Angebote und Foren, die Passwort geschützt sind oder kostenpflichtig und auf diese Weise zu einer Selektion führen. Angebote, zu denen man beispielsweise nur mit Kreditkarte Zugang erhält, bleiben Nutzern mit geringem oder gar keinem eigenen Einkommen verschlossen. Ein gutes Beispiel für die Zugangskontrolle via Passwort ist das Literaturprojekt „Poof“, das von den Schriftstellern Elke Naters und Sven Lager betreut wird. Der Zugang zum Redaktionssystem und damit zur Partizipation am Projekt wird nur „eingeladenen Gästen“ gewährt, bei diesen Gästen handelt es sich ausschließlich um öffentlichkeitswirksame Autoren, die den Herausgebern persönlich bekannt sind. Alle anderen werden in den sogenannten „Loop“ umgeleitet, ein offenes Schreibprojekt, in dem jeder veröffentlichen kann. Hier wird also ganz bewusst eine „Zweiklassengesellschaft“ innerhalb eines Netzprojektes angelegt. Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe drückt sich auch in der Schriftsprache aus, z.B. in der Verwendung bestimmter Worte, im Satzbau oder in der Verwendung oder eben Nichtverwendung von Fremdwörtern und Fachausdrücken. Und Schwächen etwa in der Rechtschreibung oder in der Grammatik fallen in einer rein schriftbasierten Umgebung viel deutlicher auf als in einem mündlichen Gespräch.

Die Hauptverkehrssprache im Internet ist Englisch. Diese Tatsache verhindert die Teilnahme vieler Menschen gänzlich oder schränkt zumindest ihren Aktionsradius auf kleine, regionale Teile des Netzes ein.

Schließlich spielt auch die technische Ausrüstung eine Rolle und die ist abhängig von der Verfügbarkeit von Geld. Einkommensstarke Nutzer können sich schnelle ISDN-Verbindungen und leistungsfähige Computer mit der neuesten Software leisten. Einkommensschwache Nutzer sind wenn überhaupt wahrscheinlich mit langsamen Modems und veralteten Rechnern online. Viele Angebote z.B. mit Audio- oder Video-Streaming, aufwendige Java-Chats o.ä. können mit der alten Technik und einer langsamen Verbindung gar nicht genutzt werden. Darüber hinaus kann man davon ausgehen, dass die unterschiedliche Verteilung technologischer Fertigkeiten einen Teil der Bevölkerung bereits von vornherein von der Teilnahme an der Netzöffentlichkeit ausschließt. Um z.B. in einem Chat ernst genommen zu werden, ist eine gewisse Geschicklichkeit im Tippen unerlässlich.

Vielen Menschen fehlt also schlichtweg die Kompetenz im Umgang mit dem neuen Medium

Darüber hinaus kann unterschieden zwischen Informationsanbietern und Konsumenten, sowie zwischen den Administratoren des Chats und Mailinglisten und deren Subskribenten. Das Internet führt zwar prinzipiell zu einer Demokratisierung



der Technik, d.h. theoretisch kann jeder zum Anbieter von Information werden und virtuelle Kommunikationsräume bereitstellen. Praktisch erfordert dies jedoch z.B. gute Computerkenntnisse und Programmierkenntnisse, die bisher nicht jeder beherrscht wie das Lesen oder Schreiben.

Nach Steve Jones haben wir keine Informationselite in dem Sinne, das die „Besitzer“ einfach mehr Information haben als andere, sondern in dem Sinne, dass es „Besitzer“ sind, die Informationen organisieren, die dann von anderen genutzt werden. Nicht unterschätzen sollte man in diesem Zusammenhang auch die Macht der Programmierer, die das bestimmen, was technisch möglich ist in den virtuellen Kommunikationsumgebungen. Dazu gehört z.B. die Anzahl der möglichen Teilnehmer sowie die Möglichkeiten, die diese in der jeweiligen Umgebung haben. Auch die Welt der MUDs und MOOs bietet für seine Teilnehmer kein demokratisches Utopia. Innerhalb dieser virtuellen Welten herrschen feste Hierarchien, die für diese Form des Cyberspace charakteristisch sind. So können die Initiatoren und Verwalter in die Spielregeln eingreifen, was den meisten Mitspielern verwehrt bleibt. Ausserdem unterscheiden sich ständige Mitspieler von sogenannten Gästen dadurch, dass sie mehr Privilegien haben.

## **10. Der Cyberspace: eine elektronische Agora?**

Elena Esposito und Josef Wehner haben im Anschluss an Überlegungen vor allem von Niklas Luhmann gezeigt, dass die Vision einer „elektronischen Agora“ auf einer Fehleinschätzung der Rolle der Massenmedien beruht. Massenmedien sind notwendig, um in atomisierten Gesellschaften ein kollektives Gedächtnis zu stiften. Diese gemeinschaftsstiftende Rolle der Massenmedien ist gerade gebunden an die technische Unterbrechung der dialogischen Interaktion, also an eine Struktur, bei der die gleiche Information zur gleichen Zeit viele anonym bleibende Rezipienten erreicht. Wehner betont, dass gerade die Möglichkeit zur individuellen Einmischung in das mediale Geschehen verhindert, dass sich der für Massenmedien typische „objektive“ Weltbezug einstellen kann. Wenn die Selektionslast nicht mehr auf der Sender- sondern auf der Nutzerseite liegt, kann nicht mehr erwartet werden, dass sich gleichzeitig alle Nutzer mit demselben Thema befassen. So gesehen verhindere paradoxerweise ausgerechnet die Forderung nach ungehinderter Partizipation, dass sich die Erwartung einer homogenen und globalen Kommunikationsgemeinschaft erfülle.

Die vielleicht auffälligste Entwicklung, die durch das Internet katalysiert wurde, ist die Vermischung der traditionell streng voneinander getrennten Sphären des Privaten und des Öffentlichen. Ein großer Vorteil, den die Vernetzung von Computern in der Massengesellschaft hat, ist die Auflösung des Raumes als Bedingung für Kommunikation.

Es ist in virtuellen Kommunikationsumgebungen außerdem relativ leicht, bestimmte Aspekte der eigenen Identität entweder zu verstecken oder in den Vordergrund zu rücken. Besonders erleichtert wird dies durch die schriftbasierte Kommunikation, die nach William J. Mitchell als eine Art Filter eingesetzt werden kann: sie fangen etwas von einer Person ein und präsentieren es, während sie anderes unterdrücken. Die Textsysteme lassen von Natur aus sehr wenig von der einzelnen Person erkennen. D.h. die Teilnehmer an virtuellen Gemeinschaften können weitgehend selbst entscheiden, was sie von sich verraten und preisgeben möchten. Auch die Vorspiegelung falscher Identitäten ist so natürlich möglich. D.h. die schriftbasierte

Kommunikation bietet neue Freiheitsgrade der Selbstdarstellung. Die Netznutzer können so z.B. Aspekte ihrer Identität ausleben, die im sonstigen Alltag zu kurz kommen. So kann die Nutzung des Internet für im Alltag benachteiligten Menschen Chancen und Bestätigung ermöglichen. Die Teilnehmer der virtuellen Gesellschaften gestalten ihre Identitäten nicht in einem reinen Bewusstseinsakt, sondern im Kontext des aktuell geführten Dialogs. Mark Poster sieht darin eine „Demokratisierung“ der Selbstkonstitution, weil die Diskurse nicht einseitig bleiben und auch nicht von den geschlechtsspezifischen und ethnischen Faktoren beeinträchtigt werden, die die face-to-face-Kommunikation prägen.

## 11. Fazit

Die bisherigen Überlegungen haben gezeigt, dass im Internet keine egalitäre, demokratische globale Cybergesellschaft entstanden ist, die unabhängig von den Entwicklungen und Gesetzen der realen Welt existiert. Die Zugangsbarrieren entstehen durch Bedingungen, die in der „realen“ Gesellschaft angelegt sind und sich in die virtuelle Gesellschaft übertragen. Vor dem Bildschirm zählen zwar Geschlecht und Hautfarbe nicht, doch gibt es zahlreiche andere Kriterien, die Ausgrenzung und Diskriminierung verursachen können. Es gibt also im Cyberspace gewissen Asymmetrien, die man als soziale oder politische Ungleichheit bezeichnen kann. Die angeführten Tendenzen und Argumente geben Grund zu der Annahme, dass das Internet die Gesellschaft eher weiter fragmentieren und die bereits bestehende Kluft zwischen Wissenden und Ahnungslosen verstärken wird.

Die virtuellen Gemeinschaften stellen eine weitere Form der Öffentlichkeit innerhalb der Weltgesellschaft dar, die aus dem nationalstaatlichen Rahmen heraus wächst und zu einer Weltöffentlichkeit tendiert. Auch finden sich im Cyberspace die herrschenden Hierarchien, die auf Herkunft, Alter und Status beruhen, in abgeschwächter Form. Dies gilt insbesondere für die Geschlechtszugehörigkeit, die hier vergleichsweise unbedeutend ist.

Dennoch ist durch das Internet keinesfalls eine Öffentlichkeit entstanden, in der es keine Ausgrenzungsmechanismen gibt, sie verlagern sich lediglich. Und, wie Alexander Roelser schreibt: „bei der Gleichheit vor dem Bildschirm sind wieder manche gleicher als andere.“

## 12. Hier verwendete und weiterführende Literatur zum Thema:

- Batinic, Bernard/Bosnjak, Michael/Breiter, Andreas: Der „Internetler“. In: Gräf/Krajewski: Soziologie des Internet. Frankfurt a.M. 1997. S.196-215.
- Bollmann, Stefan/Heibach, Christiane (Hg.): Kursbuch Internet. Berlin 1996
- Bolter, Jay. D.: Das Internet in der Geschichte der Technologie des Schreibens. In: Münker, Stefan/Roelser, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997
- Bühl, Achim: Die virtuelle Gesellschaft. Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. In: Gräf, Lorenz /Krajewski, Markus: Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt/New York.
- Bühl, Achim: Cyber Society. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft. Köln 1996.
- Döring, Nicola: Soziale Netze + Computernetze = glückliche Verbindung? 1996. < [http://www.nicoladoering.net/publications/soz\\_netz.htm](http://www.nicoladoering.net/publications/soz_netz.htm)>
- Faßler, Manfred: Mediale Interaktion. München 1996

- Faßler, Manfred/Halbach, Wulf R. : Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten. München 1994.
- Fuchs, Christian: Informations- und Kommunikationstechnologien im Kontext der kontrollgesellschaftlichen Umstrukturierung.
- Fuchs, Peter: Realität der Virtualität - Aufklärungen zur Mystik des Internet. <[http://www.netzservice.de/Home/maro/others/pdf\\_rdv.html](http://www.netzservice.de/Home/maro/others/pdf_rdv.html)>
- Gräf, Lornez: Locker verknüpft im Cyberspace. In: Gräf/Krajewski: Soziologie des Internet. Frankfurt a.M. 1997. S.99-123.
- Gräf, Lorenz/Krajewski, Markus: Vorwort zu Gräf/Krajewski: Soziologie des Internet. Frankfurt a.M. 1997. S. 7-11.
- Hoffmann, Ute: Die erträgliche Leichtigkeit des Seins: Subjektivität und Sozialität in der Netzwelt. In: Voß/Ponkratzen (Hg.): Subjektorientierte Soziologie. Opladen 1997.
- Rheingold, Howard: Virtuelle Gemeinschaft. Bonn; Paris 1994
- Jones, Steven: Kommunikation, das Internet und Elektromagnetismus. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997. S. 131-145.
- Koch, Jörg/Menez, Raphael: Homepage zum Seminar „Soziologie des Internet“ an der Universität Stuttgart. <<http://www.uni-stuttgart.de/soz/soziologie/sdi/>>. Ergebnisse der Arbeitsgruppen: <<http://www.uni-stuttgart.de/soz/soziologie/sdi/seminar.htm>>
- Kramer, Sarah: Demokratie und Internet. 2001. <[http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/kramer\\_demokratie.pdf](http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/kramer_demokratie.pdf)> In: Ortmann/Peter (Hrsg.): Berliner Zimmer. <<http://www.berlinerzimmer.de>>.
- Kücklich, Jan: Öffentlichkeit im Internet. <<http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/kuecklich.html>>
- Martens, Rolf: Die spontane Matrix. Thesen zu einer Ordnungstheorie von Cyberspace und Internet. Gekürzte und überarbeitete Hypertext-Version. 1999. <<http://www.ourworld.compuserve.com/homepages/RolfMartens/Thesen.htm>>
- McLuhans Mediendifferenz und die transmediale Binnenstruktur des Internet <http://www.heise.de/tp/deutsch/html/result.xhtml?url=/tp/deutsch/inhalt/co/2050/4.html&words=Transmediale>
- Mitchell, William J.: Die neue Ökonomie der Präsenz. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997. S. 15-33.
- Poster, Mark: Elektronische Identitäten und Demokratie. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997.
- Roesler, Alexander: Bequeme Einmischung. Internet und Öffentlichkeit. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997.
- Rost, Martin: Anmerkungen zu einer Soziologie des Internet. In: Gräf/Krajewski: Soziologie des Internet. Frankfurt a.M. 1997.
- Sanbothe. Mike: IST DAS INTERNET COOL ODER HOT? <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2050/1.html>
- Sandbothe Mike: Interaktivität - Hypertextualität - Transversalität. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997. S. 56-82.
- Sassen, Saskia: Cyber-Segmentierungen. Elektronischer Raum und Macht. In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt a.M. 1997
- Schmaus, Stephanie: Die grenzenlose Freiheit der Chat-Kommunikation - eine Illusion? <<http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/Chat.html>>
- Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbeck 1998.

- Wehner, Josef: Medien als Kommunikationspartner. In: Gräf/Krajewski: Soziologie des Internet. Frankfurt a.M. 1997. S. 125-149.
- Werber, Niels: Verarbeiten, Speichern, Koppeln. Zu Niklas Luhmanns verstreuten Bemerkungen über die Medien der Gesellschaft.