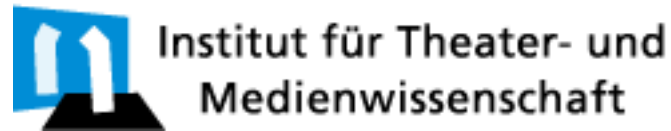


Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



## **Körperdarstellung im Internet**

Theoretische Betrachtung des Körpers an der Schnittstelle zwischen  
Realität und Virtualität  
mit Bezug auf die Beispiele Gender-Swapping und Cybersex

Bachelorarbeit

von Klara Jebe

Themensteller und Betreuer: Prof. Dr. Matthias Warstat  
Abgeschlossen am: 30.09.2010

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Theorien über das Verhältnis von fleischlichem Leib und virtuellem Körper.....</b>	<b>4</b>
2.1 Valeska Lübke: Entkoppelung von Leib und Körper.....	4
2.2 Sybille Krämer: Aufspaltung in physischen Leib und semiotischen Körper.....	9
2.3 Mike Sandbothe: Erweiterte Körpererfahrung in neuer Realitätsdimension.....	14
<b>3. Sexualität im Internet: Von der Geschlechterkonstituierung bis zum virtuellen Geschlechtsakt.....</b>	<b>19</b>
3.1 Gender-Swapping: Geschlechterdichotomie in der virtuellen Welt.....	19
3.2 Körperlichkeit im virtuellen Geschlechtsakt.....	23
3.2.1 Definition und Eingrenzung des Begriffs.....	23
3.2.2 Auswirkungen des textuell-basierten Cybersex auf den Leib.....	26
<b>4. Resümee.....</b>	<b>35</b>
<b>5. Literaturverzeichnis.....</b>	<b>39</b>

## 1. Einleitung

Immer mehr Lebensbereiche werden ins Internet übertragen. Sei es das Einkaufen, Spielen oder auch die Kommunikation sowohl mit Freunden als auch mit Fremden. Oft hört man von Paaren, die online zueinander gefunden haben. Das Internet macht einen immer größeren Teil der Gesellschaft aus, so dass man die dort geschaffene Virtualität nicht mehr nur als eine parallele Scheinwelt sehen darf, sondern ihr eine Realitätsdimension zusprechen muss. Um die Unterscheidung zwischen den zwei Welten in der Begrifflichkeit zu kennzeichnen, ist es sinnvoll von einer *v i r t u e l l e n* Realität zu sprechen. Mit Realität ist stets die Offline-Welt im herkömmlichen Sinn gemeint, während die virtuelle Realität den Online-Bereich abdeckt. Innerhalb dieser Arbeit wird immer wieder die Frage nach der Unterscheidung von Realität und Virtualität auftauchen, wie sie sich definieren und gegenseitig beeinflussen. Im Alltag ist man geneigt, durch das Nutzen der konträren Begrifflichkeit eine klare Grenze zu ziehen. Diese scheint aber nicht starr zu sein sondern immer weiter zu verschwimmen, indem die Virtualität einen immer größeren Anteil an der Realwelt hat und eine gegenseitige Beeinflussung geschieht. So scheint es interessant, einen genaueren Blick auf eben diese Schnittstelle zu werfen. Denn so sehr man auch versucht die virtuelle Realität als Reales zu betrachten, so stößt man doch stets wieder auf einen Unterschied, der sich zwischen on und offline ergibt. Die Grenze schwimmt zwar zunehmend, ist aber gerade durch die Medialität, die sich unterscheidet, nicht einzuebnen. Deutlich wird das vor allem, wenn man das Verhalten des Körpers an dieser Stelle betrachtet. Der Leib aus Fleisch und Blut sitzt vor dem Bildschirm und hat doch die Möglichkeit auf eine virtuelle Erscheinung, nachdem er die Grenze überschritten und sich verwandelt hat.

So soll also zunächst die Frage erörtert werden, wie der Körper im Internet sichtbar wird. Die Erscheinungsformen kann man zunächst zwei Kategorien zuordnen: Graphik und Text. Graphisch-basierte Körperdarstellungen im Internet findet man beispielsweise bei Fotos, die hochgeladen werden können, und sehr authentische Rückschlüsse auf die betreffende Person erlauben.

Ferner kann der Leib im Internet durch sprachliche Mittel ersetzt werden. Zunächst ganz explizit durch die detaillierte Beschreibung der einzelnen Körpermerkmale. Das tritt aber meist nur beim Cybersex auf, wobei auf einen ästhetischen Körper geachtet wird, weshalb man nicht mit zu großer Authentizität rechnen kann. Innerhalb der Kommunikation aber, ist es außerdem nötig und möglich Körpersprache wie Mimik und Gestik zu ersetzen, um eine alltagsnahe Gesprächssituation zu etablieren.

Jede dieser Formen hat ihre Besonderheit und ihr Schwierigkeiten, dennoch stellt sich bei allen stets die Frage nach den Auswirkungen auf den Leib des Darstellenden und des Empfängers. Was kommt an? Gibt es Rückwirkungen? Ist der virtuelle Körper der gleiche wie der vor dem Bildschirm situierte? Dieser Frage soll im Folgenden nachgegangen werden. Hierbei können sich jedoch Probleme ergeben, die hauptsächlich in der Wahl der Begrifflichkeiten liegen. So ist es zunächst schon mal problematisch Körper und Identität zu unterscheiden, da diese immer wieder kongruent zu sein scheinen. Um eine weitere Irritation schon zu beseitigen, soll an dieser Stelle kurz erklärt sein, dass mit Leib immer der vor dem Bildschirm sitzende Körper gemeint ist. Also der physische Körper, der für die Person spürbar ist. Im Internet hingegen kann man nur vom Körper als einem Konstrukt sprechen.

Zunächst soll diese Unterscheidung der beiden Körper aus der Sicht drei verschiedener wissenschaftlicher Theorien erläutert werden. Valeska Lübke beschäftigt sich in ihrer Dissertation von 2005 mit der Frage nach dem Körper in seiner virtuellen Form und propagiert eine Entkopplung des konstruierten Körpers vom realweltlichen Leib. Der fleischliche Körper, den man sehen und anfassen kann, ist für sie ein Beweis der Wirklichkeit. Dennoch besteht zwischen den beiden eine Verbindung, die sich vor allem dadurch äußert, dass der Leib die Grundlage für einen virtuellen Körper ist, welcher wiederum auf diesen einwirkt.

Sibylle Krämer spricht 2002 von einer entkörpernten Kommunikation, bei der eine Verdoppelung des Körpers geschieht. Er tritt in zweierlei Weise auf. Einerseits als der Fleischkörper, andererseits als Zeichenkörper im Internet. Die beiden können sich grundlegend unterscheiden, sind aber miteinander verbunden, wodurch sie sich gegenseitig bedingen können und sogar körperliche Empfinden übertragen werden kann.

Mike Sandbothe widerspricht den beiden, er sieht keineswegs eine Entkörpernung, sondern vielmehr eine Erweiterung der Körpererfahrung, in dem der virtuelle Körper ein Teil der realen Körperidentität ist. Auch sein Verständnis von Realität unterscheidet sich von den vorhergehenden, da er dem Zeichenkörper eine eigene Realitätsdimension zuspricht.

Für diesen Teil habe ich versucht, möglichst aktuelle Forschungsliteratur zu wählen, da gerade in diesem Themengebiet eine schnelle Veralterung möglich ist. Im zweiten Teil, der dann näher an der Praxis ist, werden weiterhin Döring und Virilio hinzugezogen. Das 1999 erschienene Buch „Leben im Netz“ von Sherry Turkle ist sozusagen der Klassiker. Sie hat dafür jahrelange Experimente betrieben, die stets gute Beispiele ergeben. Sie wägt stets mehrerer Meinungen gegeneinander ab, weshalb es schwer ist eine einzige Theorie herauszulesen. Die Medienpsychologin Nicola Döring setzt sich viel mit Beziehungen im

Netz auseinander, weshalb sie gut geeignet ist, um das Thema Cybersex zu behandeln. Paul Virilio ist ein typischer Kulturpessimist, der an dem neuen Medium die Menschheit zu Grunde gehen sieht.

Anhand dieser Literatur soll der zweite Teil praxisnäher sein, indem er auf ganz spezielle Phänomene der Körperinszenierung im Internet eingeht. Zunächst geht es um das sogenannte Gender-Switching oder Gender-Swapping, womit bezeichnet wird, wenn bei der Erstellung eines virtuellen Repräsentanten das andere Geschlecht angegeben wird. Die natürliche Dichotomie der Geschlechter ist nunmehr nur noch Kategorie, der man sich durch Hilfe von Sprache zuweisen kann. Man kann selbst auswählen, welches Geschlecht man im Internet verkörpern will. Das mag zunächst funktionieren, doch sobald es zu einem Medienwechsel kommt, hält der Schwindel nicht mehr Stand. Deshalb sieht gerade Lübke dieses Phänomen kritisch. So soll hier also nach dem Zusammenhang zwischen dem Geschlecht des Leibs und des virtuellen Körpers gefragt werden und welche Folgen sich aus dem virtuellen Geschlechtertausch ergeben. Als positive Effekte sehen Turkle und Döring jedoch die Kompensation bestimmter Bedürfnisse und das Auseinandersetzen mit der gesellschaftlichen Geschlechterbinarität. Diese kann hier durch die freie Wahl des Geschlechts nämlich umgangen werden. Doch kann der Zeichenkörper nicht ohne den Fleischkörper existieren und so gibt es doch meistens einen Rückbezug auf den physischen Leib des Users. Und wenn darin ein Schwindel erkannt wird, kann das zu großer Enttäuschung bei anderen führen.

Als weiteres Beispiel soll die Praxis des Cybersex fungieren, da sich doch gerade hier die Frage nach dem Körper stellt. Zunächst werde ich die verschiedenen Formen erläutern und voneinander abgrenzen, denn an dieser Stelle soll es hauptsächlich um die textbasierte Form gehen. Daraufhin soll danach gefragt werden, wie der Körper dargestellt wird und welche Rückwirkungen sich auf den Leib ergeben. Stellt sich eine tatsächliche körperliche Befriedigung ein? Döring hat die Modelle der Viktimisierung und der Liberalisierung gegenübergestellt und besteht auf einen Mittelweg. Ersteres geht davon aus, dass Frauen von Männern in eine Opferrolle gedrängt werden, wohingegen zweiteres lediglich positive Aspekte hinsichtlich des Sexuallebens der Frau sieht. Es wird stets ein Lerneffekt propagiert, der dazu beiträgt auch im Alltag freier mit der Sexualität umzugehen, hierfür fungiert das Internet wie eine Spielwiese. Man kann sich über körperliche Defizite hinwegsetzen und muss keine Verantwortung übernehmen, was insgesamt enthemmend wirkt.

Doch gibt es auch Gegenstimmen, wie die von Paul Virilio. Er sieht zwar die gleichen Möglichkeiten, die zuvor positiv ausgelegt wurden, befürchtet dabei aber eine Gefahr für die

menschliche Fortpflanzung. Da die Sexualität im Internet so unkompliziert abläuft, wird sie in der Realität, wo sie keine einfache Angelegenheit ist, unattraktiver. Das führe dazu, dass die Menschheit sich nicht mehr fortpflanzt, sondern nur noch virtuell interagiert und somit ausstirbt.

Bei dieser Beleuchtung der Grenze zwischen On- und Offline, kann die Weitläufigkeit des Internets zu einem Problem führen. Es gibt zu viele Möglichkeiten, die aber nicht alle mit einfließen können, weshalb ich versuchen werde mich stets auf den Körpern der Schnittstelle zu halten, indem ich zunächst die Theorien erläutere und daraufhin zwei Beispiele näher betrachte, die meiner Erachtens einen starken Körperbezug haben.

Aber auch schon diese alleine wären ausufernd, deswegen werde ich mich dort hauptsächlich auf die textbasierten Modelle beziehen. Natürlich gibt es stets auch die Möglichkeit den Körper im Internet visuell sichtbar werden zu lassen, durch Fotos, Videos und Avatare. Doch soll diese Form etwas in den Hintergrund gerückt werden, da hier von Vorneherein ein großes Authentizitätspotenzial gegeben ist. Vielmehr soll interessieren, wie Ersatz für die Visualität gefunden wird und welche Auswirkungen sich dadurch auf den Leib ergeben.

## **2. Theorien über die das Verhältnis von fleischlichem Leib und virtuellem Körper**

### **2.1 Valeska Lübke: Entkoppelung von Leib und Körper**

Selten wird sich in der Forschungsliteratur explizit und intensiv mit dem Körper auseinander gesetzt. Valeska Lübke jedoch stellt in ihrer Dissertation zum Thema „CyberGender“ die Frage nach dessen Verhalten im Internet und wie sich Geschlechter etablieren. Nach dem Geschlecht soll in dem späteren Punkt „Gender-Swapping“ gefragt werden, während es hier ausschließlich um den allgemeinen Körper gehen soll und welche Möglichkeiten Lübke sieht, diesen zu online zu präsentieren.

Sie spricht nämlich dem virtuell gestalteten Körper eine Authentizität gegenüber dem realweltlichen Körper ab, indem sie behauptet: „Die virtuellen Verkörperungen sind in der Regel nicht deckungsgleich mit der alltagsweltlichen Inszenierung.“<sup>1</sup> Hier formuliert sie aber eine gewagte These, die sie zudem kaum weiter begründet, sondern als gesetzt versteht.<sup>2</sup> Natürlich ist zu vermuten, dass viele sich im Netz anders inszenieren, da es leichter ist ohne visuelle Kontrolle durch das kontrollierenden Gegenüber ein Bild von sich zu entwickeln.

---

<sup>1</sup> Lübke 2005, S. 69.

<sup>2</sup> Vgl. ebd.

Dieses kann man nach Belieben so gestalten, wie man sich eben gerne darstellen möchte. Dabei spielt der Faktor Zeit, also vor allem die Verzögerung, eine große Rolle. So hat man doch hier die Möglichkeit lange vorher zu überlegen, welches Bild man vermitteln will und wie man sich dafür inszenieren muss, welche Darstellungsform man wählt und auf welchen Seiten man sich präsentieren will. Die Bandbreite reicht dabei von Foren für Studenten ([www.studivz.net](http://www.studivz.net)) über spezielle Partnerbörsen ([www.elitepartner.de](http://www.elitepartner.de)) bis hin zu den sogenannte MUDs<sup>3</sup>, bei denen man sich eine Figur für den Eintritt in eine virtuelle Welt erschaffen muss.

Im Alltag dagegen ist man oft spontanen Situationen ausgesetzt, die eine schnelle Reaktion erfordern und damit eine Art von Selbstinszenierung in Vergessenheit geraten lässt. Außerdem ist man einer stetigen Beobachtung durch andere ausgesetzt, der man sich nicht immer bewusst ist. Als Beispiel dafür könnte man Schnapsschüsse heranziehen, die einen meist nicht immer von der Schokoladenseite zeigen, während man gerade isst, redet oder die Augen nur halb geöffnet hat. Solche peinlichen Ansichten können bei der Online-Selbstinszenierung ganz einfach umgangen werden, indem man derartige Bilder schlichtweg nicht hochlädt bzw. löscht. Durch die ständige Öffentlichkeit im Internet, werden dann wiederum höhere Ansprüche an das Selbstbild gestellt. Jeder, der sich hier präsentiert, ist omnipräsent und kann zum ständigen Vergleich herangezogen werden. Das heißt auch, dass die meisten sich natürlich zum Positiven hin verbessern<sup>4</sup>, wodurch auf einzelne Personen der Druck steigt, sich auch besonders attraktiv darzustellen. Das zeigt meines Erachtens, dass die Schönheitsideale im Internet auf keinen Fall aufgehoben sind, sondern durch die Möglichkeit der Selektivität noch viel stärker ausgeprägt werden. Jeder versucht sich von der besten Seite zu zeigen, was auf andere wiederum den Druck ausübt mithalten zu müssen. Auch ist es nicht, wie so oft behauptet das ideale Mittel, um Selbstzweifel auszuräumen,<sup>5</sup> denn gerade durch die vielen Möglichkeiten des Vergleichs, können diese noch gravierender werden.<sup>6</sup>

Doch die Inszenierung per Fotos spielt für Lübke keine große Rolle, viel mehr geht sie auf die „textuelle Verkörperung [ein], die ein Gefühl bzw. eine Vorstellung des körperlichen

---

<sup>3</sup> „Ein MUD ist eine computertechnisch erzeugte interaktive Text-Umgebung, in der viele Personen gleichzeitig miteinander und mit den Objekten der virtuellen (d.h. nicht-materialen, rein informationellen) Umgebung interagieren können.“ (Döring 2000a, S. 6.)

<sup>4</sup> Um dies zu belegen, muss man eine beliebige Seite eines Online-Kommunikationsdienstes aufrufen und sich die dortigen Profilbilder anschauen. Zum Beispiel auf [www.studiVz.net](http://www.studiVz.net) ist es ein großer Trend sein Foto in Schwarz-Weiß zu präsentieren, was ja bekanntlich jeden schön macht.

<sup>5</sup> Vgl. Turkle 1999, S. 309 f. Turkle berichtet hier von zwei Online- Rollenspielern, die durch die virtuelle körperliche Präsenz zu neuem Selbstbewusstsein gelangen.

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 331 f. Hier wiederum zeichnet Turkle die Geschichte eines jungen Mannes nach, der im Internet selbige Probleme bekam, wie im Alltag, da er auch hier seine charakterlichen Eigenschaften, wie Neid etc. nicht ablegen konnte.

Gegenübers anhand rein sprachlicher Vermittlung erzeugt[...]“<sup>7</sup>. Als wichtigsten Identitätsstifter sieht sie hierbei den Nicknamen.<sup>8</sup> Im Gegensatz zum herkömmlichen Spitznamen, der einer Person in der Regel vom gesellschaftlichen Umfeld zugewiesen wird, kann das Online-Pseudonym selbst gewählt werden, wodurch es einen erheblichen Teil des eigenen Profils einnimmt.<sup>9</sup> Der Name ist das erste, womit man im Internet erscheint. Häufig lässt er auch auf Körperlichkeiten schließen, vor allem natürlich wird damit das Geschlecht kenntlich gemacht, oft auch das Alter bzw. das vermeintliche Alter. Eine Versicherung, dass diese Angaben wahr sind, gibt es nicht. Jeder kann sich seinen Namen frei wählen<sup>10</sup>, wobei Lübke erwiesen hat, dass es zumindest angebracht ist, wenn der Name einem Geschlecht zuweisbar ist, da sonst die Kommunikation schon bei der Anrede missglücken kann.<sup>11</sup> Der reale Namen wird zumeist nicht verwendet. In einer Feldstudie kam heraus, dass lediglich 18 von 260 Usern ihren realen Namen verwenden.<sup>12</sup> In dem Punkt, dass im Internet andere Regeln der Selbstdarstellung herrschen, kann man Lübke also Recht geben. Es besteht die Chance einer viel reflektierteren Ausarbeitung des Selbst-Bildes, indem diese über sprachliche Mittel funktioniert. Diese Weisen besondere Verweise auf Körperlichkeiten auf, wie schon an der Namenswahl gezeigt wurde, die häufig schon eine Beschreibung eines Körpers beinhaltet.

Die „virtuelle Körpersprache“ schafft einen adäquaten Körperersatz. Emoticons und Akronyme gelten als „verbindliche Ersatzsymbole“<sup>13</sup>, die Authentizität schaffen können, da mit ihnen ein Körperverweis geschaffen wird, indem sie Mimik und Gestik ersetzen können. Sie vermitteln somit sowohl körperliche Zeichen als auch das Körpergefühl der betreffenden Person. So kann man normalerweise in einem Gesicht Traurigkeit ablesen, doch aus einem getippten Satz ist das bisweilen schwer. Um Trauer sichtbar zu machen, ist es üblich geworden einen weinenden Smiley aus Interpunktionszeichen :,-( hinter einen Satz zu stellen. Dieser verweist auf das Unwohlsein der Person und kann dadurch der Aussage den richtigen Tonfall verleihen, der eben nur schriftlich darstellbar ist. Jedoch ist hierin kein Verweis darauf zu erkennen, dass die entsprechende Person tatsächlich weint.<sup>14</sup> So ist die

---

<sup>7</sup> Lübke 2005, S. 69.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 70.

<sup>9</sup> Vgl. ebd.

<sup>10</sup> Der Nickname muss natürlich auch immer dem Umfeld entsprechen. So werden in sozialen Netzwerken zum Beispiel oft die realen Namen verwendet oder die Spitznamen, unter denen Personen bekannt sind. Hingegen in Chats, die auf Cybersex hinauslaufen können, werden Namen gewählt, die auf Menschen hinweisen und oft Attraktivität und Jugendlichkeit suggerieren: HotBabe28, SexyLover19.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 73.

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 71.

<sup>13</sup> Ebd., S. 73.

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 74. Hier liefert Lübke außerdem eine ganze Tabelle von mehr oder weniger genutzten Smileys.



computervermittelte Kommunikation „durch das fehlen eines körperlichen Gegenübers vor allem auf das emotionale Ausdrucksvermögen des Körpers zur Vermittlung von subjektiv Gemeintem angewiesen.“<sup>15</sup> Für Lübke werden dadurch auch sensible Stimmungen für den anderen verständlich gemacht. Aber meines Erachtens können zu feine Nuancen in einer Aussage nicht deutlich gemacht werden. Da die Emoticons ein gewisses Maß an Übertreibung verlangen, wie man an dem weinenden Smiley gesehen hat. So kann man die polaren Grundstimmungen wie Freude und Trauer zwar darstellen, aber Feinheiten wie Ironie werden auch nicht durch ein zwinkerndes Gesicht deutlich. Insgesamt kann man daraus schließen, dass es sich hier um eine unsensiblere Kommunikation mit einem banaleren Körpereinsatz handelt, als in einem Face-to-Face-Gespräch.

Eine weitere Sonderform in der virtuellen Kommunikation sind die sogenannten Akronyme. Durch diese Kurzwörter, die aus den Anfangsbuchstaben von Phrasen entstehen, lässt sich zeitsparend tippen. So ersetzen sie den Körper in seiner Spontaneität.<sup>16</sup> Eine körperliche Anwesenheit wird hier durch schnellste Reaktion suggeriert und durch den erscheinenden Text wird klar: da sitzt eine andere Person, die ihren Körper (die Finger) nutzt um zu tippen.<sup>17</sup> Es ist aber erforderlich, dass beiden Seiten die Bedeutung der Abkürzung bekannt ist, da die Kommunikation sonst fehlschlägt. Während es einige sehr geläufige Akronyme gibt, wie LOL (laughing out loud) , ROFL (rolling on the floor laughing), CU (see you), AFK (away from keyboard), gibt es auch immer wieder Neuschöpfungen, die sich aber nicht durchsetzen können, zumindest nicht in größerem Rahmen. Zum Beispiel LSHMBH für “laughing so hard my belly hurts“ verweist zwar auch in übertriebener Form auf einen lachenden Körper, ist aber zu lang und außerdem nicht als Kurzwort auszusprechen.<sup>18</sup>

Auffällig bei den genannten Akronymen ist, dass sich alle in einer speziellen Form auf Körperlichkeit beziehen. Während die ersten beiden (LOL, ROFL) sich auf die situationsbedingte Reaktion beziehen und einen lachenden Körper suggerieren, machen die letzten beiden die tatsächliche Abwesenheit des Leibes kenntlich. Daran kann man gut erkennen, dass jede leibbezogene Aktion versprachlicht werden muss und nur so einem virtuellen Körper zugerechnet werden kann. Dennoch muss man unterscheiden, ob es jeweils um den virtuell konstruierten Körper oder den tatsächlichen Leib geht. Die Abwesenheit

---

<sup>15</sup> Ebd., S. 74.

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 74 f.

<sup>17</sup> Dass es auch Bots (Computerprogramme) gibt, die so programmiert wurden, dass sie relativ passende Antworten geben können, soll hier außen vorgelassen werden, da es den Rahmen sprengen würde. Doch wäre es auf jeden Fall interessant zu untersuchen, inwieweit so ein Bot im Gespräch erkenntlich wird, also ob es ein eindeutiges Zeichen für Menschlichkeit gibt. (Vgl. ebd., S. 165 ff.)

<sup>18</sup> Eine Liste von den bekanntesten und auch vielen weniger bekannten Akronymen gibt es auf: <http://www.web-akronym.de/index1024.html> (letzter Stand: 27.09.2010).

meint vermutlich den Leib, der in diesem Moment nicht mehr am Bildschirm verfügbar ist und somit nicht mehr tippt. Als Folgerung davon kann der virtuelle Körper auch nicht mehr aktiv sein. LOL und ROFL dagegen beziehen sich eher auf den virtuellen Körper, denn niemand liegt tatsächlich lachend auf dem Boden, während er das schreibt, doch das Gefühl wird eben durch den virtuellen Körper vermittelt, der inszeniert wird, als würde er lachend auf dem Boden liegen. Hier wird außerdem wieder die Übertreibung deutlich, die nötig ist, um den Körper durch sprachliche Mittel sichtbar zu machen.

Mit dieser Unterscheidung lässt sich Lübkes These gut nachvollziehen, dass der Leib die Grenze zwischen Realität und Virtualität ist, aber immer in der Realität verhaftet bleibt.<sup>19</sup> „Wir können in der virtuellen Realität zwar ‚Körper haben‘, ‚Körper sein‘ hingegen nicht.“<sup>20</sup> Das heißt also, man kann einen Körper herstellen und konstruieren, den man dann „hat“, das kann man sowohl im Internet als auch im Alltag. Einen Leib spüren kann man hingegen nur im Realweltlichen, was bedeutet, dass man hier Körper „ist“. Vermutlich heißt das auch, dass man so viele Körper konstruieren und haben kann, wie man möchte. „Körper sein“ kann man aber nur einmal und dieses bleibt in der Realität verhaftet.

Diese Körper, die online simuliert werden, sind aber nicht überflüssig, sondern vielmehr ein wichtiges Mittel um Glaubwürdigkeit herzustellen. Das ständige Rekurrieren auf einen Körper, so wie die vorher erwähnten Smileys oder Akronyme, vermittelt Authentizität und Menschlichkeit. Wahrscheinlich sind sie es, die uns wissen lassen, dass wir mit keiner Maschine reden. Dennoch sieht Lübke eine große Lücke zwischen dem Leib, der in der Realität verhaftet ist und dem online hergestellten Körper. Sie spricht sogar von einer Zersplitterung, denn der Körper „wird entkoppelt von dem Leib.“<sup>21</sup> Und da die Technik noch nicht so weit vorangeschritten ist, gäbe es noch keine Möglichkeit auf der affektiven Ebene Erfahrungen zu machen.<sup>22</sup> Wahrscheinlich meint Lübke damit, dass es noch nicht möglich ist virtuelle Berührungen zu spüren, was in der Tat der Fall ist.

Denn schon im nächsten Absatz bestätigt sie wieder die Rückwirkungen, die der „konstruierte Körper“ auf den „gelebte Körper“ hat. Gefühle, die man online vermittelt schlagen auch auf den Leib über: „In dem Moment, in dem wir Enttäuschungen empfinden, weil unsere virtuelle Körperinszenierung abstoßend wirkt[...]sind virtuelle Situationen

---

<sup>19</sup> Vgl. Ebd., S. 80.

<sup>20</sup> Ebd.

<sup>21</sup> Ebd. S. 220.

<sup>22</sup> Vgl. ebd.

sinnlich erfahrbar.<sup>23</sup> So scheint es aber, dass die Verbindung eher auf der Ebene der Identität verläuft und sich dadurch vielleicht im Endeffekt körperliche Auswirkungen ergeben.

Doch bleibt die Grenze zwischen On- und Offline immer erhalten, indem der Leib stets in der Realität verhaftet bleibt und der konstruierte Körper seinen Platz in der virtuellen Welt hat. Das Vorhandensein des Leibs sieht Lübke als Definition von Realität. Sein Spüren also das „Körper sein“, sieht sie als „die letzte Instanz zur Versicherung von ‚Wirklichkeit‘“.<sup>24</sup> Sicherlich muss man eine Unterscheidung treffen, dennoch sollte man dem virtuellen Körper seine „Wirklichkeit“ nicht absprechen, denn in der Tat ist er vorhanden, wenn auch in einem anderen Medium. Er hat aber, das sagt sie selbst, Auswirkungen auf die Persönlichkeit, so dass man ihn nicht einfach als unreal abtun kann. Die beiden folgenden Theorien von Sibylle Krämer und Mike Sandbothe gehen aber noch mal expliziter auf die Konstitution von Wirklichkeit ein.

Zusammenfassend also sollte man den Begriff der „Entkopplung“ von Leib und Körper in Erinnerung behalten, der aber nicht, wie man annehmen könnte bzw. wie Lübke es selbst sagt, eine Zersplitterung der beiden meint, sondern vielmehr scheint sie den virtuellen Körper für eine Externalisierung des Leibes zu halten. Die beiden Körper werden nicht wirklich voneinander getrennt, sondern der eine, der vor dem Bildschirm sitzt, ist der Beweis für die Realität. Hingegen der in der virtuellen Welt befindliche, konstruierte Körper verweist auf die Realität, indem er Authentizität und Glaubwürdigkeit schafft. Hierfür werden stets Körperlichkeiten im Modus der Sprache übertragen. Der dargestellte Körper muss nicht dem fleischlichen Leib entsprechen, hat aber selbst Rückwirkungen auf diesen, so dass virtuelle Erfahrungen Einfluss auf die Person haben, nicht aber leiblich gespürt werden können.

## **2.2 Sybille Krämer: Aufspaltung in physischen Leib und semiotischen Körper**

Auch Sybille Krämer geht mit ihrer Wahl der Begrifflichkeit relativ frei und nicht widerspruchsfrei um. Während sie zunächst von einer Entkörperung bei der körperentbundenen Kommunikation spricht, postuliert sie im Folgenden eine „Verdoppelung des Körpers“<sup>25</sup>. In ihrem Text „Virtualisierung oder: Über die Verwandlung von Körpern in Zeichen für Körper“ geht sie vor allem von der Frage der virtuellen Kommunikation aus und

---

<sup>23</sup> Ebd.

<sup>24</sup> Ebd., S. 220.

<sup>25</sup> Krämer 2002, S. 146.

beschäftigt sich mit der Rolle und dem Verhalten des Körpers an der Grenze zwischen Realität und virtueller Realität. Die besondere Form der Kommunikation, die etwa per Mail oder im Chat vollzogen werden kann, bezeichnet Krämer als „dialogische Telepräsenz“<sup>26</sup>. Die Beteiligten können also gleichzeitig anwesend sein, obwohl sie voneinander entfernt sind, und so in einen Dialog treten. Dass die Distanz keine Rolle mehr spielt, ergibt sich aus der „Neutralisierung von Raum und Zeit“<sup>27</sup>, wodurch eine Art der Fernanwesenheit möglich wird. Diese Form der Kommunikation funktioniert ganz speziell, denn sie „findet (...) ihr Vorbild zwar im mündlichen Gespräch, mit dem entscheidenden Unterschied allerdings, dass dabei eine Anwesenheit der Körper nicht mehr vorauszusetzen ist“<sup>28</sup>. Während mündlicher Kontakt bisher an die simultane Präsenz der Agierenden innerhalb eines Raums gebunden war und schriftliche Interaktion gerade durch die räumliche Abwesenheit und die Ungleichzeitigkeit definiert war, bildet sich nun eine Mischform. In der Online-Kommunikation sind diese Kriterien wie Raum und Zeit aufgehoben, da es sich um „eine körperlose Mündlichkeit im Medium der Schrift“<sup>29</sup> handelt. Es findet also eine Art Gespräch statt, aber schriftlich. Mit der Besonderheit, dass trotz der schriftlichen Kommunikation keine zeitliche Differenz entsteht, so wie es bei etwas Briefen der Fall ist. Für Krämer liegt es daran, dass die Funktion des Körpers in den Hintergrund tritt und es zu einer körperentbundenen Kommunikation kommt.<sup>30</sup> Diese Loslösung des Körpers auszugehen, „die Vision von der ‚Entkörperung durch Telematik‘“<sup>31</sup> nennt. Als Gegenbeispiel für körpergebundene Kommunikation nennt sie das Telefon, bei dem es zu keiner Entkörperung käme, da die Stimme stets einen anwesenden Körper bestätigt.<sup>32</sup>

Doch muss man hier ganz klar Kritik äußern, denn eine Kommunikation per Mail oder Chat ist keinesfalls körperlos, zumindest nicht körperloser als beispielsweise Telefonieren, das die Stimme benötigt. So sind doch im mindesten Fall stets die Finger von Bedeutung, um einen Text zu tippen, woraus sich doch ein eindeutiger Beweis für einen anwesenden Körper ergibt. Doch Krämer geht von anderem körperlichen Zutun beim Miteinander Sprechen aus: „Stimme, Mimik und Gestik“<sup>33</sup>, die tatsächlich in dieser Form nicht auftauchen können. Beim Telefonieren hingegen kann wenigstens die Stimme direkte Körperlichkeit und somit auch

---

<sup>26</sup> Ebd., S. 143.

<sup>27</sup> Ebd.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Ebd., S. 143 f.

<sup>30</sup> Vgl. ebd., S. 143.

<sup>31</sup> Ebd., S. 144.

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S.143.

<sup>33</sup> Ebd., S. 144.

Stimmungen übermitteln. Doch gerade mit der typischen Internetsprache haben sich Wege gefunden die Körperlichkeit innerhalb der Kommunikation zu ersetzen. Im vorherigen Punkt wurden die konventionalisierten Zeichen wie Smileys und Akronyme schon erläutert. In diesem Punkt könnte man vielleicht nachvollziehen, dass Krämer eine „Interaktivität ohne Körperlichkeit“ für möglich hält, da für alles ein Ersatz gefunden werden muss, doch bringt sie schon gleich die nächste These an, in der sie behauptet und sich damit selbst widerspricht: „In computererzeugten virtuellen Realitäten wird der Körper nicht verabschiedet, sondern er verdoppelt sich in einen physischen und einen semiotischen Körper“.<sup>34</sup> Mit dieser Aussage zerschlägt sie ihre vorherige These der körperlosen Kommunikation, denn jetzt nutzt sie den Begriff der Verdoppelung, was doch auf eine zweifache Ausführung des Körpers hinweist. Ja eigentlich müsste es bei einer Verdopplung zu der Schaffung eines genauen Ebenbildes kommen, welches dann online situiert ist. Vielmehr scheint es ihr aber um eine Art Aufspaltung zu gehen, in der sich der Körper in eben den aus Zeichen bestehenden Körper und den fleischlichen Leib teilt. Hierbei ist der semiotische Körper wohl der Bedeutungsträger und vermittelt sein Bild in der virtuellen Welt, während der physische Körper an Ort und Stelle bleibt. Für Krämer überträgt sich der physische Körper auf einen Datenkörper, wodurch die vorher erwähnte Fernanwesenheit möglich wird und Personen in eine „dialogische Telepräsenz“ treten können.<sup>35</sup> Durch die Präsenz des semiotischen Körpers, also eines Vertreters des Leibes, wird eine Situation geschaffen, die einem tatsächlichen Miteinander Sprechen gleicht, das Krämer durch das Teilen eines Raumes während der Kommunikation definiert.<sup>36</sup>

Die Frage bei Krämers Theorie, die meines Erachtens relativ einleuchtend erscheint, ist aber an die Begrifflichkeit zu richten, denn Verdopplung und Aufspaltung sind doch zwei sehr verschiedene Vorgänge. Heißt es nun, dass beide Körper das gleiche darstellen, nur durch ein anderes Medium? Oder heißt es, dass es hier um die Unterscheidung zwischen Leib und Körper geht? In der Folge ist dann also der physische Körper der spürbare Leib und der semiotische Körper das Konstrukt zur Bedeutungsherstellung. So hätten wir hier also wieder die Unterscheidung zwischen Leib und Körper, die schon in der Einleitung aus Verständnisgründen vorausgesetzt wurden.

Verfolgt man Krämers Thesen weiter, kann man vermuten, dass sie tatsächlich eher eine Aufteilung im Sinn hat, da sie Verbindungen und Übertragungen zwischen den beiden

---

<sup>34</sup> Ebd., S. 144.

<sup>35</sup> Vgl. ebd., S. 147.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 144.

Körpern sieht, was sie mit der späteren Nutzung des Begriffs der Aufspaltung beweist.<sup>37</sup> Außerdem spricht sie keineswegs von dem Auftreten eines gleichen Körpers, vielmehr wird der Körper aufgeteilt in verschiedene Aufgabenbereiche. Während der Leib für das Spüren zuständig ist, kann der semiotische Körper Bedeutung darstellen und diese wiederum an den Leib übertragen. So könnte man an dieser Stelle kritisieren, dass Krämer den Begriff der Verdopplung doch etwas vorschnell aufgebracht hat, da sie ihn später auch selbst verwirft. Neben dieser These stellt sie die weitere auf, dass die Kommunikation nicht mehr zwischen körperlichen Personen, sondern zwischen „semiotischen Entitäten“ stattfindet.<sup>38</sup> Diese Entitäten sind für sie schließlich nur noch Masken der Menschen, die sie stark mit Theatralität in Verbindung bringt, wenn sie von „inszenierte, theatrale Identitäten“<sup>39</sup> spricht. Damit wird suggeriert, dass es sich, wie bei einem Schauspieler, um Rollen handelt, die sich Personen aneignen um diese in der virtuellen Welt darzustellen. Diese Repräsentation besteht aus Zeichen und muss keinem Referenten mehr entsprechen.<sup>40</sup> Damit bestätigt Krämer die These Lübkes, dass die Selbstinszenierung im Internet oft nicht mehr viel mit dem realen Körper zu tun hat. So entstehen künstliche „personae“<sup>41</sup>, die von Krämer abgegrenzt werden von der Verkörperung einer wirklichen Person. Als neuzeitliche Merkmale für das Person-Sein nennt sie: „Personen haben einen durch einen performativen Akt verliehenen Eigennamen, der sie eindeutig identifizierbar macht. Sie sind als Subjekte für ihre Handlungen rechenschaftsfähig und –pflichtig. Sie sind individuiert durch eine unverwechselbare Innenwelt.“<sup>42</sup> Doch muss man ihr auch an dieser Stelle widersprechen, da sie hier Merkmale nennt, die auch auf Online-Identitäten zutreffen. Jede tritt mit einem Namen auf, hinter dem oftmals viel mehr Identifikationspotenzial steckt als in einem durch Taufe erhaltenen Namen, wie schon von Lübke erläutert wurde. Auch rechenschaftsfähig ist jede Person im Internet, so werden doch hier sogar finanzielle Geschäfte abgeschlossen. Und gerade dass die Innenwelt einer Person im Internet in den Vordergrund treten kann, wird doch so oft behauptet. So handelt es sich doch sehr wohl um verkörperte Personen.

Doch eine so klare Entkörperung, wie zunächst angenommen, sieht Krämer offensichtlich gar nicht, da sie im Fortlauf von einer Verbindung der gespalteten Körper durch eine Art „technische Nabelschnur“ spricht. Nach ihren vorherigen Beschreibungen wäre nämlich tatsächlich keine Verbindung mehr vorhanden und der Körper im Internet ein frei

---

<sup>37</sup> Vgl ebd., S.144.

<sup>38</sup> Vgl. ebd.

<sup>39</sup> Ebd., S. 148.

<sup>40</sup> Vgl. ebd.

<sup>41</sup> Ebd., S. 149. (persona, lat. Maske)

<sup>42</sup> Ebd.

erschaffener, der keine Auswirkungen auf die Person hat. Er sei nur noch eine „Chiffrenexistenz“<sup>43</sup>, die lediglich zur Darstellung nutze, denn, so Krämer: „Das ‚virtuelle Ich‘ als symbolische Entität kann nicht traurig sein, sondern nur Trauer darstellen.“<sup>44</sup> Doch ist eben hier die Frage: Kann es überhaupt Trauer auf einer entkörperlichten Ebene geben?

Und an diese Stelle tritt eben jene Verbindung, die über die Grenze zur Virtualität erhalten bleibt. Will eine Person diese passieren, ist der Schritt der Semiotisierung unumgänglich. Bei Eintritt in die virtuelle Welt muss sich eine Person stets in die Zeichen für eine Person verwandeln. Diese Schnittstelle nennt Krämer das „Nadelöhr der Semiotisierung“<sup>45</sup>. Hier sind wir also wieder an der Grenze zwischen den zwei Welten angelangt, die für die Fragen nach dem Körper verantwortlich ist, da der Körper nicht in seiner Leiblichkeit eintreten kann. Klar ist auch, dass er sich in Zeichen verwandelt, da der Cyberspace aus Zeichen besteht. Krämer definiert ihn als eine Art Spiegelwelt, in der durch Zeichen eine Illusion entsteht. Im Gegensatz aber zum Spiegel, bei dem man das Spiegelbild nicht beeinflussen kann, sondern stets nur das Objekt davor, ist es möglich in der illusorischen Welt des Cyberspace zu interagieren. Das passiert durch die Verwendung von Zeichen in Form von Tippen und Lesen. Denn die Illusion ist zwar auf den realen Leib bezogen, der tatsächlich außerhalb der Virtualität verhaftet bleibt, nicht aber auf den semiotischen Körper, der innerhalb seines Umfelds real ist,<sup>46</sup> weshalb man auch stets von virtueller Realität sprechen sollte. Beide Verkörperungen, der Leib und der konstruierte Zeichenkörper, haben also ihre eigene Realität.

Im Gegensatz also zu Lübke, die den fleischlichen Körper als Versicherung für die Realität sieht, geht Krämer einen Schritt weiter und spricht der Virtualität auch einen Realitätscharakter zu, der aber auf seinen eigenen Regeln beruhe.<sup>47</sup> Das heißt, dass innerhalb der Zeichenstruktur wohl auch Realität herrscht, die aber nicht kompatibel ist mit der realweltlichen, da zwischen beiden eine Trennung feststellbar ist, die nur mittels der Übertragung des Körpers in Zeichen für den Körper überschritten werden kann.

So bleibt weiterhin die Frage, inwiefern diese beiden Realitäten, also auch die beiden Körper verbunden sind. Krämer sprach sowohl von einer „Verdoppelung“<sup>48</sup>, von einer „Aufspaltung“<sup>49</sup> und einer „Entkörperung“<sup>50</sup>. Das ist natürlich problematisch, doch sie zeigt

---

<sup>43</sup> Ebd., S. 149.

<sup>44</sup> Ebd., S. 148.

<sup>45</sup> Ebd., S. 146.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 147 f.

<sup>47</sup> Vgl. ebd., S. 147.

<sup>48</sup> Ebd., S. 146.

<sup>49</sup> Vgl. ebd., S. 144.

wiederum ganz klar die Rückwirkungen und die Beziehungen der beiden Körperlichkeiten aufeinander auf. So scheint doch der physische Leib eine Grundvoraussetzung für dessen semiotisches Äquivalent im Internet zu sein.

Der virtuelle Körper habe tatsächliche Auswirkungen auf den realen, also physischen Körper, so „dass in unserem Soma verkörperte Phobien, wie etwa Höhenangst oder Platzangst, deren Erleben sich im Leib gewöhnlich vegetativ vollzieht, zum Beispiel als Herzklopfen und Schwitzen, durch virtuelle Installationen hervorgerufen werden [...] können“<sup>51</sup>. Spätestens hier hat sie selbst widerlegt, man sei im Internet körperlos, da es einen physischen Körper braucht, auf den diese Gefühle übertragbar sind. Deswegen würde ich weiterhin den Begriff der Aufspaltung präferieren, der nötig ist um zu zeigen, dass es zu einer Aufgabenteilung kommt. Zwar existiert der Körper zweifach, wie Krämer sagt, doch ist er nicht jeweils auf die gleiche Weise einsetzbar.

Krämers These schien mir zunächst am einleuchtendsten, da es eine gelungene Idee ist, zu behaupten, der Körper spalte sich auf in einen physischen und einen semiotischen Teil, wobei der semiotische die Verkörperung im Internet ist. Dennoch ergeben sich daraus, wie man gesehen hat, einige Widersprüche und Unklarheiten. Fragwürdig ist vor allem, dass Krämer immer wieder von einer Entkörperung spricht, daraufhin diese aber wieder bestreitet. Dennoch möchte ich ihre Theorie: die Aufspaltung des Körpers in einen physischen Leib und einen semiotischen Körper beibehalten, die dadurch geschieht, dass der Körper durch Semiotisierung Cyberspace-kompatibel gemacht wird. Die beiden Teile sind miteinander verbunden, beziehen aber unterschiedliche Realitätsdimensionen. Sie können sich sowohl auf körperlicher als auch auf emotionaler Ebene beeinflussen.

### **2.3 Mike Sandbothe: Erweiterte Körpererfahrung in neuer Realität dimension**

Mike Sandbothe bezieht sich in seiner Abhandlung „Ist alles nur Text?“ direkt auf Sybille Krämer und zerschlägt ihre Thesen. Für ihn etabliert Krämer als eine von vielen „Cybermythen“. Damit meint er die Missverständnisse, die sich in der Medienphilosophie fortsetzen und stets auf die Idee der körperentbundenen Kommunikation im Internet bestehen.<sup>52</sup> Meines Erachtens bildet Sandbothe mit seiner Theorie der erweiterten

---

<sup>50</sup> Ebd., S. 144.

<sup>51</sup> Ebd., S. 147.

<sup>52</sup> Vgl. Sandbothe 2002, S. 160.



Körpererfahrung eine Synthese aus den beiden vorherigen Ansätzen. Damit bügelt er einige Missstände aus, vor allem den der vermeintlichen Entkörperung. Diese findet für ihn nämlich keineswegs statt, sondern ganz gegenteilig schafft der virtuelle Zeichenkörper eine weitere Realitätsdimension. Um sich zu erklären holt Sandbothe sehr weit aus und beginnt mit Derridas Konstruktivismus<sup>53</sup>, was an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden soll, vielmehr soll gleich mit seiner Behauptung über das Verhalten des Körpers an der Schwelle zwischen On- und Offline begonnen werden.

Zunächst werden von ihm zwei Thesen aufgestellt, die es im Darauffolgenden zu belegen gilt. So geht Sandbothe davon aus, dass es im Internet eben nicht zu der so oft angenommenen Entkörperung des Subjekts oder zur „Nivellierung unserer Körpererfahrung“<sup>54</sup> kommt, wie es in den vorhergehenden Beispielen der Fall war. Sondern, so folgert er in der zweiten These, es handele sich um eine „pragmatische Dekonstruktion,[...] die das Spektrum menschlicher Körpererfahrungen nicht verengt, sondern vielmehr erweitert.“<sup>55</sup> Diese Erweiterung kann eben zu anderen Erfahrungen führen, die eine „Veränderung der korporalen Grundlage“<sup>56</sup> ermöglichen, womit Sandbothe sicherlich den Leib meint. Zu verstehen ist das Ganze so, dass zwar schon eine andere Art von Körper im Internet vorherrscht, dieser aber keineswegs abzugrenzen ist vom realen Leib. Vielmehr wird ein Teil von genau diesem Leib in der Virtualität verkörpert, ein Teil einer pluralen Körperidentität. Die beiden Körper schließen sich nämlich nicht aus, sondern vielmehr basieren sie aufeinander. Denn ohne einen realen Körper könnte keine virtuelle Körperlichkeit entstehen. Er ist also die Voraussetzung für die Konstruktion eines virtuellen Körpers. Außerdem kommt es nicht zu einer Teilung durch die äußeren Umstände, sondern der Körper wird pragmatisch dekonstruiert, also ganz bewusst in mehrere Teile zerlegt, die eben an unterschiedlichen Orten verhaftet sind. Man müsse also nach einem sinnvollen Bezug dieser verschiedenen Körper zur Offline-Existenz fragen.<sup>57</sup> Denn durch die Erfahrung mittels des Internetkörpers, der aus Zeichen besteht, kann die alltägliche Körperlichkeit wieder bewusst gemacht werden und sich so auf den ursprünglichen Leib auswirken.

Keineswegs kann man von einer körpererbundenen Kommunikation im Internet sprechen, denn, wie auch schon vorher kritisiert wurde, ist stets ein Körper nötig, um zu kommunizieren, denn schließlich muss ja die Tastatur betätigt werden. Diese Tatsache wird

---

<sup>53</sup> Vgl. ebd., S. 153ff.

<sup>54</sup> Ebd., S. 159.

<sup>55</sup> Ebd.

<sup>56</sup> Ebd.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 162.

von Krämer völlig ausgeblendet und stattdessen als Gegenbeispiel das Telefonieren herangezogen<sup>58</sup>, bei der aber ebenso nur ein kleiner Teil der Körperlichkeit benötigt wird: die Stimme.

Ferner behauptet Sandbothe sogar, dass viele User die virtuelle Kommunikation nicht als körperentbunden empfinden, sogar oft viel körperlicher als die Telefonie, da so viele körperliche Aspekte in die Kommunikation projiziert werden. Am Telefon (außer beim Telefonsex vielleicht) wird im Normalfall nicht versucht, fehlende Körperlichkeit durch sprachliche Mittel auszugleichen.<sup>59</sup> Vielmehr wird der Körper durch den Klang der Stimme, laut Sandbothe, substituiert,<sup>60</sup> was ich in dem Fall auch wieder sehr weit gegriffen finde. So muss man doch hier auch die unterschiedliche Nutzungsweise der Medien im Auge behalten. Während das Telefon zur Kontaktaufnahme mit Bekannten und oftmals auch zur Vereinbarung eines Treffens dient, wird das Internet doch selbst sogar als ein Ort für eine Verabredung genutzt. Hier kann man Partner kennenlernen und sich in virtuellen Städten aufhalten, was eine ganz andere Art der körperlichen Präsenz erfordert.

Deswegen ist es auch nicht von der Hand zu weisen, dass am Telefon keine „aktive Konstruktion von Körperbildern“<sup>61</sup> geschieht. Da kein Körper von Nöten ist, kommt auch nicht dieses Bedürfnis nach einem Ersatz auf, wie es im Internet der Fall ist. Diese aktive Auseinandersetzung mit Körpern ist dem Medium Internet speziell, da hier stets Körper entworfen werden, die man in Frage stellen muss.<sup>62</sup> Diese richtet sich hauptsächlich an die Beziehung zwischen der Online- und der Offline-Körperidentität. Wie schon erwähnt, basieren die beiden aufeinander. Das Bild, das man online von sich vermittelt, ist ein Teil der eigenen Identität. Auch wenn keinerlei körperliche Angaben stimmen, so ist es doch stets ein Bild, das geprägt ist von der eigenen Weltsicht. Es beinhaltet die Sicht auf persönliche Vergangenheit und Zukunft, soweit Sandbothe. Ganz banal behauptet er: „Habe ich mich im Netz auf eine bestimmte Körperidentität festgelegt und begonnen, mich mit dieser zu identifizieren, dann bekommt sie ihre eigene Realitätsdimension.“<sup>63</sup>

Damit schließt er jegliche Form von Fake-Identitäten aus, denn auch wenn keinerlei äußerliche Kongruenz zwischen Leib und virtuellem Körper besteht, so sind diese doch immer durch die jeweilige Person verbunden. Natürlich könnte man ihm an dieser Stelle widersprechen, da es doch eine krasse und vielleicht auch unangenehme Behauptung ist, die

---

<sup>58</sup> Vgl. Krämer 2002, S. 143.

<sup>59</sup> Vgl. ebd., S. 162.

<sup>60</sup> Vgl. ebd.

<sup>61</sup> Sandbothe 2002, S. 162.

<sup>62</sup> Vgl. ebd.

<sup>63</sup> Ebd.

er hier aufstellt, wenn er sagt, dass alles, was man im Internet macht auf die eigene Identität zurückfällt und zur Realität wird, denn es handelt sich um „zwei Weisen menschlicher Körperlichkeit, die sich auf sinnvolle Weise miteinander verflechten lassen und sich in erster Linie dadurch unterscheiden, dass sie in verschiedenen Medien stattfinden.“<sup>64</sup> Das würde auch die immer wieder behauptete Anonymität entkräften<sup>65</sup>, die angeblich ein freies Ausprobieren verschiedener Rollen im Cyberspace ermöglicht. Doch andererseits finde ich Sandbothes These einleuchtend, da natürlich alles von der Identität einer Person geprägt ist. Auch wenn jemand eine komplette Schein-Identität entwickelt, wird diese seine Züge tragen. Aber angenommen diese wird auf eine Weise beleidigt oder verletzt, so wird sich auch das auf die Person dahinter übertragen. Obwohl ich die Theorie der ständigen Wechselbeziehung der beiden Körper nachvollziehbar finde, wirft sie doch Fragen auf, vor allem hinsichtlich seiner Ablehnung des Begriffs der Entkörperung. Denn ist es nicht eine totale Entkörperung, die Sandbothe hier skizziert? So spricht er doch von keinerlei Grundlagen für den virtuellen Körper, egal wie er dargestellt wird, ist er dennoch ein Teil der jeweiligen Person. Das heißt aber doch wiederum, dass der Körper vollkommen in den Hintergrund tritt und hier nur noch Teile der Identität verkörpert werden. Sandbothe macht es sich hier zu leicht, indem er den Fall einer vollkommen differenten Selbstinszenierung im Internet umgeht. So kann ich ihn nur so interpretieren, dass jegliche Form der Verkörperung ein Teil der eigenen Identität ist, und wenn sich eine Person als dem anderen Geschlecht zugehörig ausgibt, dann wird dadurch eben diese Seite ausgestellt. Mit dieser Behauptung bezieht sich Sandbothe aber nicht mehr wirklich auf den Körper und wie schon angekündigt, kommt es hier zu dem Problem der Unterscheidung von Identität und Körper, denn es scheint hier vielmehr um den Identitätsbegriff zu gehen. Denn natürlich spielt das mit in die Identitätsbildung, doch zeigt es ganz deutlich, dass auch diese Theorie nicht widerspruchsfrei ist und auch Sandbothe Schwierigkeiten mit den Begrifflichkeiten hat. Aber zusammenfassend kann man vielleicht interpretieren, dass jeder Teil des Selbst eine Verkörperung braucht, die alle zusammenfließen, aber jeder auch seine eigene Realität bildet.

Doch wäre der virtuelle Körper ebenso eine Dimension der Realität, wie Sandbothe behauptet,<sup>66</sup> so wäre es doch keine negative Folge, wenn jemand nur noch virtuelle Nähe genießen könnte und keinen Bezug mehr zu Körpern hätte. Da die Person eben in dieser Dimension ihre Realität gefunden hätte. Doch Sandbothe sieht eben hierin die Gefahr, wenn

---

<sup>64</sup> Ebd. S. 163.

<sup>65</sup> z.B. Vgl. Döring 2008, S. 11.

<sup>66</sup> Vgl. Sandbothe 2002, S. 162.

das Internet zu exzessiv genutzt wird. So gesehen, würde es also zu einer Entkörperung des anderen, realen Körpers führen, der dann in den Hintergrund tritt und keine Aufgaben mehr hat. Das ist jedoch die einzige negative Folge, die Sandbothe anmerkt. Auf der positiven Seite hat er mehr zu verbuchen. Zum ersten kann eine virtuelle Körperidentität dazu führen, dass man die Face-to-Face-Kommunikation wieder mehr zu schätzen lernt und Körperlichkeit bewusster einsetzen kann, dadurch, dass sie einem im Netz sehr bewusst vor Augen geführt wird. Die speziellen Formen des Gender-Swapping und des Cybersex können für ihn zu besserem Einfühlungsvermögen in den Partner führen, zudem einen befreienden Charakter innerhalb der Sexualität haben.<sup>67</sup> Hier nennt er die üblich aufgeführten positiven Auswirkungen, die man mit dem Internet in Beziehung bringen kann, die sowohl bei Krämer als auch bei Lübke schon angeführt wurden. Denn im Grunde sind es immer ähnliche Argumente, die zur Sprache kommen und entweder als Chance oder Gefahr ausgelegt werden, wie man es auch im letzten Punkt an der Theorie Paul Virilios sehen wird, der zwar keine anderen Argumente hat als die Befürworter, diese aber so dreht, dass sie als negative Auswirkungen gelten können.

Auch Sandbothe bezieht sich auf andere Theorien. So hat er über die Schnittstelle, die Realität und virtuelle Realität voneinander trennt ähnliche Ansichten wie Sibylle Krämer. Denn im Gegensatz zu der vorher genannten Verflechtung von virtuellem und realen Körper, bei denen der einzige Unterschied im Medium läge<sup>68</sup>, konstatiert er nun eine Schnittstelle, „an der sowohl Trennung als auch Verbindung möglich ist“<sup>69</sup>, und zitiert im Folgenden sogar Krämer, wenn sie sagt, der Körper werde aufgespaltet in physischen Leib und Datenkörper. Zudem, und hier bezieht er sich wieder auf den Dekonstruktivismus, sei die Schnittstelle zwischen On- und Offline eine Möglichkeit durch die Zeichenhaftigkeit des Körpers im Internet, die als vorausgesetzte Nichtzeichenhaftigkeit in der Offline-Welt in Frage zu stellen.<sup>70</sup> Das heißt also im Umkehrschluss, dass nicht nur der reale Körper eine Grundlage für den virtuellen Körper darstellt, sondern dass dieser wiederum den vermeintlich realen Körper in Frage stellt, da durch die Entwicklung einer neuen Realitätsdimension, die auf dem zeichenhaften Körper basiert, nicht mehr die Nichtzeichenhaftigkeit als Wirklichkeitsbestätigung genutzt werden kann. An eben dieser Schnittstelle, die Zeichenhaften von Nichtzeichenhaftem unterscheidet, werde der Körper zum Sprechen gebracht, was sich aus der Semiotisierung ergibt. Denn durch diese Dekonstruktion, die

---

<sup>67</sup> Vgl. ebd., S. 163.

<sup>68</sup> Vgl. ebd.

<sup>69</sup> Ebd., S.164.

<sup>70</sup> Vgl. ebd.

erforderlich ist, um den Körper in Zeichen zu übersetzen und ihn dadurch in einer eigenen Realität zu etablieren, hat man einen Vergleich zum eigenen leiblichen Körper.<sup>71</sup> In der Gegenüberstellung wird deutlich: „Unsere realen Körper sind sexuell und oberflächenästhetisch überbesetzt, aber lebenskünstlerisch und alltagstherapeutisch für private und öffentliche, sinnliche und intelligible Formen der Körpererfahrung kaum erschlossen[...]“.<sup>72</sup>

Das merkt man auch daran, wenn man überlegt, wann man denn wirklich einfach nur mal Körper ist. Meist fällt einem dazu keine Antwort ein. Durch die virtuellen Erfahrungen aber kann der Körper wieder erfahrbar gemacht werden. Hierin sieht Sandbothe die Möglichkeit des Fortschritts, „dass immer mehr Menschen lernen, immer weniger grausam und immer weniger demütigend mit den eigenen und mit fremden Körpern, Gefühlen und Gedanken umzugehen.“<sup>73</sup> Der virtuelle Körper, der durch pragmatische Dekonstruktion des Leibes entsteht, ist für Sandbothe also eine Art Lehrmittel für den Menschen. Durch die Abwesenheit einer Leiblichkeit, soll diese bei Auftreten wieder an Besonderheit gewinnen.

Zusammenfassend kann man also wiederholen, dass Sandbothe von einer erweiterten Körpererfahrung im Internet überzeugt ist, bei der alles auf die Identität des Leibes zurückfällt. Viele Körperidentitäten sind möglich, aber sie müssen miteinander verflochten sein. Nur dann kann man die Körperdarstellung im Netz sinnvoll nutzen, wenn man zulässt, dass die Erfahrungen, die man online macht, Rückwirkungen auf Leib und Identität haben und diese transformieren.

### **3. Sexualität im Internet: Von der Geschlechterkonstituierung bis zum virtuellen Geschlechtsakt**

#### **3.1 Gender-Swapping: Geschlechterdichotomie in der virtuellen Welt**

Auch das Internet ist nicht frei von der Gender-Debatte. Die gesellschaftliche Geschlechterdichotomie ist stets ein aktuelles Thema. Oft geht es hierbei um das „natürliche Geschlecht“ und die Frage danach, ob Menschen auf ein Geschlecht festgelegt sind. Dies ist zum Beispiel für Judith Butler nicht der Fall, die darauf besteht, dass das Geschlecht durch die Gesellschaft konstruiert wird, die somit einer freien Wahl, wie sie eigentlich bestehen

---

<sup>71</sup> Vgl. ebd., S. 165.

<sup>72</sup> Ebd., S. 165.

<sup>73</sup> Ebd., S. 166.

sollte, einen Riegel vorschiebt.<sup>74</sup> Eben jene freie Wahl aber kann man bei Eintritt in die Internet-Welt vorfinden, denn auch das Geschlecht wird natürlich durch sprachliche Form dargestellt. In vielen Fällen<sup>75</sup> verrät der Nickname das Geschlecht, wie schon von Lübke aufgezeigt, oft reicht es auch entweder m oder w anzuklicken, um sich einem Geschlecht zuzuordnen. Es gibt keine Rückversicherung, die Authentizität belegen könnte, weshalb man bei der Wahl des Geschlechts nicht an Körperlichkeiten gebunden ist. Das spricht für Lübkes These, die im ersten Punkt erläutert wurde, nämlich dass der inszenierte Körper und der fleischliche Leib oft nicht viel gemeinsam haben und im Internet ein vollkommen anderes Erscheinungsbild geschaffen werden kann. Das kann sich auf Schönheitsmerkmale, aber eben auch auf das Geschlecht beziehen. Im Fall des sogenannten „Gender-Swapping“ oder „Gender-Switching“<sup>76</sup> handelt es sich um eine Art virtuellen Transvestismus,<sup>77</sup> was bedeutet, dass Personen sich online als dem anderen Geschlecht zugehörig ausgeben. Dadurch entziehen sie sich der ihnen von der Gesellschaft zugewiesenen Geschlechterrolle und etablieren ihr eigenes. Virtuell ist das eine einfache Angelegenheit, da in den meisten Fällen ein Kreuz in dem betreffenden Feld reicht, um sich für ein Geschlecht zu entscheiden.

„Gerüchten zufolge sind in manchen Netzforen rund 80% der unter weiblichem Namen agierenden Personen in Wirklichkeit gar keine Frauen, sondern Männer“<sup>78</sup>, berichtet Döring. Für die meisten Menschen ist diese Art der Inszenierung im Internet fremd und es wird oft für eine Randerscheinung gehalten. Doch erwiesene Zahlen dazu liefert Turkle, einen Vortrag von Rosanne Stone zitierend<sup>79</sup> : „Bei den registrierten Habitat-Benutzern<sup>80</sup> gibt es ein Verhältnis von vier Echtleben-Männern zu einer Echtleben-Frau. Doch im MUD kommen nur drei männliche Figuren auf eine weibliche Spielfigur.“<sup>81</sup> Das zeigt also, dass dieses Phänomen doch weiter verbreitet sein muss als angenommen, weshalb es zumindest nicht uninteressant ist, der Frage nach den Gründen und den Auswirkungen auf Körper und Person nachzugehen.

Oftmals werden mit dieser Form des Rollenwechsels viele positive Effekte in Verbindung gebracht, die der heutzutage sehr aktuellen Gender-Problematik zu gute kommen, gerade

---

<sup>74</sup> Vgl. Lübke 2005, S. 31 ff.

<sup>75</sup> Ich beziehe mich hier hauptsächlich auf Seiten wie Partnersuchdienste oder Seiten, die virtuelle Sexualität unterstützen, beispielsweise bestimmte Chatrooms. Soziale Netzwerke, wie Facebook, werden hier ausgeblendet, da sie meist nur zur Kontaktpflege zwischen Bekannten genutzt werden.

<sup>76</sup> Döring 2000b, S. 1.

<sup>77</sup> Vgl. Turkle 1999, S. 345.

<sup>78</sup> Döring 2000b, S. 1.

<sup>79</sup> Allucquere Rosanne Stone, Vortrag auf der „Doing Gender on the ‚Net Conference“, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Mass., 7. April 1995. (Aus: Turkle 1999, S. 343.)

<sup>80</sup> Habitat ist ein japanischer MUD, MUDs wurden im ersten Punkt schon definiert.

<sup>81</sup> Turkle 1999, S. 343.

dann, wenn es um die freie Wahl eines Geschlechts geht, die hier natürlich greift. Sherry Turkle hat "jahrelang (...) über tausend Stammkunden von Chat-Rooms und Multi-User-Domains[...]beobachtet und befragt"<sup>82</sup> und zeigt stets verschiedene Meinungen auf, wobei sie sich oft auf einzelne Erfahrungsberichte stützt. Sie sieht in dem Geschlechterwechsel eine Chance "über soziale Geschlechterkonstruktionen zu reflektieren"<sup>83</sup>. Einerseits dadurch, dass hier eine freie Wahl herrscht und man verkörpern kann, wonach man sich fühlt, andererseits dadurch, dass man in die Rolle des anderen schlüpfen kann und so vielleicht die Behandlung des anderen Geschlechts kennenlernt. Es gibt einem die Möglichkeit das eigene Geschlecht auf seine Stabilität zu testen und „Konflikte zu ergründen, die durch die eigene biologische Geschlechterzugehörigkeit aufgeworfen werden.“<sup>84</sup> Sieht man das Internet also als eine Art Spiel, so kann man hier ausprobieren und dann die Ergebnisse auch im Alltag anwenden. Oder man kann Aspekte der Persönlichkeit ausleben, die im Alltag unterdrückt werden müssen, da hier kein Rechtfertigungszwang herrscht. Denn es ist ja nicht offensichtlich, dass sich jemand unter Nutzung des anderen Geschlechts einloggt.<sup>85</sup>

Laut Turkle ist eine weit verbreitete Motivation in das andere Geschlecht zu schlüpfen der Wunsch nach Cybersex aus der Sicht des anderen. Diese These von ihr wird nicht weiter belegt, weshalb nicht klar ist, ob es sich dabei dann um eine homoerotische Neigung handelt oder ob es ein Versuch ist, sich durch Nachvollziehen dem anderen Geschlecht zu nähern. Vermutlich treten beide Wünsche auf. Lübke jedoch hat eruiert, dass Männer die Neugierde dabei homosexuelle Erfahrungen zu machen mit dem Hinweis abstreiten, „dass es sich lediglich um ein Spiel oder eine erotische, selbstverfasste Geschichte handele.“<sup>86</sup>

Außerdem kann das Gender-Swapping als Schutz dienen. Gerade Frauen können sich auf diese Weise vor unerwünschten männlichen Annäherungen schützen, indem sie sich selbst als Männer ausgeben. Diese Erfahrung hat Turkle bei ihren teilnehmenden Beobachtungen selbst gemacht: „Als ich viel später einmal eine männliche Rolle spielte, erlebte ich tatsächlich jene Bewegungsfreiheit, von der ich schon immer angenommen hatte, sie sei ein Geburtsrecht des Mannes. Nicht nur, daß ich weniger Annäherungsversuche über mich ergehen lassen mußte, ich fand es auch leichter, einen unerwünschten Antrag abzuschmettern[...]“<sup>87</sup>. Für Turkle hatte der kleine Schwindel also nur positive Nebeneffekte, doch wie reagieren andere Personen, wenn so ein Fall auffliegt? Wenn es auch hier Rückwirkungen gibt zwischen der

---

<sup>50</sup> Ebd., Vorwort.

<sup>83</sup> Ebd., S.345.

<sup>84</sup> Ebd, S. 345.

<sup>85</sup> Vgl. ebd., S. 332.

<sup>86</sup> Lübke 2005, S. 146.

<sup>87</sup> Turkle 1999, S. 341.

virtuell geschaffenen und den tatsächlichen Personen, wäre wiederum Mike Sandbothes These belegt, dass eben doch alles Abspaltungen einer Identität sind, die zusammengehören und keinerlei Fake-Identität möglich ist. Um dies zu zeigen, kursiert eine ganz bekannte Geschichte, die in sämtlicher Literatur erwähnt wird.<sup>88</sup>

Der Psychiater Alex gab sich in verschiedenen Internetforen als behinderte Frau aus. Nachdem sich viele seiner Online-Bekanntschaften zu virtuellen Freundschaften vertieft hatten, sah er keinen Ausweg mehr und ließ Joan, seine weibliche virtuelle Verkörperung, sterben. Bei einem vorgetäuschten Krankenhausaufenthalt flog der Betrug jedoch auf, da eine seiner „Freundinnen“ im Krankenhaus anrief und nach der nicht vorhandenen Joan fragte.

„Die Aufdeckung Alex’ Schwindel löste Empörung und Bestürzung aus.“<sup>89</sup> So sieht man doch, dass vermeintlich alles anonym ist, dennoch stets ein Bezug zur Realität hergestellt wird. Sobald man in der virtuellen Realität Menschen verletzt, sind diese tatsächlich betroffen. Wenn man an Krämers Ausdruck der „technischen Nabelschnur“ denkt, die den physischen Leib und den semiotischen Körper verbindet, ist dieser hier anwendbar. Zwar kommunizieren hier die Konstrukte von virtuellen Körpern miteinander, aber hinter jedem dieser virtuellen Verkörperungen steht eben ein Mensch, auf den alle Erfahrungen zurückfallen.

Andererseits ist hier natürlich anzukreiden, weshalb das Geschlecht des Leibs vor dem Bildschirm das „wirkliche“ Geschlecht sein soll. Denn wenn eine als männlich geborene Person sich eigentlich viel weiblicher fühlt und diese Seite nur im Internet ausleben kann, weil sie von der Gesellschaft dazu gedrängt wird, sich wie ein Mann zu verhalten, dann ist doch für so eine Person das virtuelle Geschlecht viel realer. In der virtuellen Realität fällt es leichter die wahren Gefühle und Empfindungen zu leben, da man keine negativen Folgen zu fürchten hat. So kann doch die Welt, in der man sein wirkliches Geschlecht ausleben kann, nur die Realität sein. Das würde auch Sandbothe bekräftigen, für den auch die Zeichenwelt Realitätsdimension erreichen kann. Im Gegensatz dazu steht wiederum Lübke mit ihrer Realitätskonstitution durch den Leib, was auf eine Verstellung der Person im Internet hinweisen würde. Wie man sieht, kommt es auch immer ein Stück weit auf den Zweck und die Person an, denn wenn ein User nur zum Spaß das andere Geschlecht angibt, wird das für ihn niemals real sein.

Dass die meisten Fälle des virtuellen Geschlechterwechsel auf diese Weise von statten gehen,

---

<sup>88</sup> Dieser Fall wird in sämtlicher Literatur erwähnt: Vgl. Turkle, 1999. S. 369 ff.

<sup>89</sup> Ebd., S. 371.



ist die Meinung Lübkes, da sie davon ausgeht er entstünde ohne große Reflexion. Er sei tatsächlich mehr ein Spiel, bei dem man aus Spaß in eine andere Rolle schlüpft. Diese permanent durchzuhalten kostet aber zu viel Kraft und Aufmerksamkeit, weshalb der Aufwand dem zu geringen Mehrwert nicht gerecht wird.<sup>90</sup> Sie belegt damit außerdem ihre These, dass der virtuelle Körper eine Entkoppelung vom Leib ist und mit diesem nicht mehr kongruent sein muss. Man kann also davon ausgehen, dass es für Lübke keine relevante Auswirkung auf die Geschlechterrollen hat, weder gesellschaftlich noch individuell. Das Geschlecht ist vor allem bei der Online-Partnersuche bedeutsam, bei der es im Endeffekt immer zu einem Medienwechsel kommen wird, was die Diskrepanz zwischen on- und offline aufdecken würde.<sup>91</sup>

### **3.2 Körperlichkeit im virtuellen Geschlechtsakt**

#### **3.2.1 Definition und Eingrenzung des Begriffs Cybersex**

Auch das Sexuelle wird in der Online-Welt nicht ausgeklammert. Von pornographischem Material, bis hin zum virtuellen Geschlechtsakt ist im Internet alles vorhanden und machbar. Wenn man bei dem Begriff Cybersex zunächst vermutlich an virtuell ausgeführte sexuelle Handlungen denkt, so ist das zwar nicht falsch und auch in diesem Fall soll der Begriff so verwendet werden, doch kann damit unter Umständen auch ein viel weiteres Feld benannt sein. Wenn man von Online-Sexualität oder Cybersex spricht, umfassen diese Begriffe den kompletten pornographischen Inhalt und jegliche sexuelle Handlung im Internet, also auch die Veröffentlichung von pornographischen Bildern, die abgerufen werden können, oder auch der Vertrieb von Sexshops.<sup>92</sup> Häufig zu finden ist auch die Distribution von Amateurpornographie, wie zum Beispiel auf Seiten wie [www.youporn.com](http://www.youporn.com), auf denen jeder Videos hochladen und zur Bewertung freigeben kann. Ähnlich wie bei Fotos handelt es sich hier um ein Abbild des Körpers. Der Körper wird explizit zur Schau gestellt, was beim Hochladen des Videos auch als Wissen voraussetzbar ist. Folglich heißt das auch, dass die Personen sich bewusst so im Internet inszenieren. Den Gründen für das Online-Stellen von Amateurpornographie soll an dieser Stelle nicht weiter nachgegangen werden, aber es scheint hier vor allem darum zu gehen, die eigene Zeigelust zu befriedigen. Die Videos sind kaum

---

<sup>90</sup> Vgl. Lübke 2005, S. 142.

<sup>91</sup> Vgl. ebd., S. 148.

<sup>92</sup> Vgl. Döring 2008, S. 291.

bearbeitbar, weshalb ein großes Authentizitätspotenzial vorherrscht. Es funktioniert im Grunde wie [www.youtube.com](http://www.youtube.com), ist aber speziell auf den pornographischen Inhalt ausgerichtet.

Außerdem gibt es zahlreiche Foren, auf denen man einen Sexualpartner finden kann. Es ist nicht selten, dass diese dafür genutzt werden, sich noch für selbigen Abend zu verabreden. Weit verbreitet ist diese Form des Dates vor allem bei homosexuellen Männern auf der Website [www.gayromeo.de](http://www.gayromeo.de). Hier stellt man sich mit Fotos und allen möglichen Details über den Körper auf einer persönlichen Seite dar. Bei Bedarf können dann mögliche Sexualpartner kontaktiert und real getroffen werden. Mittels einer Suchmaschine ist es möglich den richtigen Partner in lokaler Nähe zu ermitteln.

Doch möchte ich vielmehr auf den Cybersex eingehen, wie er zwischen zwei Interagierenden in einem virtuellen körperlichen Akt praktiziert wird. Wird dieser in MUDs betrieben, nennt er sich „Tiny Sex“. Wohingegen der spezielle Begriff für sexuelle Chats in Chat-Foren „Hot Chat“ genannt wird.<sup>93</sup> Hier soll im Folgenden aber stets vom Überbegriff die Rede sein, da der Fokus nicht auf den Ort, sondern auf die kommunikative Art des sexuellen Chats gelegt werden soll dabei vor allem untersucht werden soll, wie dabei der Körper eingesetzt bzw. ersetzt wird.

Nicola Döring, deren Theorie im Folgenden zur Anschauung verwendet werden soll, teilt den Bereich des Cybersex in drei Bereiche. Den Anfang macht sie mit dem sogenannten „Virtual Reality-basierter Cybersex“, der sich dadurch auszeichnet, dass durch einen Datenanzug direkte taktile Auswirkungen auf einen Körper möglich sein sollen.<sup>94</sup> Wobei man sagen muss, dass es sich hierbei bisher nur um eine Zukunftsvision handelt, da die Technik noch nicht so weit vorangeschritten ist. Diese Form der spürbaren Verbindung zwischen dem realweltlichen und dem virtuellen Körper, erinnert an Lübkes eingangs erörterte Theorie, die genau diese Verbindung zwischen den Körpern vermisst, die es schaffen kann tatsächliche Berührungen aus der Virtualität auf den Leib zu übertragen. Vermutlich wird das aber noch eine Weile eine Mangelercheinung bleiben.<sup>95</sup>

Auch die zweite Kategorie, von Döring „Video-basierter Cybersex“ genannt, werde ich nicht weiter in Angriff nehmen. Hier beobachten sich die Beteiligten gegenseitig per Webcam und

---

<sup>93</sup> Vgl. Döring 2000a, S. 8.

<sup>94</sup> Vgl. Döring 2000a, S. 5.

<sup>95</sup> Da es technisch noch nicht möglich ist, Berührungen tatsächlich zu übertragen, ist es an dieser Stelle unnötig weiter auf diesen speziellen Fall einzugehen. Dennoch wäre hier natürlich auch eine sehr interessante Fragestellung denkbar. So wird man danach fragen müssen, ob diese Berührungen dann im Stande sind, die herkömmliche körperliche Nähe zu ersetzen. Das hätte dann wiederum eine Auswirkung auf die virtuellen Körper, die irgendwann realer erscheinen könnten, als die bis heute noch als realweltlich anerkannten Körper.

nehmen das als Anreiz zur Masturbation.<sup>96</sup> Manchmal kann das auch einseitig sein. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist zum Beispiel das „Chatroulette“<sup>97</sup>, bei dem man per Zufallsauswahl mit Usern von der ganzen Welt verbunden wird. Ein Knopf mit einem Pfeil führt jeweils zum nächsten User, dessen Übertragung man dann auf dem Bildschirm sieht. Ausgelegt für Unterhaltungen, wird der Netzdienst oft von exhibitionistisch veranlagten Menschen genutzt, die schlichtweg ihre Geschlechtsteile in die Kamera halten. Der Nutzen hierbei ist fragwürdig, aber man kann vermuten, dass es darum geht die Zeigelust zu befriedigen.

Auf anderen Web-Seiten wird das Zur-Schau-Stellen finanziell honoriert.<sup>98</sup> Meist sind es Frauen, die strippen und dafür kassieren, so dass man auch von „prostitutivem Cybersex“<sup>99</sup> sprechen kann, wie Döring es tut. Eine weite Verbreitung ist jedoch nicht zu verbuchen.

Am weitesten verbreitet und auch in der Hinsicht der Körperlichkeit am interessantesten jedoch ist der „Text-basierte Cybersex“, der sich aus dem „raschen Austausch kurzer erotisch-sexuell stimulierender Textbotschaften“<sup>100</sup> ergibt. Lediglich durch das Geschriebene wird versucht eine sexuelle Spannung zwischen den Interagierenden aufzubauen. Die Beteiligten entwickeln eine imaginative Szene aus naturalistischen Beschreibungen. „Der explizite Realitätsbezug kann dabei diverse ferngesteuerte reale Handlungen einbeziehen, etwa indem man sich computervermittelt gegenseitig auffordert, bestimmte Kleidung anzulegen, Personen hinzuzuziehen, Positionen einzunehmen, Regeln einzuhalten oder Spielzeuge zu benutzen und dies dann im Verlaufe der Cybersex-Sitzung bzw. seiner Vor- und Nachbereitung tatsächlich tut.“<sup>101</sup> Im Netz finden solche Hot-Szenarien meist zwischen Fremden statt, die sich auf einschlägigen Seiten gefunden haben. Möglich sind hier zum Beispiel Seiten wie [www.cybersexchat.org](http://www.cybersexchat.org) und [www.mydirtyhobby.com](http://www.mydirtyhobby.com). Dort kann man sowohl chatten, als auch Bilder hochladen um sich ein attraktives Profil zu gestalten.

Dieser Bereich der Sexualität im Internet ist sicherlich besonders spannend hinsichtlich der Frage nach dem Körper, denn es handelt sich hier um einen herkömmlich körperlichen Akt, der übertragen wird in die virtuelle Realität. Es kommt jetzt nicht mehr zu einer gegenseitigen körperliche Stimulation, sondern der ganze Akt muss sich durch die Fantasie der Handelnden ergeben. So ist es doch hier der Fall, dass der vor dem Bildschirm verhaftete Leib der Person keinerlei körperliche Reize erfährt, sondern bloß durch Zeichen stimuliert wird. Diese Art der

---

<sup>96</sup> Vgl. ebd.

<sup>97</sup> [www.chatroulette.com](http://www.chatroulette.com)

<sup>98</sup> <http://www.sexcam-livecam.info/>

<sup>99</sup> Döring 2000a, S. 9.

<sup>100</sup> Ebd., S. 5 f.

<sup>101</sup> Döring ebd., S. 7 f.

virtuellen Interaktion stößt oftmals auf Unverständnis und wird aus diesem Grund häufig ins Lächerliche gezogen oder sehr übertrieben dargestellt. Weit verbreitet im Internet ist beispielsweise ein vermutlich inszenierter Chat. Bei diesem läuft alles schief und der imaginativ geschaffene Raum, in dem das Geschehen stattfinden soll, fängt am Ende sogar Feuer.<sup>102</sup> Hier wird sich schlichtweg über die Art des sexuellen Kontakts per Chat mokiert. Denn "virtueller Sex, [...], besteht darin, dass zwei oder mehr Spieler Beschreibungen von körperlichen Handlungen, mündlichen Äußerungen und emotionalen Reaktionen ihrer Figuren in den Computer eintippen"<sup>103</sup>. Das heißt im Folgeschluss, dass es zur keiner gegenseitigen körperlichen Berührung kommt. Jeder der Interagierenden sitzt alleine vor seinem Bildschirm und versucht sich durch das getippte sexuelle Gespräch in Fahrt zu bringen und „nicht selten wird dabei masturbiert“<sup>104</sup>

### 3.2.2 Auswirkungen des textuell-basierten Cybersex auf den Leib

Die Meinungen der Auswirkung auf den Körper und die Person während der Ausübung von Cybersex gehen stark auseinander. Von Sherry Turkle wird diese Erfahrung als sehr positiv bewertet, da durch die Ausblendung des physischen Körpers äußerliche Defizite kompensierbar sind. Restriktive Schönheitsmerkmale greifen nicht mehr, wenn man sich nach Belieben beschreiben kann und jeder dadurch zu einer Schönheit wird. Auch Döring zeigt einerseits die Freiheitsversprechen auf, die sich beim virtuellen Sex ergeben und nennt es das „Liberalisierungs-Modell“<sup>105</sup>. Diesem stellt sie aber das „Viktimisierungs-Modell“<sup>106</sup> gegenüber, laut dessen Frauen im Netz in eine Opferrolle gedrängt werden. In ihrem Aufsatz

---

<sup>102</sup> „-Ich bin schlaff. Ich kann keine Erektion kriegen.

- Ich stehe auf und drehe mich um; ein ungläubiger Blick auf meinem Gesicht.

-Ich zucke mit einem traurigem Gesicht die Schultern, mein Wiener Würstchen ist absolut weich. Ich nehme mir meine Brille und schaue was nicht stimmt.

-Nein, nicht wichtig. Ich ziehe mich an. Ich ziehe meine Unterwäsche wieder an. Jetzt ziehe ich meine nasse, widerwärtige Bluse an.

-Nein, warte ! Ich blicke flüchtig, versuche den Nachttisch zu finden. Ich fühle den Gardobiere entlang, stoße Haarspraydosen, Bilderrahmen und deine Kerzen um.

-Ich knüpfe meine Bluse zu. Nun ziehe ich meine Schuhe an.

-Ich habe meine Brille gefunden. Ich setze sie auf. Mein Gott ! Eine von unseren Kerzen ist auf den Boden gefallen. Die Gardine brennt! Ich zeige auf sie, ein geschockter Blick auf meinem Gesicht.

-Fahr zur Hölle. Ich logge off, du Verlierer!

-Jetzt brennt der Teppich! Oh neeeiiiiinn!

~logged off~“ (<http://www.wer-weiss-was.de/theme106/article799055.html>)

<sup>103</sup> Turkle 1999, S. 362.

<sup>104</sup> Döring 2008, S. 304.

<sup>105</sup> Döring 2000a, S. 13.

<sup>106</sup> Ebd., S.11.

setzt sich Döring nämlich speziell mit der Rolle der Frau in der Internetsexualität auseinander und versucht aus diesen beiden gegenläufigen Theorien eine Synthese zu bilden, die sowohl positive als auch negative Effekte gegeneinander abwägt. Ein neuerer Aufsatz von Döring „Sexualität im Internet“ von 2008 jedoch ist im Allgemeinen von einer noch positiveren Sicht geprägt. Dieser soll ebenfalls in diesen Punkt mit einfließen, der versucht, die verschiedenen Theorien, die sich auf die Körperlichkeit hinsichtlich der Internetsexualität beziehen. Außerdem sollen die eingangs diskutierten Meinungen zu Körper und Leib mit dem Phänomen in Verbindung gebracht werden.

Paul Virilio, ein Medientheoretiker, bildet den Gegenpol zu den allzu euphemistisch geprägten Meinungen über die Auswirkungen des virtuellen Geschlechtsaktes. Er konstatiert eine Gefahr für die menschliche Fortpflanzung, in dem er den Menschen jegliches Verlangen nach Körperlichkeit abspricht. Die geschaffenen Idealbilder nehmen Einfluss auf die Wahrnehmung realer Körper, die längst nicht mehr so attraktiv erscheinen, da das Netz geprägt ist von virtuell erschaffenen Schönheiten. So legt Virilio die von Döring und Turkle als positiv bewerteten Folgen als Gefahr für die Menschen aus.

Die optimistische Sichtweise sieht im Netsex die Möglichkeit „Defizite(...)zu kompensieren und seinen sexuellen Erfahrungsschatz zu erweitern(...)“.<sup>107</sup> Dadurch nämlich, dass die Körperlichkeiten meist nur beschrieben werden, kann bei der „verbalen Intimität“<sup>108</sup> der Leib ausgeklammert werden. Körperliche Zwänge werden dadurch hinlänglich, ein Wohlgefühl mit dem nach eigenen Wünschen konstruierten Körper kann eintreten. Möglich ist das durch die fehlende visuelle Kontrolle, die auch dazu führt, dass ein Experimentieren mit eigenen Wünschen und Bedürfnissen leichter ist. Die Abwesenheit eines realweltlichen Leibes ermöglicht eine schnellere Intimität, da keine hemmenden Komponenten wie körperliche Schwächen vorhanden sind. Ohne Verantwortung übernehmen zu müssen, ist es möglich in verschiedene Rollen zu schlüpfen und auszutesten, wodurch restriktive Schönheitsideale umgangen werden können, man sich dem anderen Geschlecht als zugehörig ausgeben kann und in der vorherrschenden Anonymität experimentell agieren kann. Offensichtlich aber sieht Turkle hier eine klare Entkopplung des virtuellen Körpers vom Leib, zumindest in der Gestaltungsform scheint es keine Rückwirkungen aufeinander zu geben. Cybersex ist für sie also eine rein psychische Angelegenheit, die zwar zur Identitätsbildung beiträgt, sich aber

---

<sup>107</sup> Turkle 1999, S. 363.

<sup>108</sup> Ebd., S. 364.

nicht auf den Körper auswirkt.<sup>109</sup>

Ich denke aber, dass es gerade hier zu einfach wäre den Leib schlichtweg auszuklammern und von einer Entkörperung zu sprechen, da es sich ja um einen sehr körperlichen Akt handelt, der dem Körper einen Mehrwert bringen kann, gerade weil dabei oft masturbiert, also zu einer körperlichen Handlung angeregt wird. So scheint hier, ähnliche wie von Sandbothe behauptet, der virtuelle Körper eine Auswirkung auf das Spüren des Leibs zu haben. Gerade durch die Zeichenhaftigkeit, die beim Cybersex vorherrscht, wird dem User vielleicht der eigene Körper bewusster.

So propagiert auch Döring: „Cybersex ist nicht körperlos, denn zum einen werden körperliche Merkmale und Reaktionen in der Cybersex-Interaktion symbolisch inszeniert und zum anderen werden sexuelle Erregung und Befriedigung körperlich erlebt.“<sup>110</sup> Wenn bisher der fleischliche Leib eine Voraussetzung für den Online-Körper war, so erfolgt in diesem Fall eine Art Umkehrung. Der virtuell konstruierte Körper erfährt an Aufwertung, indem er die Voraussetzung für den Leib ist, in Erregung zu geraten.

Es ist doch sehr evident, dass die Beschreibungen des Körpers hier nie fehlen. Ob sie nun wahr sind oder nicht, spielt keine Rolle für den Fakt, dass es hier sehr körperbetont zugeht. Die gesamte Handlung wird auf die Körper der Interagierenden bezogen, so dass zumindest in den Fantasien ein wahrhaftiger Körper entsteht. Ein Beispiel aus einem Sexchat:

„Ulrike macht das Licht aus  
Julien zieht auch das T-shirt aus.  
Julien: is besser so.  
Julien: <knutsch>  
Ulrike> hihiiii  
Ulrike kuschelt sich an deinen warmen Leib  
Julien kuschelt sich an dich und streichelt dir die Brust.  
Ulrike fragt sich, was sie machen soll.  
Ulrike beschliesst, erstmal nix zu machen und sich nur verwöhnen zu lassen.  
Julien: ganz sanft, fast nur mit den Fingerspitzen.  
Ulrike fühlt wie ihre Brustwarzen hart werden  
Ulrike kneift Julien in den Oberschenkel  
Julien kuschelt deine Brust und knabbert mit den Lippen an den Brustwarzen.  
Ulrike hat Herzklopfen  
Julien: ... eine Hand streichelt deine Muschi  
Ulrike> die ist schon ganz feucht  
Julien überlegt, ob er nur noch mit einer Hand tippen sollte)  
Julien: (in die andere könnte er den Kopf stützen...)  
Ulrike> ich hab nix dagegen  
Ulrike> (falls du meine Erlaubnis brauchst)  
Julien legt dich auf die Seite

---

<sup>109</sup> Vgl. ebd., S. 366.

<sup>110</sup> Döring 2008, S. 304.

Julien: und legt dein bein ueber seine huefte  
Ulrike legt das obere bein auf deine huefte  
Julien schiebt eine hand nach unten  
Ulrike> ach nee die stellung ging irgendwie anders  
Julien: (einverstanden, mit dem oberen bein)  
Ulrike> das untere bein gehoert unter deine huefte und dein oberes bein...<sup>111</sup>

Gut zu sehen ist hier, wie sich alles auf den Körper bezieht und zudem einige Körperteile inklusive Geschlechtsorgane genannt werden. So streichelt er ihre „muschi“ und ihre „brustwarzen“. Auffällig ist aber, dass sie in der Sache eher passiv ist und auch seine Körperteile nicht benennt, außer als sie ihm in den „Oberschenkel kneift“. Körperliche Handlungen, die in einer sexuellen Situation normal sind, werden hier imitiert, indem sie schlichtweg sprachlich beschrieben werden. Dennoch bleibt auch der Realitätsbezug bestehen, denn auch hier ist nicht alles möglich, auch wenn es im virtuellen Raum stattfindet. So wird doch zu Ende des Gesprächs penibel darauf geachtet, dass die beschriebene Stellung der Körper auch seine Richtigkeit hat.

Für Döring ist es wichtig klarzustellen, dass Internetsex keine Form der Scheinsexualität ist, die dem „echten Sex“ gegenübersteht. Vielmehr ist es schlichtweg ein anderes Ausleben der Sexualität, das eben online praktiziert wird<sup>112</sup>, sozusagen eine „Ergänzung zum realen Sex“.<sup>113</sup> Man kann auch nicht von reinem Solosex ausgehen, da in gewisser Weise ein Partner vorhanden ist, der zwar nur durch Worte am Geschehen beteiligt ist, aber durch diese kann ein hohes Maß an Intimität entstehen. Diese Form des „medialen Partnersex“<sup>114</sup>, wie Döring sie betitelt, verhält sich in Form und Auswirkung ähnlich wie ein Spiel. Durch die Unverbindlichkeit und den fehlenden Sichtkontakt wird die Hemmschwelle abgebaut und es ist möglich neue Dinge auszuprobieren, so wie es auch schon Turkle propagierte. Dieses Ausleben von Fantasien führt im besten Fall zu erhöhter Selbstakzeptanz.<sup>115</sup> Das Ausprobieren im geschützten Rahmen des Internets kann zu einem freieren Umgang mit dem eigenen Körper im Realweltlichen führen.

Speziell für Frauen kann diese Form sowohl befriedigender sein, da sie an Masturbation gekoppelt ist, und da Frauen ihre Wünsche ausleben können, wie sie es außerhalb des Netzes

---

<sup>111</sup> Döring zitiert hier eine Website, die schon jetzt nicht mehr aktuell ist: <http://cublx1.cube.net/~marlene/adultest.htm>. In diesem Fall ist aber nur der Inhalt als beispielhafter Hot Chat von Relevanz und nicht die gesamte Seite. Und da es schwer ist im Internet solche aufgezeichneten Gespräche zu finden, werde ich es trotzdem als Beispiel benutzen.

<sup>112</sup> Vgl. Döring 2008, S. 292.

<sup>113</sup> Döring 2000a, S. 14.

<sup>114</sup> Döring 2008, S. 305.

<sup>115</sup> Ebd., S. 304.

vielleicht nicht tun würden. Beziehungsweise können Frauen, Männer natürlich auch, durch diese spielerische Art ohne Konsequenzen lernen mit ihrer Sexualität freier umzugehen. Durch den virtuellen textbasierten Akt, kann ein besseres Verhältnis zum leiblichen Körper aufgebaut werden, da man lernt auf die Bedürfnisse des Körpers einzugehen, was, laut Döring, auch beim realweltlichen Akt zu einem intensiveren Leiberlebnis führt.<sup>116</sup> In ihrem Liberalisierungs-Modell beschreibt Döring auch die ausbleibenden körperlichen Risiken, was ebenfalls zur Enthemmung führen kann. Denn Schwangerschaft und Krankheiten sind ausgeschlossen, da virtueller Sex immer auch Safer-Sex ist. Zudem erfährt man keine Restriktionen durch Äußerlichkeiten aufgrund der fehlenden visuellen Rückkopplung. Maßnahmen, um die eigene Person, besonders das Äußere, zu beschönigen, sind möglich, so dass auch offline uninteressante Menschen können im Internet begehrt werden. So können sich zum Beispiel auch ältere Menschen als jünger ausgeben und Jugendliche können im Internet Erwachsene imitieren.<sup>117</sup> Zieht man diese Tatsachen in Betracht, kann man natürlich von einer Loslösung des Körpers sprechen. Aber vielleicht sollte man sagen, dass eine Loslösung von der äußeren Hülle des Körpers geschieht, nicht aber vom Leibgefühl. Denn in diesem Fall ist es doch gerade das „Körper haben“, was im Vordergrund steht und gespürt werden soll. Es ist also eindeutig, dass durch die virtuelle Kommunikation auch tatsächliche Leiberlebnisse vermittelt werden können. Diese haben ihren Ursprung in der Beziehung der virtuellen Körper, die durch Sprache in einen gemeinsamen Akt verwickelt werden. Die Fantasie dieser Szene wiederum wirkt sich auf den realweltlichen Körper aus und versetzt ihn in Erregung.

Risiken, denen man sich aber aussetzen muss, sind die mögliche Sucht und Extremnutzung des Internets für sexuelle Kontakte. So wie von Sandbothe erwähnt, kann eine zu exzessive Nutzung dazu führen, dass User „nur noch virtuell genießen können“<sup>118</sup> Weitere Folgen können sich bei der sogenannten „Cyberuntreue“ ergeben, bei der ein Partner mit einer virtuellen Liebschaft betrogen wird.<sup>119</sup> Als eine weitere Gefahr nennt Döring die virtuelle Vergewaltigung, was sie in ihrem Aufsatz über die feministischen Aspekte des Cybersex näher formuliert. Dies fällt nämlich in die Theorie des „Viktimisierungs-Modell“<sup>120</sup>, das sie

---

<sup>116</sup> Vgl. ebd.

<sup>117</sup> Vgl. ebd.

<sup>118</sup> Sandbothe 2002, S. 163.

<sup>119</sup> Eine entdeckte Cyberuntreue kann natürlich die gleichen Auswirkungen auf eine Beziehung haben, wie ein realweltlicher Seitensprung. Es kommt zwar nicht so einem wirklichen Aufeinandertreffen der Körper, dennoch, und was vielleicht viel schlimmer ist, sind hier anscheinend Gefühle im Spiel, die zwischen den Personen und den Körpern herrschen.

<sup>120</sup> Döring 2000a, S. 11.



den vorher erläuterten positiven Effekten des sogenannten „Liberalisierungs-Modell“<sup>121</sup> entgegen setzt. Es geht dabei hauptsächlich darum, wie Frauen im Internet Männern zum Opfer fallen.

Das Internet gilt als eine Domäne „junger, sex- orientierter Männer, die durch ihre Computerkompetenz und zahlenmäßige Übermacht im Netz dominieren“<sup>122</sup> und es durch ihr sexistisches Frauenbild prägen. Durch die Anonymität des Internets werden sie dazu ermutigt Grenzen zu überschreiten, die sie sonst nicht überschreiten würden. Doch unter dem Deckmantel der virtuellen Welt können sie sich als jemand anderes ausgeben und müssen keine Verantwortung übernehmen, weshalb es einfacher ist Grenzen zu verletzen.<sup>123</sup> Das kann sogar so weit führen, dass Döring von einer virtuellen Vergewaltigung spricht, womit gemeint ist, dass Frauen virtuell verbal attackiert werden, in Cybersexsituation geraten, die für sie unkontrollierbar sind oder vielleicht Bilder zu sehen bekommen, die sie nicht sehen wollen.

Dennoch finde ich es etwas gewagt von einer Vergewaltigung zu sprechen, da die Frau in diesem Fall dem Mann nicht völlig hilflos ausgeliefert ist. Bei sämtlichen Foren und Netzdiensten gibt es die Funktion andere User zu ignorieren oder sogar zu melden, so dass sie vom Administrator gesperrt werden. Außerdem ist Vergewaltigung durch einen körperlichen Übergriff definiert, der sowohl psychische als auch physische Folgen für die Frau haben kann. In erster Linie ist dabei zu denken an Verletzungen, Schwangerschaft oder Krankheiten, welche durch das Netz nicht entstehen können. So kann diese Komponente der körperlichen Folgen ausgeklammert werden. Jedoch psychische Verletzungen können bei der sogenannten virtuellen Vergewaltigung davongetragen werden, wobei das meiner Meinung auch nur bei sehr sensible Person oder einem sehr heftigen Übergriff, der möglicherweise in die Realität übergeht, der Fall sein. Natürlich ist es unangenehm ständig wie ein Sex-Objekt behandelt zu werden oder plötzlich Fotos von Genitalien auf dem Bildschirm zu haben. Das passiert aus eigener Erfahrung sehr schnell, wenn man sich auf einer einschlägigen Seite, wie zum Beispiel [www.cybersexchat.org](http://www.cybersexchat.org), anmeldet. Jedoch meldet man sich dort ja auch nicht ohne Grund an. Als ich beispielsweise herausfinden wollte, wie diese Seiten funktionieren, habe ich mich angemeldet, um mich umzuschauen. Interessiert war ich an den Möglichkeiten der Selbstdarstellung und der Kontaktaufnahme, doch war ich relativ geschockt in Anbetracht der Tatsache, dass es hauptsächlich um die Ausstellung von Fotos geht, die männliche Genitalien zeigen. Vergewaltigt habe ich mich zwar nicht gefühlt, aber das ständige Angeschrieben

---

<sup>121</sup> Ebd., S. 13.

<sup>122</sup> Ebd., S. 11.

<sup>123</sup> Vgl. ebd.

werden auf sexueller Ebene ist unangenehm, weshalb sich mein Aufenthalt auf wenige Minuten und sehr wenige Bilder beschränkt hat.

Natürlich sollte das Thema nicht bagatellisiert werden, wie auch Döring kritisiert<sup>124</sup>, doch muss man einen Unterschied und eventuell eine neue Begrifflichkeit finden, so würde ich zum Beispiel den Begriff der Belästigung für ausreichend halten. Döring sieht hierin eine eigene Kategorie, doch denke ich, dass diese kaum voneinander abgrenzbar sind, da es auch bei der so genannten virtuellen Vergewaltigung nicht zu einem körperlichen Übergriff kommt, sondern es stets bei einer verbalen oder visuellen Belästigung bleibt, der man schnell ein Ende setzen kann, sei es durch Ausloggen oder Ignorieren. Jedoch eine Entschuldigung dafür, Frauen im Internet zu behandeln wie reine Sex-Objekte oder Prostituierte, ist hierin auf keinen Fall zu sehen. Auch wenn stets von Anonymität gesprochen wird, sollten doch gewisse Normen gewahrt werden, denn wie im ersten Punkt vor allem bei Sandbothe klar wurde, fällt am Ende alles auf die eigene Person zurück und wenn es zumindest ein schlechtes Gewissen ist. Besondere Vorsicht wird an den Tag gelegt, sobald es zu einer Drohung kommt, den Wohnsitz der Frau zu ermitteln. Sobald die Realität ins Spiel kommt, wird ein tatsächlicher Übergriff gefürchtet,<sup>125</sup> was noch mal zeigt, dass eine virtuelle Vergewaltigung noch lange nicht das Ausmaß von Realität hat.

So ist es wohl nachvollziehbar, dass es von Frauen oftmals als Schutz gesehen wird, sich unter Nutzung eines männlichen Pseudonyms anzumelden, um sich vor der männlichen Sexualität zu schützen, wie es schon im vorherigen Punkt über das Gender-Switching gezeigt wurde. Schon alleine dadurch kann man solche Angriffe verhindern, was eindeutig zeigt, dass Frauen im Netz degradiert werden.

Weniger aus der feministischen Perspektive als vielmehr als eine Gefahr für den Fortbestand der Gesellschaft sieht der Medientheoretiker Paul Virilio die Ausübung des Cybersex. Er konstatiert eine vollkommene Loslösung und Vernachlässigung des Körpers durch Nutzung der virtuellen Sexualität, wodurch keine Fortpflanzung mehr gesichert ist, außer in Gesellschaften, die medial nicht gut ausgerüstet sind und sich somit noch nicht in der virtuellen Welt bewegen.<sup>126</sup> Hier wird der Körper noch aktiv genutzt, jedoch in der medial geprägten Welt tritt er völlig in den Hintergrund, da sein Platz übernommen wurde von einer idealisierten Welt, in der man den Körper nach eigenen Wünschen gestalten kann und keine visuelle Kontrolle herrscht. So bezieht er sich hiermit also auch auf die positiven Aspekte, die

---

<sup>124</sup> Vgl. ebd., S. 12.

<sup>125</sup> Vgl. ebd., S. 12.

<sup>126</sup> Virilio 1995, S. 200.

vorher schon genannt wurden und in fast allen Theorien unbestritten zur Sprache kamen. Irgendwie besteht die Möglichkeit im Netz einen Körper zu entwickeln, der vom Leib entbunden oder nur schwach verbunden ist, weshalb hier andere Gesetze gelten als in der Alltagswelt. In der Gestaltung ist man freier, da man losgelöst ist von dem „Wesen aus Fleisch und Blut“<sup>127</sup>, das als Behinderung verstanden wird, da es tatsächlich anwesend ist.

Obwohl Virilio das ganze Phänomen sehr kritisch betrachtet, streitet er dies zumindest nicht ab, sondern zieht die Behauptung sogar als Grundlage für seine Kritik heran. Denn gerade durch die vielen Möglichkeiten, die restriktiven Schönheitsideale zu übergehen und ohne Risiken agieren zu können, entsteht in der Internetsexualität ein Idealismus. Vor allem in Bezug auf den Körper des Gegenübers, den man sich bei dieser virtuellen Fernliebe nämlich in Gedanken nach seinen Wünschen gestalten kann, beginnt man „das virtuelle Wesen- den Fernen- dem wirklichen Wesen- dem Nächsten“<sup>128</sup> vorzuziehen.

Auf den virtuellen Körper werden alle Vorstellungen projiziert, was man mit einem Leib, den man vor sich hat natürlich nicht kann. Diese Idee der Perfektion erscheint unglaublich attraktiv, doch führt sie auch dazu, dass diese Personen zu „Phantasmen“ werden, die im Vergleich zur Wirklichkeit überhöht sind.<sup>129</sup> Es handelt sich also nur noch um die „Verführung der Simulation“<sup>130</sup>. Wenn bei den zu erst erläuterten Theorien die Simulation des Körpers immer eine Bestätigung eines vorhandenen Leibs war und diese beiden Komponenten stets eine Verbindung hatten, so ist das, was Virilio hier erläutert die immer umstrittene Entkörperung. Wie auch Sandbothe sieht Virilio in der Virtualität eine Realitätsdimension. In diesem Fall löst sie aber die herkömmliche ab, wodurch die Simulation die Wirklichkeit etabliert, nicht mehr wie bei Lübke der Körper. Cybersexualität macht aus der Virtualität eine neue Wirklichkeit und die „propriozeptive Wirklichkeit wird plötzlich uneigentlich.“<sup>131</sup> Damit meint Virilio wohl, dass das Uneigentliche jetzt das Eigentliche wird und man „dann den Gegenstand mit seinem Schatten“<sup>132</sup> verwechselt.

Der Leib tritt dadurch vollkommen in den Hintergrund, sowohl Geschlecht als auch alles andere werden vollkommen irrelevant. Dadurch fürchtet Virilio eine Bedrohung der menschlichen Fortpflanzung: Die Geburtenkontrolle geschieht nun schon alleine durch die

---

<sup>127</sup> Ebd., S. 194.

<sup>128</sup> Ebd., S. 194.

<sup>129</sup> Vgl. ebd.

<sup>130</sup> Ebd.

<sup>131</sup> Ebd.

<sup>132</sup> Ebd.

Distanz und das „elektronische Präservativ der Ferne“<sup>133</sup> verhindert den wirklichen Akt und „die Kopulation, die bis heute noch ‚lebendig‘ war, wird plötzlich unverbindlich unverwandelt sich in eine masturbatorische Handlung“<sup>134</sup>. Auch hier wird also alles zu einer Simulation, selbst der vormals fleischliche Akt, kann aus der Distanz ausgeführt werden und findet lediglich in der Fantasie statt. Virilio geht aber wohl davon aus, dass das für viele Menschen attraktiv ist, da man keine Verantwortungen und keine Risiken mehr eingehen muss. Auch Döring hat diese positiven Effekte aufgezeigt. Jedoch ist es wohl unwahrscheinlich, dass jegliche Körperlichkeit für Menschen unattraktiv wird. Es ist kaum zu glauben, dass das, was Virilio hier so schwarz malt, eintritt. So sind doch körperliche Berührungen für jeden von großer Bedeutung und nicht einfach durch in Sprache gefasste Handlungen zu ersetzen.

Vielmehr gibt es für Virilio gar kein Beisammensein mehr, denn diese „masturbatorische“ Handlung führt zur totalen Vereinzelung und stellt die eigene Reproduktion in den Hintergrund, so dass sich letztendlich sogar die Geschlechterdichotomie auflösen wird. Bald werden „das Männliche und das Weibliche aus einer Menschheit entlassen, die durch die Vorzüge der Sexmaschinen der medialen Masturbation gänzlich disqualifiziert ist.“<sup>135</sup>

Virilio malt hier das Horrorszenario aus, dass die Menschen sich vollkommen voneinander entfremden, jegliche Art von Körper irrelevant wird und schließlich die Menschheit aufgrund mangelnder Fortpflanzung ausstirbt. Es scheint, als würde für ihn der Mensch mit der Maschine verschmelzen und all seine Menschlichkeit verlieren. Doch finde ich, dass er zwar schöne Worte wählt und seine Katastrophenahnung sehr blumig ausdrückt, aber absolut zu weit geht, denn man muss immer noch beachten, dass er um Menschen geht, die Gefühle und Bedürfnisse haben. Auch in vielen Jahren wird es vermutlich nicht so weit sein, dass alle diese Bedürfnisse wie Nähe, Liebe, etc. durch einen Computer mit Internetanschluss zu befriedigen sind. Es gibt auch keinerlei Beweise dafür, dass die Geburtenrate aus derlei Gründen zurückgeht, so dass ich meine, Virilio sollte vielleicht die Seiten gegeneinander abwägen und nicht ein einziges Horrorszenario skizzieren.

---

<sup>133</sup> Ebd., S. 195.

<sup>134</sup> Ebd.

<sup>135</sup> Ebd. S. 195.

#### 4. Resümee

Wie schon anfangs vermutet, gab es im Verlauf der Arbeit immer wieder Probleme mit den verschiedenen Begrifflichkeiten. Vor allem in dem ersten theoretischeren Teil war es nicht immer leicht, eine plausible Trennung zwischen dem fleischlichen und dem virtuellen Körper kenntlich zu machen. Diese Ungenauigkeit wurde versucht, mit den Begrifflichkeiten Leib für den physischen Körper, der vor dem Bildschirm sitzt und dem Begriff Körper für die semiotische Verkörperung im Internet zu umgehen. Dennoch war zu sehen, dass auch die dargestellten Wissenschaftler stets Begrifflichkeiten aufstellen wollten, die aber oftmals zu Unklarheiten führten. Diese wurden versucht zu klären und daraus eine einheitliche Theorie zu formen.

Zunächst aber sollen die einzelnen Ausführungen noch mal zusammengefasst werden, die sich auf das Verhältnis von Leib und virtuellem Körper beziehen und ihn an der Schnittstelle betrachten. Lübke sprach zunächst von einer „Entkoppelung“ des virtuellen Körpers, da dieser dem Vorbild des fleischlichen Leibes nicht mehr gleicht. Dennoch sieht sie die beiden miteinander verbunden, indem der Leib die Voraussetzung für die virtuelle Darstellung ist. Dieser virtuelle Körper ist keinesfalls überflüssig, sondern ein wichtiges Mittel um Authentizität zu schaffen, da Körperlichkeit offensichtlich Glaubwürdigkeit vermittelt. Um diesen also nachvollziehbar darzustellen, hat sich eine spezielle Internetsprache entwickelt, die durch Ersatzsymbole wie der Nickname, Emoticons oder Akronyme Körperlichkeit in Sprache überträgt. Diese werden genutzt, um einen Körper darzustellen, dennoch ist dieser nicht spürbar, sondern lediglich durch emotionale Verbindungen an den Leib gekoppelt. Eben jener Leib bleibt stets in der Realität verhaftet und bestätigt diese.

Sibylle Krämer ging zunächst davon aus, dass die virtuelle Kommunikation körperentbunden sei, da es keine Körperanzeichen gebe. Diese These jedoch wurde auf verschiedene Weise widerlegt, sogar von ihr selbst, da sich der Begriff der „Entkörperung“ nicht lange durchzog. So sprach sie im Folgenden von einer „Verdoppelung“, die, wie sich herausstellte, von der Bedeutung eher einer Aufspaltung gleich und bezeichnet, dass der Körper an der Grenze zwischen Realität und Virtualität einer Verwandlung unterzogen wird. Er muss in Zeichen übersetzt werde, so spricht sie von einem „Nadelöhr der Semiotisierung“, das den Eingang zur virtuellen Realität darstellt. Doch dieser semiotische Körper muss dem physischen Referenten nicht entsprechen, was eben gegen den Begriff der Verdoppelung sprach, der ja das Gleiche der beiden vorausgesetzt hätte. Dennoch spricht Krämer den beiden die Verbindung durch die „technische Nabelschnur“ nicht ab, die dazu führen kann, dass sogar

körperliche Erfahrungen, die der virtuelle Körper macht auf den Leib übertragen werden. Sandbothe sprach sich am deutlichsten gegen diese propagierte Entkörperung aus, indem er sie sogar als „Cybermythen“ beschimpft und Sibylle Krämer sogar direkt angreift. Nichtsdestotrotz hat er eine ähnliche Sicht wie sie hinsichtlich der Aufspaltung des Körpers in den nichtzeichenhaften Leib und den Zeichenkörper. Doch für ihn ist diese Spaltung keine Trennung, sondern die beiden bleiben ineinander verflochten und vertreten eine Person schlichtweg in verschiedenen Medien. So sind also alle virtuellen Körper Teile einer Identität und alle Handlungen fallen auf diese zurück, was dazu führt, dass Sandbothe der Virtualität eine eigene Realitätsdimension zuspricht, die eben aus Zeichen besteht, aber dennoch Verknüpfungen zur alltäglichen Realität hat. Hier wurde deutlich, dass auch die Begriffe Identität und Körper oft ganz nah beieinander liegen und nicht so klar getrennt werden können, gerade wenn es darum geht einen Teil der Identität zu verkörpern, wie es für Sandbothe wohl der Fall ist. Aber durch diese „pragmatische Dekonstruktion“, wie er sie nennt, des Körpers, die der Eintritt in die virtuelle Welt erfordert, hofft er weitreichende Folgen für die leibliche Welt. So soll auf diese Weise das Körpergefühl erneuert werden und zu tatsächlichen Körpererfahrungen führen, die heutzutage nicht möglich sind, da der Körper „sexuell und oberflächenästhetisch überbesetzt“ ist.

Gleicht man diese dann gegeneinander ab, kann man in gewisser Weise schon an der Ähnlichkeit erkennen, dass es eine Grenze zwischen dem virtuellen Körper und dem realitätsverhafteten Leib aus Fleisch und Blut gibt. Wobei hierfür unterschiedliche Begrifflichkeiten gewählt werden, die sich dann von der bewertenden Konnotation her unterscheiden. So scheint es doch durchaus positiver, wenn Krämer von einer „Verdopplung“ redet, als wenn Lübke es eine „Entkoppelung“ nennt. Insgesamt scheint es keine eindeutige Antwort darauf zu geben, wie der Körper sich an der Schnittstelle zwischen den unterschiedlichen Welten verhält, zu geben. So muss man die verschiedenen Theorien gegeneinander abwägen und vielleicht die verschiedenen Begrifflichkeiten mischen. So finde ich, dass vor allem Krämers Ausdruck der Grenze das „Nadelöhr der Semiotisierung“ gut gewählt ist, da es klar darstellt, dass der Körper sich in Zeichen verwandelt. Auch die Verbindung durch eine „technische Nabelschnur“ scheint gelungen, wobei ich Sandbothes Auffassung einleuchtender finde, dass alles, was dargestellt wird ein Teil der eigenen Identität ist und auf diese zurückfällt. So hat er doch auch mit seinem Verständnis von Realität recht, dass man der Virtualität natürlich auch eine Realitätsdimension zusprechen muss, denn offensichtlich existiert sie und hat auch Auswirkungen auf Person und Körper, wie zu genüge

dargestellt wurde.

So konnte die Anfangs aufgestellte Frage nach dem Verhalten des Körpers an der Schnittstelle von verschiedenen Seiten beleuchtet werden, die zumindest deutlich gemacht haben, dass es eine Grenze gibt, die überschritten werden muss. Konsens herrscht auch darüber, dass der Körper hier in Zeichen übertragen wird, die ihn auf verschiedene Arten ersetzen. Außerdem ist der realweltliche Leib eine Voraussetzung für die Konstruktion eines semiotischen Körpers. In wie weit dieser jedoch Auswirkungen auf den Leib und die Person hat, ist nicht ganz klar und auch nicht, ob man die Virtualität wirklich als Realität bezeichnen kann. Die Definitionen von Realität haben sich hier etwas unterschieden. Wahrscheinlich ist es nicht möglich hier eine für alle befriedigende Antwort zu finden, dennoch wird diese Diskussion immer wieder aufleben. Vor allem wenn die Technik so weit vorangeschritten ist, dass man Berührungen mittels Internet übertragen kann.

Im zweiten Teil sollten diese Theorien noch mal anhand von praktischeren Beispielen dargestellt werden. Hierfür wurde weitere Forschungsliteratur hinzugezogen, da die zunächst erläuterten Theorien keine explizite Stellung zu den Themen Gender-Swapping und Cybersex bezogen, was dazu führte, dass auch dieser Teil relativ theoretisch ist. Zunächst zeigt das Phänomen des virtuellen Geschlechtertausches, wie einfach es, sein kann im Internet unter falschen Angaben zu kommunizieren. Es wurde gefragt nach den Zielen und Folgen. Hier schieden sich die Geister: Während es einerseits zu positiven Effekten wie der Befreiung der gesellschaftlichen Geschlechterbinarität oder als eine Art Ort für die Auslebung geheimer Wünsche dienen kann, tat Lübke es als eine Art Spiel ab. Man ist sehr versucht sich hier eher nach Lübke zu richten, da die Vorstellung sehr unwirklich erscheint, dennoch wurde belegt, dass es sich um ein häufig auftretendes Phänomen handelt.

Ebenso wurde der virtuelle Geschlechtsakt, der hier in der textuell basierten Ausführung beleuchtet und auf Darstellung der Körperlichkeit und deren Rückwirkungen untersucht. Auch hier kursieren gegensätzliche Meinungen, die durch Döring und Virilio dargestellt wurden. Während einerseits viele positive Folgen zu verbuchen sind wie besseres Körperverständnis, Freiheit der Sexualität und das Kennenlernen eigener Wünsche, indem man zu einer Versprachlichung dieser gezwungen ist, so sieht Virilio eine große Gefahr für die Menschheit, die sich seiner Meinung nach zu sehr an die idealistische Welt des Cyberspace gewöhnt und so das Interesse an der Realität verliert. Denn im Internet werden restriktive Schönheitsmerkmale umgangen, was dazu führt, dass jeder einzelne sich als Schönheit darstellt. So will sich niemand mehr mit der zweitklassigen Realität abgeben.

Bei diesen Beispielen muss man natürlich beachten, dass es sich um sehr spezielle

Phänomene handelt, die nicht unbedingt von jedem praktiziert werden, dennoch gerade zu der Körperdebatte beitragen. Denn gerade hier wurde noch mal deutlich, wie wichtig es ist, dass im Netz ein Körper auftaucht. Ob er aus Zeichen oder Bildern besteht ist egal, doch er bietet ein wichtiges Authentizitätskriterium, das die meisten User wünschen.

So bleibt nur festzuhalten, dass die Grenze zwischen Virtualität und Realität immer mehr verschwimmt und gerade durch die Weiterentwicklung der Technik vielleicht irgendwann aufgehoben sein wird.



## 5. Literaturverzeichnis

Nicola **Döring**, 2000a: Cybersex aus feministischen Perspektiven: Viktimisierung, Liberalisierung und Empowerment. Zeitschrift für Frauenforschung & Geschlechterstudien, 18. Jhg., Heft 1+2/2000, Kleine Verlag. S. 22-48.

Full Text: [http://www.nicola-doering.de/publications/ZfFG\\_doering-2000.pdf](http://www.nicola-doering.de/publications/ZfFG_doering-2000.pdf)

Nicola **Döring**, 2000b : Identität + Internet = Virtuelle Identität? Forum Medienethik Nr. 2/2000. München: Kopaed Verlagsgmbh.

Full Text: <http://www.mediaculture-online.de/Internet.111+M55463f1c317.0.html>]

Nicola **Döring**, 2008: Sexualität im Internet. Ein aktueller Forschungsüberblick. Zeitschrift für Sexualforschung, 21/4, S. 291-318.

Full Text: Sexualitaet-im-Internet-ZfS-Doering-2008.pdf

Sybille **Krämer**, 2002: Virtualisierung oder: Über die Verwandlung von Körpern in Zeichen von Körpern. In: Annette **Barkhaus** / Anne **Fleig** (Hg.): Grenzverläufe. Der Körper als Schnitt-Stelle.

Valeska **Lübke**, 2005: CyberGender. Geschlecht und Körper im Internet. Königstein/Taunus: Ulrike Helmer Verlag.

Mike **Sandbothe**, 2002: Ist alles nur Text? Bemerkungen zur pragmatischen Dekonstruktion menschlicher Körpererfahrung. In: Annette **Barkhaus** / Anne **Fleig** (Hg.): Grenzverläufe. Der Körper als Schnitt-Stelle.

Sherry **Turkle**, 1999: Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Paul **Virilio**, 1995: Von der Perversion zur sexuellen Diversion. In: Kunstforum International, Band 132, 1995: Die Zukunft des Körpers I, S. 194ff.

## **Internetquellen:**

<http://www.chatroulette.com> (zuletzt eingesehen: 28.09.2010)

[www.cybersexchat.org](http://www.cybersexchat.org) (zuletzt eingesehen: 12.09.2010)

[www.elitepartner.de](http://www.elitepartner.de) (zuletzt eingesehen: 28.09.2010)

[www.joyclub.de](http://www.joyclub.de) (zuletzt eingesehen: 12.09.2010)

[www.mydirtyhobby.com](http://www.mydirtyhobby.com) (zuletzt eingesehen: 13.09.2010)

[www.studiVZ.net](http://www.studiVZ.net) (zuletzt eingesehen: 29.09.2010)

[www.web-akronym.de/index1024.html](http://www.web-akronym.de/index1024.html) (zuletzt eingesehen: 25.09.2010)

[www.wer-weiss-was.de/theme106/article799055.html](http://www.wer-weiss-was.de/theme106/article799055.html) (zuletzt eingesehen: 13.09.2010)