

7. Jahrgang, Heft 1, Artikel 4 – April 2011

Sozialräumliche Netzwerke unter Einbezug virtueller Welten [1]

Patrick Porcher

Zusammenfassung

Die Erweiterung des konventionellen Netzwerkbegriffs, unter Einbezug der entstandenen virtuellen Welten, erlangt immer größer werdender Popularität. Anhand klassischer sozialwissenschaftlicher Theorieansätze wird diskutiert, in wie weit dieser moderne Netzwerkbegriff erfassbar ist.

Keywords

Sozialraum, Internet, WEB 2.0, soziale Netzwerke, Community

Autor

- **Patrick Porcher**
- Sozialarbeiter B.A.
- **Kontakt:** E-Mail: P.Porcher@gmx.de

1. Prolog

Die Grundüberlegung für dieses Thema entspringt aus einem interdisziplinären Interesse. Das Ziel des Textes soll die Verknüpfung sozialwissenschaftlichen Denkens mit Kenntnissen der Datenverarbeitungstechnik sein. Der rote Faden ist dabei die Verortung des Individuums innerhalb der Gesellschaft. Da sich Gesellschaft und Ansichten der Sozialwissenschaftler über eben selbige stetig ändern, beschreibe ich den Prozess dieses Diskurses, jedoch mit dem besonderen Augenmerk auf *sozialräumliche Netzwerke und zwar unter Einbezug der mittlerweile entstandenen virtuellen Welten*. Somit hat jeder Abschnitt nicht nur einen Bezug zum direkt folgenden, sondern auch einen zum Hauptthema des Textes. Da dieser Bezug nicht immer sofort erkennbar ist, sollen meine eingeflochtenen Abstraktionen und Kommentare – die ich kursiv darstelle – den Sinn der einzelnen Abschnitte ersichtlich machen.

2. Gesellschaft und Kommunikation - Die Webmuster sozialer Beziehungen

2.1 Vom Ich zum Wir – Eine Übersicht

Ein Jahr vor der Erfindung des Internets, im Jahr 1969, beschrieb George Herbert Mead in seinem Werk „Geist, Identität und Gesellschaft“ die Einflüsse der Gesellschaft auf das Individuum. Er vertritt die Auffassung, dass der Geist (Mind) und das Denken (Self) die menschliche Identität zwar bilden; die sozialen Interaktionsprozesse ihn jedoch überformen

(Hurrelmann, 2006 nach Mead). Er unterteilt Interaktionen in die Bereiche Sprache, Wettkampf und Ziel.

„Identität entwickelt sich; sie ist bei der Geburt anfänglich nicht vorhanden, entsteht aber innerhalb des gesellschaftlichen Erfahrungs- und Tätigkeitsprozesses, das heißt im jeweiligen Individuum als Ergebnis seiner Beziehungen zu diesem Prozess als Ganzem und zu anderen Individuen innerhalb dieses Prozesses.“ (Mead, 1998, S.177)

Die Persönlichkeit entwickelt sich demnach, „als Produkt zweier Größen, der eher sozialen Komponente des ‚Me‘ (Mich) und der eher psychischen Komponente des ‚I‘ (Ich)“ (Hurrelmann, 2006, S.92). Das ‚Me‘ (vergleichbar mit dem ‚Über-Ich‘ von Freud) ist das von der Gesellschaft anerzogene Verhalten, währenddessen das ‚I‘ (mit dem ‚Es‘ vergleichbar) impulsiv, spontan, unabhängig und durch das ‚Me‘ gezügelt ist (Hurrelmann, 2006, S.93). Im Unterschied zu Freuds Termini reproduziert sich das ‚Me‘ nicht aus sich selbst heraus. Stattdessen entwickelt das ‚I‘ neue Erinnerungen aus dem Produktraum vergangener Erinnerungen, dem ‚Me‘ (Mead, 1998, S.218-219). Aus diesem Zusammenspiel bildet sich das ‚Self‘ (Selbst, Selbstbild, Selbstverständnis). „Das Self wird der reflexiven Intelligenz des Menschen, dem Bewusstsein ‚Mind‘ zum Objekt“ (Hurrelmann, 2006, S.93). Mead interpretierend sieht Hurrelmann die Beziehungen zwischen Mensch und Gesellschaft als dialektische. Die Determinante der einzelnen Menschen in einer Gesellschaft wird durch den nach Mead „verallgemeinerten Anderen“ ersetzt. Dadurch werden die Bewusstseins- und Handlungsstrukturen des Subjekts nachhaltig beeinflusst. Die dabei entstehende soziale Struktur ist das Produkt aller Interaktionen und Interpretationen jedes menschlichen Subjekts (Hurrelmann, 2006 i.v.m., Mead 1998). Angelehnt an Mead, beschreibt Erikson, dass die Ich-Identität, beginnend mit der Adoleszenz, eine erworbene Fähigkeit des Individuums ist, welche sich im Laufe des Lebens immer neu entwickelt und dabei in Kongruenz mit dem vorherigen Selbst sowie dem Fremdbild anderer steht (Erikson, 1973). Durch diesen Prozess entstehen subjektive Selbstbilder, die in ihrem Produkt ein Schema bilden (Brewer & Gardner, 1996), welches wir letztlich als Identität bezeichnen. Zusätzlich zur „personalen Identität“ komplettiert die „soziale Identität“ das eigene Konzept. Nach Tajfel & Turner (1986 S.15) ist soziale Identität ein Teilkonzept der Persönlichkeit, dass „sich aus seinem Wissen um seine Mitgliedschaft in sozialen Gruppen und aus dem Wert und der emotionalen Bedeutung ableitet, mit der diese Mitgliedschaft besetzt ist“ (Tajfel & Turner, 1986). Die Mitgliedschaft in verschiedenen Interessengruppen ist dabei entscheidend. Nicht nur die soziale Stellung innerhalb der Gruppe wirkt sich hierbei auf die soziale Identität aus, sondern auch die positive Abhebung der eigenen Gruppe von der anderer Gruppen (out-groups).

Die Einsicht in die Logik dieses Prozesses scheint trivial. Das Problem der Konfrontation mit dem eigenen Selbst und der damit verbundene Abgrenzung zu „den Anderen“ spiegelt sich z.B. auch im Verhalten von Jugendlichen. Allerdings berücksichtigt Erikson m. E. zu wenig, in wie weit auch andere Faktoren Trigger zu Denkanstößen sein können. Als

Kleinigkeiten erscheinende Faktoren, wie z.B. das Verändern des Aussehens oder irrationales „über die Stränge schlagen,“ regen die Gemüter und den Geist eines Jugendlichen sogar bewusst an. Im Jugendalter ist die Fluktuation der „Dimension von Einstellungen, Werten und Überzeugungen,“ wie sie im zweiten theoretischen Kontinuum beschrieben sind (Tajfel & Turner, 1986, S.9) sehr hoch. Dadurch kann auch eine negative soziale Identität zu Stande kommen, wenn z.B. zwischen der Peergroup des Jugendlichen und der Erwachsenenwelt eine Wertedifferenz besteht. Eine entstehende negative soziale Identität kann sich als Verwirrung und/oder als fehlendes Zugehörigkeitsgefühl zeigen. Als eine Konsequenz kann ein Bruch mit den Eltern (wie häufig bei Jugendlichen zu finden) aber auch mit der Peergroup erfolgen. Das Auflehnen gegen die primäre Sozialisationsinstanz, der Prozess des Wertewandels, sowie interpersonelle und intergrupale Konflikte und der damit verbundenen Zustand einer negativen sozialen Identität ist jedoch wichtig für das Erwachsenwerden.

Als nächstes wäre zu beschreiben, was eine soziale Gruppe von einem sozialen Netzwerk unterscheidet. Für Michael Schenk (1995) sind die Gruppe und das Netzwerk weder gegensätzliche noch identische Begrifflichkeiten. „Aus einem Netzwerk sozialer Beziehungen [...] kann sich einerseits eine Gruppe herausbilden. Andererseits müssen nicht alle Teile eines sozialen Netzwerks unter die interne Organisation einer Gruppe fallen“ (Schenk, 1995, S.19). Daraus folgt ein potentiell reziprokes Verhältnis. Ein Netzwerk bestimmt sich somit durch die erweiterten Beziehungen, also durch die Freunde der Freunde ... (Schenk, 1983).

Die Stellung innerhalb der eigenen Peergroup und den daraus resultierenden Erfahrungen und Werten sind nach Granovetters Ansicht die „strong-ties“. Ein potentiell positives Feedback der Gruppenmitglieder und der damit verbundene soziale Rückhalt verliert an gesellschaftlichen Wert, „because our close friends tend to move in the same circles that we do, the information they receive overlaps considerably with what we already know“ (Granovetter, 1973, 1983). Die „weak-ties“ hingegen, also die Bekanntschaften außerhalb der Freundesgruppen, füttern das Selbst mit neuen Impressionen. Wegen ihrer Quantität und ihrem Potential nicht-redundante Informationen zu vermitteln, haben „weak-ties“ respektive erweiterte Soziale Netzwerke – im Vergleich zu „strong-ties“ – daher einen höheren Stellenwert in der modernen Multimediagesellschaft.

Das Potential der „weak-ties“ ist nicht zu leugnen. Die Tatsache, dass sich in einer Multimediagesellschaft die Anzahl der „weak-ties“ rasant erhöht, sehe ich allerdings kritisch. Die Folgen, welche dieser Prozess hervorruft, sind kaum vorherzusehen. Dennoch wage ich einen Versuch. Nach der Lektüre von Granovetter fielen mir Ähnlichkeiten mit den Beschreibungen der Urbanisierung zur Zeit der Industrialisierung auf. Die Menschen im Dorf hatten ursprünglich viele „strong-ties.“ Doch wie verhielten sie sich, als sie sich plötzlich ungewohnt vielen „weak-ties“ zu stellen hatten? Viele bekamen Angst. Angst, da sie nicht gelernt hatten, mit Fremdem umzugehen. Angst, da ihre bisher so stabile Identität durch neue Impressionen in Frage gestellt wurde. Granovetter spricht in diesem

Zusammenhang nicht nur von quantitativen, sondern auch von qualitativen Impressionen, welche fundamentale Einschnitte in die Persönlichkeit des Einzelnen erwirken können.

Das Resultat der Urbanisierung ist bekannt. Doch was passiert durch die heutigen Veränderungen seit der „Generation Internet“? Schon längst ist die Freiwilligkeit der Benutzung des Internets nicht mehr gegeben. Nicht erst durch die vermehrte Auslagerung des Dienstleistungssektors kommt jeder sozial integrierte Mensch heutzutage ohne das Internet kaum aus. Wenn in der Generation ohne Internet eine Frage auftauchte, wurde sie an einen Spezialisten gestellt, einem Bekannten, dem man vertraute, einem Händler in der Nachbarschaft. Heute wird nach der Antwort eher ‚gegoogelt‘. Meist stößt man bei der Suche dann auf Foren, in denen Fremde, unter dem Deckmantel ihrer Avatare, einem die Antworten geben. Die Sicherheit jedoch, ob diese Personen auch kompetent sind, hat man eben so wenig, wie den Beweis über die Richtigkeit ihrer Antworten. Vor Google wusste man, wo die entsprechenden Experten im realen Raum anzutreffen sind, und man konnte sie im Falle einer Desinformation zur Rechenschaft ziehen. Heute ist der Ratgeber anonym, es sei denn, man sucht in speziell eingestellten Fachseiten mit nachweisbar professionellen Angeboten, die jedoch zunehmend kostenpflichtig sind.

Der heutige Mensch muss daher nicht nur die Fähigkeit besitzen, Informationen für seinen Bedarf zu filtern, sondern darüber hinaus auch Vertrauen haben, in die in den Foren versammelten Personen, die er weder kennt noch sieht. Letzteres hat zur Konsequenz, dass Internetnutzer immer häufiger auch zu Opfern werden. Sogenannte „Netztrollen“ nutzen den Schutz der Anonymität des Netzes, um sich selbst zu profilieren, um sich durch „Mobbing“ zu stärken oder gar, um Straftaten zu begehen bzw. diese vorzubereiten, wie die jüngsten Beispiele von Kindesmissbrauch oder der Kriminalität im Internet zeigen.

2.2 Durkheim - Vom Kollektivbewusstsein zur organischen Solidarität

Im nächsten Schritt werfe ich einen Blick auf das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft. Dieses Verhältnis ist die Vorarbeit zur Definition des Sozialraums, der sich durch das Internet eine neue Dimension geschaffen hat. Die Reziprozität des Einzelnen zu seinem sozialen Umfeld ist ein sehr weitläufiges Feld, welches einzuschränken außerordentlich schwer ist. Ich beziehe mich dabei auf die Ausführungen Durkheims, der als Theoretiker der Kollektivisierung gilt (Preyer, 2009, S.98).

Durkheim will beweisen, dass „die entscheidenden Faktoren menschlichen Sozialverhaltens gesellschaftlichen Ursprungs sind“ (Bohnen, 2000 S.38). Für ihn ist das Produkt aller Individuen ohne ihre Assoziationen weniger als die Summe ihrer Gemeinschaft (Bohnen, 2000 S.39). Die aus diesem Denken resultierende Realität formuliert Bohnen differenzierter:

„Der spezifische Realitätscharakter des Sozialen, der durch die Assoziation der Individuen zu einem gesellschaftlichen Ganzen erzeugt wird, besteht in bestimmten Gemeinsamkeiten in den Bewusstseinslagen der Beteiligten“ (Bohnen 2000, S.39).

Diese Gemeinsamkeiten von Bewusstseinslagen, die Durkheim als „Kollektivbewusstsein“ beschreibt, sind Rechtsnormen, Moralgebote, Denkströmungen und Gefühlslagen. Kollektivbewusstsein wird auch als normative Struktur der Gesellschaft beschrieben. Diese normative Struktur ist heutzutage gut zu erkennen. Zum Beispiel würden Volksleiden wie Depression, Burning-Out oder psychosomatische Schmerzen nach Durkheim zu den Gefühlslagen der Gesellschaft zählen. Meiner Ansicht nach resultieren diese Gefühlslagen einem dem Druck, den Denkströmungen und soziale Normen verursachen. Somit könnte man sagen, dass nicht nur die Assoziationen der Individuen ein Kollektivbewusstsein schaffen, sondern dass auch die normative Struktur einer Gesellschaft Assoziationen schafft, deren Summe sich auf das Individuum spiegelt.

Diese Spiegelung bezeichnet Durkheim als Gussform, „in die wir unsere Handlungen gießen müssen“ (Durkheim in Bohnen 2000, S.40). Hierbei ist das „müssen“ zu betonen, da der gesellschaftliche Druck aufgrund von Normen eine moralische Verpflichtung des Einzelnen nach sich zieht (Bohnen, 2000). Wie später Elias, weist bereits Durkheim darauf hin, dass sich eine soziale Gemeinschaft nicht allein aus den Individuen heraus erklärt (Bohnen 2000). Durkheim reduziert den „Autonomiebegriff auf die Einsicht in die Notwendigkeit gesellschaftlicher geforderter Unterordnung“ (Schluchter 2009, S.180). Schluchter wiederum interpretiert Durkheim, indem er schreibt, dass das Individuum durch das Kollektiv beschränkt wird, dieses zwingt uns, „uns zu überwinden und etwas zu tun, was wir ohne diesen Zwang nicht täten“ (Schluchter 2009, S.180). Da in einem Kollektiv gleiche Regeln bestehen, gilt nach Durkheim, dass der Gedanke an eine Allgemeingültigkeit eines Tatbestandes, also „die Vorstellung des Kollektivs, er sei bindend, vom Charakter her allgemeingültig“ gemacht wird (Münch, 2004, S. 61). Die Normen und die aus ihnen resultierenden Zwänge variieren „mit den Formen der Assoziation der Menschen“ (Durkheim in Bohnen 2000) in ihrer Gesellschaft. Münch wirft daher die Frage auf, „ob das gesellschaftliche Kollektiv einheitlich oder unterschiedlich auf individuelle Handlungen reagiert“ (Münch, 2004, S.62). Denn, wie Eltern bei der Erziehung eines Kindes, so hat auch das Kollektiv eine einheitliche Reaktion zu zeigen, damit das Kind als Individuum stimmige Verhaltensmuster erlernt (nach Münch, 2004). Nur wenn die kollektive Reaktion allgemeingültig geteilten Anschauungen und Normen entspricht, kann nach Durkheim von einem kollektiven Bewusstsein gesprochen werden.

In modernen Gesellschaften, so Durkheim in seinem Werk über „Die Teilung der sozialen Arbeit“, müsse sich die Gesellschaft an den Fortschritt der Technologie und dem Bevölkerungszuwachs anpassen und sich daher in der Arbeitswelt immer mehr spezialisieren. Diese Spezialisierung ist jedoch eine Gegenbewegung zu seiner Theorie des kollektiven Bewusstseins, da sich

durch die Trennung der Interessen die Werte, Normen und Denkströmungen differenziert entwickeln. Das hat die Bildung von Subkulturen zur Folge, die sich laut Durkheims Theorie, in der Folge vom Kollektivbewusstsein lösen. Diese neue Form von Gesellschaft nennt er „organische Solidarität.“ Im Gegensatz zur mechanischen Solidarität, die – wie das Kollektivbewusstsein – eine Gesinnungsgleichheit seiner Individuen voraussetzt, ist die organische Solidarität im Bewusstsein einer Interdependenz aufgebaut (Dallinger, 2009 S.55). Solch ein System kann jedoch nur in eine schon existierende Gesellschaft mit „organisierter Macht“ und „rechtlichen Regeln“ eingebettet werden (Dallinger 2009), da ohne die Vorarbeit der mechanischen Solidarität, organische Solidarität, in Form von Antagonismus und Wettbewerb, dem Wertesystem schaden würde. Das neue Gesellschaftssystem hätte demnach zwei Quellen, die er „Quellen der Solidarität“ nennt. Die eine Quelle ist die der Ähnlichkeit der Bewusstseinszustände und die andere die der Arbeitsteilung (Dallinger, 2009 S.56). Aus dieser Zerspaltung des Kollektivs entsteht seiner Ansicht nach „ein Kult des Individuums, „dessen Würde und individuelle Moralvorstellungen er als alleinigen Konsens der Gesellschaft sieht“ (Dallinger 2009, S.57).

Durkheims Vorstellung eines kollektiven Bewusstseins, welches sich zu einer organischen Solidarität entwickelt, hat sich im Nachhinein als korrekt erwiesen. Bei der Betrachtung heutiger westlicher Gesellschaftssysteme ist zu erkennen, wie weit der „Kult des Individuums“ Einzug in den Alltag gehalten hat. Die Idealisierung von „Berühmtheiten“, ihre Nachahmung und der damit verbundene zwanghafte Versuch des Abgrenzens von uniformen Strukturen lassen keinen Zweifel aufkommen. Interessant ist hierbei, dass sich der Werte- und Sittenverfall, den die ältere der jüngeren Generation vorwirft, durch Durkheims Postulat des Individuenkultes erklären lässt. Der Verfall der mechanischen Solidarität, das Gefühl von jungen Erwachsenen, der Gesellschaft nicht mehr zugehörig zu sein; all das bestätigt nicht nur die Vermutungen der älteren gegenüber der jüngeren Generation, sondern auch Durkheims Theorie.

Als Systemerweiterung unserer heutigen Gesellschaft, kann die Internetkultur m.E. auf Dauer nur funktionieren, wenn es einen gemeinsamen rechtlichen Konsens gibt. Diesen Konsens gibt es aber (noch) nicht. Genau wie in der realen Welt hat das Internet durch seine User Interdependenz eine organische Solidarität entwickelt, die jedoch im Gegensatz zum reellen gesellschaftlichen Handeln bisher keine allgemeingültigen internationalen Rechts- und Moralgebote hat. Über die Internetgesellschaft würde Durkheim demzufolge sagen, dass die zwei Quellen der Solidarität nicht existieren. Zwar gibt es im Internet eine Arbeitsteilung, die im Bewusstsein einer gegenseitigen Abhängigkeit steht, doch ist die Ähnlichkeit der Bewusstseinszustände nicht gewährleistet. Da nun das Internet einen immer größer werdenden Anteil an unserer Gesellschaft hat, wird es für die mechanische Solidarität des „Real Life’s“ immer schwerer, die rein organische Solidarität des Internets zu kompensieren, respektive das Wertesystem im Ganzen zu erhalten. Aus Durkheims Theorien ist zu schließen, dass besonders Kinder und

Jugendliche, die noch nicht ausreichend in die mechanische Solidarität eingebettet sind, nicht nur auf das Internet vorzubereiten, sondern auch vor ihm zu schützen sind. Durch Professionelle ist darauf hinzuwirken, dass entsprechende Stützsysteme aufgebaut werden, die die junge Generation mit dem Internet kompetent vertraut machen und damit ihnen den verantwortungsvollen Umgang mit diesem komplexen Medium möglich wird.

2.3 Figuration nach Norbert Elias – „Ich“ und „Sie“

Als vielversprechendes Modell wissenschaftlicher Konzeptualisierung sieht Elias die Serie der persönlichen Fürwörter (Elias, 1986 S.132). Eine Trennung dieser Fürwörter von ihrem eigentlichen Gebrauch, wie sie in der Alltagssprache genutzt werden, sieht er dabei kritisch (Elias, 1986 S.133). Als Beispiel zieht er die Nutzung des Wortes „Ich“ heran. Das Wort „Ich“ als persönlicher Bezug zu einem Objekt (oder einer Meinung) hat eine andere Bedeutung, als das Wort „Ich,“ wenn es im Sinne eines Substantivs, als „selbständige, isolierten Einzelfigur“ (S.133) benutzt wird. Er plädiert daher für eine Untrennbarkeit des „Ichs“ von „den Anderen“ Fürwörtern, da eine Trennung eine Unverstehbarkeit der Zusammenhänge zur Folge hätte.

„Der Satz der persönlichen Fürwörter repräsentiert den elementarsten Koordinatensatz, den man an alle menschlichen Gruppierungen, an alle Gesellschaften anlegen kann. Alle Menschen gruppieren sich in ihren direkten und indirekten Kommunikationen miteinander als Menschen, die in Bezug auf sich selbst »Ich« oder »Wir« sagen, die »Du«, »Sie« oder »Ihr« in Bezug auf diejenigen sagen, mit denen sie hier und jetzt kommunizieren und »Er«, »Sie«, »Es« oder, im Plural, »Sie«, in Bezug auf Dritte, die momentan oder dauernd außerhalb der hier und jetzt miteinander kommunizierenden Personen stehen“ (Elias 1986, S.133).

Fürwörter stellen eine Beziehungsserie dar, deren intersubjektive Beziehung die Konstituierung des „Ich“ hervorheben (Eun-Young, 1995 S.69). Sehr deutlich zeigt damit die Fürwortserie, „dass nämlich der Begriff »Individuum« sich auf interdependente Menschen in der Einzahl, der Begriff der »Gesellschaft« sich auf interdependente Menschen in der Mehrzahl bezieht“ (Elias 1986, S.135). Somit helfen die Fürwörter interdependente Vorgänge zu beschreiben.

„Kurzum, sie (die Fürwortserie) symbolisiert den elementaren Gruppencharakter der menschlichen Existenz; sie bringt die Tatsache zum Ausdruck, dass jeder einzelne Mensch eine Vielheit von Menschen voraussetzt und dass die Interdependenz mit anderen zu den Grundtatsachen seiner Genese und Entwicklung gehört“ (Elias zitiert nach Treibel, 2008, S.27).

Die sozialen Prozesse bilden im Kehrschluss somit die Individualität des Menschen. Der Mensch wächst in eine Gesellschaft hinein und wird dadurch erst zu einem Individuum (Elias in Eun-Young, 1995 S.71). Die

Verflochtenheit der Individuen untereinander nennt Elias Figurationen. Diese Figurationen sind sich wandelnde Muster. Individuen als ein Ganzes, d.h. Handeln, Intellekt und physische Person stehen in Beziehung und ihre fluktuierende Machtbalance bildet die Struktur des Musters (Elias, 1986, S.142ff). Die Begriffe „Individuum“ und „Gesellschaft“ bezeichnet Elias als „unabtrennbare Ebenen des menschlichen Universum“ (Elias 1986, S.140), deren Dynamik und Prozesshaftigkeit nicht oft genug betont werden kann (Eun-Young, 1995 über Elias). Machtkonstellationen, die entsprechenden Figurationsprozessen innewohnen, sind dabei ebenso wichtig, wie Gruppenspannungen, Machtproben und Konflikte (Treibel, 2008, S.204).

Figuration lässt sich als mikro- und makrosoziales Phänomen beschreiben (Elias, 1986, S.142ff). Figurationen auf Mikroebene wären zum Beispiel „Lehrer und Schüler in einer Klasse, Arzt und Patient in einer therapeutischen Gruppe, Wirthausgäste am Stammtisch, Kinder im Kindergarten“ (Elias, 1986, S.142ff). Makrosoziale Figurationen sind demnach dann z.B. „Bewohner eines Dorfes, einer Großstadt oder einer Nation“ (Elias, 1986, S.143).

Auch das Internet ist eine solche makrosoziale Figuration, die entsprechend des Raumes, den sie einnimmt, z.B. einen Chatroom, ein Forum oder Ähnliches, auf eine mikrosoziale Ebene herunter gebrochen werden kann.

Als ein einfaches Beispiel nennt Elias das Kartenspiel. Hier können die Mitspieler, die miteinander, also interdependent spielen, vielerlei Positionen einnehmen. „Sie können Verbündete wie auch Gegner sein und entsprechend aufeinander reagieren; [...] Gegner wie auch Verbündete reagieren in spezifischer Weise aufeinander und werden dadurch als Gegner und Verbündete identifizierbar“ (Elias in Hartmut R., 2007, S.204).

Elias Figurationsmodell wird meiner Meinung nach stark unterschätzt. Es ermöglicht nämlich nicht nur, mikrosoziale Geschehnisse zu beschreiben, sondern auch solche makrosozialen Phänomene, wie das Internet. Es beschreibt, wie die Interdependenz einzelner Individuen ein Netzwerk erst ausmacht. Somit kann man es mit der Interdependenz der WEB 2.0 „User“ gleichsetzen. Auch hier gibt es eine grobe Struktur mit Freiräumen. Diese Freiräume – in Kombination mit Spannungsbalancen, die durch Interessenskonflikte und Meinungsunterschiede zustande kommen – machen die Dynamik des WEB 2.0 aus.

2.4 Netzwerkgesellschaft als neuer Raum

Um den Sozialraumbegriff einer aktuellen und ganzheitlichen Betrachtungsweise unterziehen zu können, bediene ich mich der Theorien des spanischen Soziologen und Medientheoretikers Manuel Castells, der das Informationszeitalter und seine Netzwerkgesellschaft analysiert und beschreibt. Ich werde mich mit seiner Definition des Raums beschäftigen und anschließend Probleme der einzelnen Individuen innerhalb des Raumes thematisieren.

Durch die Entwicklung der elektronischer Kommunikation und ihrer Informationssysteme distanzieren sich Lebensfunktionen wie Arbeit, Einkaufen o.ä. immer mehr von räumlicher Nähe (Castells, 2001, S.449). So nimmt die Heimarbeit von Universitätsprofessoren heutzutage trotz des Arbeitsplatzes Universität „manchmal den größten Teil der Arbeitszeit ein“ (Castells, 2001, S.450).

Castells schreibt in seiner Sozialtheorie des Raumes, dass der Raum Ausdruck der Gesellschaft sei und sich, wie die Gesellschaft auch, einem Wandel unterzieht (Castells, 2001, S.466). Wenn er jedoch nur ein Ausdruck ist, der sich aus Dynamiken und durch soziale Prozesse manifestiert, ist er abhängig von der Zeit: „Raum ist kristallisierende Zeit“ (Castells, 2001 S.466). Der aus der Stadtsoziologie stammende Castell betont, dass der

„Raum ein materielles Produkt ist und in Beziehung steht zu anderen materiellen Produkten – einschließlich Menschen – die in (historisch) bestimmten sozialen Beziehungen stehen und so den Raum mit einer Form, einer Funktion und sozialen Sinn ausstatten“ (Castells, 2001 S.466).

Soziale Prozesse sind für ihn demnach Ströme, die vielfältig auftauchen können, so z.B. Ströme von Kapital, Ströme von Informationen, Ströme von Bildern u.a..

Für die moderne Netzwerkgesellschaft formuliert Castells eine neue räumliche Form der Ströme. „Der Raum der Ströme ist die materielle Organisation von Formen gesellschaftlicher Praxis, die eine gemeinsame Zeit haben, soweit sie durch Ströme funktionieren“ (Castells, 2001, S.467). Er spezifiziert diesen Raum in drei Ebenen materieller Grundlagen:

Die erste Ebene besteht aus einem Kreislauf elektronischer Geräte, wie Telekommunikation, Funksysteme etc.. Diese räumlichen Verbindungen bilden ein Netzwerk von Interaktionen, das aus sich heraus jedoch kein Ort ist, sondern sich als technologische Infrastruktur z.B. wie ein Eisenbahnnetz verhält (Castells, 2001, S.468).

Die zweite Ebene des „Raumes der Ströme“ ist die der Orte mit Schlüsselfunktionen (Knoten). Orte mit Schlüsselfunktionen sind für Castells Orte, an denen sich lokalisierte Organisationen ansiedeln. Kommunikationszentren würden somit Koordinaten darstellen (Castells, 2001 S.468).

Als dritte Ebene bezeichnet Castells die „räumliche Organisation der herrschenden Führungseliten“ (Castells, 2001, S.470), die er auch technokratisch-finanzielle Elite oder auch Kosmopoliten nennt. Die Herrschaft dieser Elite setzt sich für ihn aus der Verbindung untereinander und der Segmentation und Desorganisation der Massen zusammen. Den Herrschaftsbegriff definiert Castell als kulturellen Code, der in dem Inhaber jeweils als Sozialstruktur eingebettet ist (Castells, 2001, S.472).

Diese Veränderung des Sozialraums und die Vernetzung von Individuen auf einer makrosozialen Ebene haben weitreichende Folgen, da „unsere Gesellschaften ... immer mehr durch den bipolaren Gegensatz zwischen dem Netz und dem Ich strukturiert“ sind (Castells, 2001, S.3). Diese Einschnitte in das Leben, als mikrosoziales Problem der Netzwerkgesellschaft komplettieren makrosoziale Phänomene, wie z.B. die Umwälzungen auf dem technologischen, ökonomischen und sozialen Sektor, welche Castells als die Zeichen für das Informationszeitalter sieht (Castells in Treibel, 2006, S.269).

Castells stellt sich die Frage, warum auf der ganzen Welt die zunehmende Distanz zwischen Globalisierung und Identität, zwischen dem Netz und dem Ich zu sehen ist. Als Antwort verweist er auf Raymond Barglow, für den die Netzwerke zwar die Fähigkeit der Organisation erhöhen, gleichzeitig jedoch die „Vorstellung vom abgegrenzten, unabhängigen Subjekt untergraben“ (Barglow in Castells, 2001, S.24). Castells schließt daraus, dass die Vorstellung einer fehlenden Identität in der Folge „die Suche nach neuen Formen der Verbundenheit aus einer gemeinsamen, neu konstruierten Identität“ (S.24) implementiert.

Welche Formen das sein können, bleibt offen. Ich persönlich sehe die Tatsache, dass sich Individuen einer Gesellschaft neue Identitäten konstruieren, als wenig dramatisch, da die Menschen schon immer spezifische Masken für entsprechende Anlässe trugen. Allein das ökonomische Prinzip der evolutionären Anpassung wird uns dabei helfen, den nötigen Adaptionsprozess zu überstehen.

3. Soziale Netzwerke und virtuelle Gemeinschaften

Dieses Kapitel thematisiert die „virtuellen Gemeinschaften“. Nachdem ich eine Entwicklungsreihenfolge sozialwissenschaftlicher Themen bezüglich Identität, Gesellschaft und Raum aufgebaut habe, komme ich jetzt zu meinem eigentlichen Leitgedanken, dem Einbezug der virtuellen Welten. Der Abschnitt erklärt, was mit virtuell gemeint ist. Danach wird über die Begrifflichkeiten virtuelle Gemeinschaft und virtuelle Gruppen referiert, bevor ich soziale Netzwerke und deren Verortung im virtuellen Raum thematisiere. Zum Schluss reflektiere ich über den Raumbegriff im Internet und dem Leben seiner Akteure in eben diesem virtuellen Raum.

Das Thema „virtuelle Gemeinschaft“ scheint den sozialwissenschaftlichen Diskurs ebenso anzuregen, wie die Möglichkeit einer Adaption klassischer Theorien in moderne Gesellschaftssysteme. Vielleicht bedingt das Internet und das damit verbundene Virtuelle auch die Wiederannäherung der Soziologie an die Philosophie, da ja eine der Kernfragen lautet: „Was bezeichnet virtuellen Kontakt und wie real ist er? Hat dieser Kontakt einen Wert?“ Als virtuellen Kontakt bezeichnet Thiedeke (2003, S.24) den mittelbar zustande kommenden nicht physischen Kontakt, der in einer selbstkonstruierten artifiziellen sozio-technischen Kommunikationsumgebung stattfindet. Somit sind virtuelle Kontakte nicht mit „erfundenen oder gar irrealen Ereignissen“ (Thiedeke, 2003, S.24) gleichzusetzen. Die

Virtualität eines Kontaktes ist nach Thiedeke durch die Kriterien: „Anonymität, Selbstentgrenzung, Interaktivität und Optionalität“ gekennzeichnet (Thiedeke, 2003, S.25).

Anonym ist der Anwender, weil er seinen „Nickname“ selber wählen kann. Auch besteht die Möglichkeit einer anonymen E-Mail Adresse beziehungsweise eines anonymen Profils. *Jedoch ist es mit etwas Aufwand möglich, mit Tracking-Programmen (tracing) mittels IP-Adresse, den Standort jedes Anwenders zu finden. Selbst ohne ein solches Programm ist es für den Laien möglich, durch Internetrecherche zumindest den nächsten Internet-Knotenpunkt zu finden.*

Mit Selbstentgrenzung meint Thiedeke das Verlassen des eigenen sozialen Status, beziehungsweise „die Freisetzung oder gezielte Moderation emotionaler Verhaltensäußerungen“ (Debatin & Raybourn in Thiedeke, 2003, S.28), dank fiktiver Anonymität. Die Interaktivität beruht auf den erweiterten Möglichkeiten durch Selbstentgrenzung und Anonymität (Thiedeke 2003 S.30), aber auch auf der Notwendigkeit einer Selbstkonstruktion der Kommunikationsumgebung (Thiedeke, 2003, S.29 & S.30). Optionalität kennzeichnet sich durch die Vielzahl an möglichen Interaktionen.

Dabei sind hier wirklich alle Interaktionsformen denkbar. Von Chats über Foren bis hin zu Rollenspielen.

So „einfach“ wie die Beantwortung der Frage nach der Virtualität eines Kontaktes ist, ist die nach der virtuellen Gemeinschaft nicht zu beantworten. Für Klaus Beck gibt es zwei Konzepte, die nicht einmal „eine soziologisch schlüssige Beschreibung darstellen“ (Beck, 2005 S.165). Das eine Konzept von Howard Rheingold (The Virtual Community) beschreibt er als „normative Sozialutopie“ während das andere von McKinsey-Opus (Net Gain – Profit im Netz) ein kommerzielles Modell mit entsprechenden Zielen ist (Beck 2005, S.169). In der Sozialutopie Rheingolds wird die „virtual community“ beschrieben, als „dauerhafte, emotional fundierte soziale Beziehung, die aufgrund von computervermittelter Kommunikation zwischen mehreren Personen“ (Beck interpr. Rheingold, 2005, S.165) stattfindet. Dementsprechend wäre ein kommerzielles Modell eines, das den Wunsch nach dieser Utopie, beziehungsweise das Leben in einer Community, auszunutzen versucht.

Meiner Meinung nach – und ich vermute dies zwischen den Zeilen von Beck zu lesen – sind Communities beides. Sie ermöglichen den sozialen Kontakt und finanzieren sich durch Datenerhebung und Werbung, die über Klick-(Aufrufe) berechnet wird.

Zusätzlich zu den verschiedenen Begriffsdefinitionen verkompliziert die Übersetzung aus dem Englischen die Thematik. Die wörtliche Übersetzung des englischen Wortes „community“ wäre als deutsches Wort „Gemeinschaft“. Dieses Wort, und damit zitiert Beck Ferdinand Tönnies, wird in der Soziologie, im Unterschied zur Gesellschaft, als „familiäre, verwandtschaftliche, nachbarschaftliche oder freundschaftliche Bindung“

(Beck 2005, S.166) gesehen. Rheingold verwendet diesen Begriff jedoch ohne soziologischen Hintergrund (Beck, 2005, S.166). Diese Unsicherheit der Begrifflichkeit sieht Thiedeke als charakteristisch für die Beobachtung virtueller Beziehungen (Thiedeke, 2003, S.23). Für eine Erfassung der Internetgemeinschaft in ein sozialwissenschaftliches Konzept bedarf es daher einer Erweiterung des Gemeinschaftsbegriffs. Stegbauer und Rausch (2006) verweisen auf den Vorschlag von Craig Calhoun, der versucht „Beziehungen von direkten Beziehungen mit »wirklichen« Gemeinschaften hin, zu vermehrt indirekten Beziehungen mit imaginierten Gemeinschaften aufzuzeigen“ (Stegbauer und Rausch, 2006, S. 74). Der Begriff der Gemeinschaft, wird durch dieses neuartige Klassifikationsschema um Solidaritätsbeziehungen erweitert. Jedoch benutzen Stegbauer und Rausch diesen erweiterten Begriff pauschal und undifferenziert, da dieser keine Angaben über die Qualität beziehungsweise zur Reziprozität der Gemeinschaft macht (Stegbauer und Rausch, 2006, S.74).

Für eine weitere Definitionsmöglichkeit der Internetgemeinschaft verweist Beck auf Constance Elise Porter, die für ihre Definition fünf Bedingungen benennt:

- *„Purpose: die Inhalte und Themen der Kommunikation und Interaktion;*
- *Place: die räumliche Bindung der Interaktion; unterschieden in hybride (online und offline) und virtuelle Orte;*
- *Platform: die – letztlich zeitliche – Struktur der Interaktion; neben synchronen und asynchronen Formen ist eine dritte Mischform (etwa durch die Kombination von Chat und E-Mail) zu beobachten;*
- *Population interaction structure: Hier wird zwischen (a) Kleingruppen mit starken Bindungen, (b) sozialen Netzen mit eher schwachen Bindungen und (c) „publics“ mit unterschiedlichen Interaktions- und Beziehungsformen unterschieden. Allerdings sind die hier getroffenen Unterscheidungen weder sonderlich trennscharf, noch theoretisch begründet.*
- *Profit Model: dient als Attribut vor allem zur Unterscheidung kommerzieller und nicht kommerzieller »Communities«“ (Porter in Beck, 2005, S.169).*

Somit lässt sich sagen, dass der klassische Gemeinschaftsbegriff zur Definition von „virtual Communities“ nicht ausreichend ist. Einige Autoren versuchen daher, dieses System mit dem weniger ausdifferenzierten Begriff der Gruppe zu erfassen. Stegbauer und Rausch (2006), Thiedeke (2003) und Stegbauer (2001) versuchen eine Annäherung anhand der Gruppendifinitionen von Homans und Mertons. Homans Bedingungen für eine Gruppe sind: eine geringe Anzahl von Personen; die in bestimmten Zeitspannen, in mittelbarem Kontakt stehen (also keine Freundesfreunde) (Stegbauer & Rausch, 2006, S.75). Diese Bedingungen können aber durch das Internet nur bedingt erfüllt werden. Mertons Definition nimmt den Weg über die Wahrnehmung der Gruppe. Eine Gruppe entsteht für ihn, wenn Außenstehende die Gruppe als zusammengehörig empfinden (Stegbauer & Rausch, 2006, S.76). Für ihre Mitglieder selbst sind diese Grenzen der Zugehörigkeit jedoch nicht so leicht zu identifizieren, so Merton (Stegbauer,

2001, S.75 & S.76). Dennoch ermöglicht der Ansatz Mertons den Transfer des Terminus Gruppe in die virtuelle Realität. Jedoch lässt sich nach Thiedeke empirisch feststellen, dass eine „virtuelle Gruppenbildung keinesfalls der Regelfall virtueller Vergesellschaftung ist“ (Thiedeke, 2003, S.42). Nach ihm ist die Kontaktzeit, beziehungsweise die Interaktionsdauer zwischen entsprechenden Individuen großteils viel zu kurz (zum Beispiel beim sporadischen E-Mail-Verkehr) oder nur einseitig (wie bei Blogs oder anderen selbstdarstellenden Seiten) (Thiedeke, 2003, S.42). Auch lässt sich für Außenstehende eine formelle Gruppe (mit vorgegeben oder selbst vorgegeben Zielen und Normen) zumeist nicht von einer informellen Gruppe (ohne klare Rollenverteilung) unterscheiden (Stegbauer & Rausch, 2006, S.76). Ein Konzept, welches das ggf. könnte, wäre das des Netzwerks (Stegbauer & Rausch, 2006, S.77). Eine Netzwerkanalyse kann nicht nur das Verhältnis zwischen Gruppenmitgliedern untersuchen, sondern auch das Verhältnis von Subgruppen und Gruppen untereinander (Stegbauer, 2001, S.91). Barry Wellman betont (Thiedeke, 2003, S.126) die Fähigkeiten solcher Netzwerkanalysen, nämlich Strukturmuster zu beschreiben, und ihre Veränderungen zu erfassen. Auch kann man mit einer solchen Netzwerkanalyse die Auswirkungen von Netzwerkmitgliederverhalten auf die Struktur des Netzwerkes aufzeigen (S.126). Das Verhältnis von einer Gruppe zu einem Netzwerk beschreibt Wellman wie das Verhältnis von einem „Local Area Network“ (LAN oder auch Intranet) zum World Wide Web (Thiedeke, 2003, S.127). Somit ist eine Gruppe ein soziales Netzwerk, wenn die „Bindungen eng auf einen abgegrenzten Bereich beschränkt und dicht verknüpft sind, so dass fast alle Netzwerkmitglieder direkt in Beziehung stehen“ (Thiedeke, 2003, S.127).

Für das Verständnis von Online-Beziehungen in sozialen Netzwerken nennt Wellman sechs Charakteristika (Thiedeke, 2003, S.134 / Schelske, 2006, S.127):

- Die Dichte sozialer Netzwerke: Sie ist definiert nach der Anzahl der möglichen Kontakte und dem Kommunikationsverhalten. In einem dichten Netzwerk kommunizieren viele Mitglieder sehr häufig miteinander.
- Die Abgrenzung in sozialen Netzwerken: Bei einem dichten Netzwerk gibt es eine starke Abgrenzung der Gruppenmitglieder. Nur wenige haben Kontakt nach außen. In losen Netzwerken gibt es kaum Abgrenzung, „sie sind nicht so stark auf das Innere des Netzwerkes orientiert“ (Thiedeke, 2003, S.137). Online-Netzwerke unterstützen eine solche lose Dichte (Schelske, 2006 S.127).
- Die Reichweite sozialer Netze: „Sie beschreibt die Größe und Heterogenität der Population innerhalb der Netzwerk Grenzen“ (Thiedeke 2003, S.140).
- Die Ausschließbarkeit in sozialen Netzwerken: Diese ist sehr hoch, ähnlich wie die Abgrenzung im Internet (nach Thiedeke, 2003). Während die Abgrenzung jedoch unbewusst geschieht, ist die Möglichkeit des Ausschlusses bewusst. So können Bereiche in Chaträumen durch Passwort geschützt werden. Unerwünschte Personen werden somit ausgeschlossen.
- Die Kontrolle in sozialen Netzwerken: Individuen innerhalb eines

sozialen Netzwerkes kontrollieren, fördern oder begrenzen ihre gegenseitigen Beziehungen (Schelske, 2006, S.128). Es gilt: je dichter ein Netzwerk ist, desto leichter können die Individuen es kontrollieren. Im Internet trifft dies jedoch nicht vollkommen zu, da lediglich Administratoren Dateien und E-Mails jederzeit einsehen können. Diese soziale Kontrolle kann für die Stärkung des Netzwerkes wichtig sein.

- Die Stärke der Bindung in sozialen Netzwerken: Wie bereits erwähnt gibt es in dichten Gruppen viele starke Bindungen (strong-ties), die jedoch wenig neue Informationen in das Netzwerk hinein lassen, da das Verhalten, die Interessen und die Themengebundenheit sich in einem dichten Netzwerk sehr stark ähneln. Weak-ties hingegen, also schwache Bindungen, erfrischen das Netzwerk mit neuen Informationen.

Als Fazit zum Netzwerkbegriff lässt sich ausmachen, dass die Qualität des Kontaktes nicht von seiner medialen Form abhängig ist (Schelske, 2006, S.128).

Als nächstes stellt sich die Frage, wo dieses erweiterte Netzwerk zu verorten und in wie fern der Begriff des Raumes hierzu angebracht ist? Durch die Einbettung des Begriffs Raum in das virtuelle Medium Internet verliert sich die Eigenschaft des „materiell-gegenständlichen“ und die damit verbundene Bedeutungsordnung als Grenze „territorialer, institutioneller und körperlicher Referenzmuster“ (Funken & Löw, 2003, S.175). So durchbricht das Internet „die isolierende Wirkung von Orten“, es macht „nahezu jeden beliebigen Raum zugänglich und jeden an prinzipiell jedem Ort erreichbar“ (Funken & Löw, 2003, S.176). Somit fehlt es an messbarer räumlicher Distanz.

Wie sind diese zwei Raum-Realitäten nun in Verbindung zu bringen? Eindeutig ist, dass der virtuelle Raum nicht ohne den materiellen Raum denkbar ist. Der virtuelle Raum erschließt „neue Wahrnehmungs- und Handlungsräume“, die „als Orte der Selbstdarstellung und Repräsentation und als Plateau des Meinungs-austausches“ fungieren (Funken & Löw, 2003 S.181). Lokale Lebenszusammenhänge werden in globale transferiert, ihr Handlungsraum wird somit zu einem „generalisierten Anderswo“ (Funken & Löw, 2003, S.184) erweitert. Durch diese Tatsache bedarf es für den Raumbegriff einer neuen Definition. Reichert schlägt hierzu vor, den „Raumbegriff mit dem Begriff der Ordnung“ zu verbinden (Funken & Löw, 2003, S.187). Der Raum entstehe durch menschliches Zutun, „das durch das In-Beziehung-Setzen verschiedener Kontexte“ (Funken & Löw, 2003, S.187) erst manifestiert werde.

Wenn der Mensch den Raum der Ordnung schafft, stellt sich dann natürlich auch die Frage, wie dieser Raum auf den Menschen wirkt. Allgemein lässt sich über das Leben des Menschen im Prozess der Globalisierung sagen, dass die Normalbiographie an Wert verliert (Beck, U. in Beck 2005, S.169). Soziale Beziehungen „entkoppeln sich von Traditionen und lokalen Interaktionskontexten“ (Beck, U. in Beck 2005, S.169). Ulrich Beck spricht

von einer Individualisierung, wie sie auch schon Durkheim erahnte. Dieser Prozess hin zum „flexiblen Menschen“ (wie ihn Sennett nennt) ist jedoch mit einer Unsicherheit belastet, die in dem Menschen den Wunsch nach Einbettung in klassische Strukturen aufkommen lässt: „die Sehnsucht nach Heimat, die Renaissance des Lokalen und die Wiederbelebung von Gemeinschaft sind hierfür ein Anzeichen“ (Beck, 2005, S.170).

Diesen Prozess bezeichnete ich bereits in meinem obigen Kommentar als Angst. Der Fortschritt in der Gesellschaft und die exponentielle Vermehrung der „weak-ties“ lassen trotz ihrer Bedeutung den Wunsch nach „strong-ties“ aufkommen, also nach einer Gemeinschaft im soziologischen Sinne.

Die Entwicklung ist somit gegensätzlich. Es gibt einerseits den gesellschaftlichen Druck und andererseits den Wunsch des Kompensierens. Beck beschreibt, dass der Mensch einen Kompromiss zu finden versucht, in dem er moderne Netzwerke nutzt, um „weak-ties“ aufzuwerten (Beck 2005, S.170). Was das Internet jedoch schafft, ist „weniger der Ersatz für eine verloren gegangene Gemeinschaft, als vielmehr die Unverbindlichkeit sozialer Beziehungen jenseits der alltäglichen sozialen Verbindlichkeit“ (Beck 2005, S.170).

Zu diesem Thema gibt es drei klassische Texte, die den Blick mehr dokumentarisch hinter die Kulissen werfen, als das Thema aus sozialwissenschaftlicher Perspektive zu beschreiben. Es handelt sich um die Bücher „Virtuelle Gemeinschaft“ von Howard Rheingold, „Leben im Netz“ von Sherry Turkle und „Net Kids“ von Don Tapscotts. Allen gemeinsam ist der Versuch, zu Anfang des Internetzeitalters durch eigene Beobachtungen etwas über Umgangsformen, Verhältnisse und Kommunikation im Netz zu berichten. Dabei verfielen sie aber, wie viele Autoren populärer Literatur, in den Fehler, zu generalisieren. Während Rheingold dabei die utopischen Möglichkeiten eines Netzwerkes eher euphorisch hervorhebt, betrachtet Tapscott die Thematik von einem etwas nüchterneren Standpunkt. Ihm geht es dabei um Kinder und Jugendliche, um die Generation Internet, die „Net Kids“.

Diese Generation hat seiner Meinung nach 10 verschiedene kulturelle Merkmale (Tapscott nach Stegbauer & Rausch, 2006, S.80):

- Sie hat einen Drang zur Autonomie und Unabhängigkeit und fühlt sich in der Rolle der Informationssuchenden.
- Die Jugendlichen sind emotional und intellektuell offen, weil sie ihre „innersten Gedanken“ im Netz freigeben.
- Sie integrieren soziale Anliegen in die Technik, weil sie globale virtuelle Gemeinschaften bilden.
- Diese Generation definiert sich über freie Meinungsäußerung ohne Tabus.
- Sie sucht nach Innovationen und stetiger Verbesserung.
- Ihr Wert liegt darauf, reif bzw. erwachsen zu sein.
- Die Jugendlichen wollen nachforschen und die verwendeten Programme verstehen.
- Sie leben ihr Leben in Unmittelbarkeit und Echtzeit. Alles muss

- schnell geschehen.
- Sie sind gegen Wissensmonopolisierung, wollen also nicht nur einer Quelle vertrauen.
 - Aufgrund der Anonymität im Internet sind sie kritisch und überprüfen Informationen.

Diese Punkte sind meiner Meinung nach jedoch nicht nur beschreibend für Jugendliche, die das Internet nutzen. Jugendliche wollen immer autonom sein und fühlen sich dabei erwachsen (1&6). Zwar zeigen aktuelle Forschungen von Neurologen, dass die Gehirnstruktur von Jugendlichen bereits wie die eines Erwachsenen ausgebildet ist, doch rate ich zur Vorsicht. Der Mittelweg der Erziehung zwischen Verantwortung abgeben, den Jugendlichen selbst Entscheidungen fällen lassen, ihm Freiräume für die Entwicklung zu geben und dennoch Regeln aufzustellen und Kontrollen durchzuführen, muss immer sehr individuell von den Erziehungsberechtigten gefunden werden und ist vom Charakter des jeweiligen Jugendlichen abhängig. Dass die Jugendlichen laut Tapscott emotional frei und offener und auch ohne Vorurteile gegenüber moderne Medien sind, liegt m. E. auch mit am Schutz der Anonymität (2,3&4), sei diese nun existent oder nur fiktiv. Ebenso ist der schnellere und hektischere Lebensstil immer schon für junge Erwachsene (8) im Vergleich zur älteren Generation kennzeichnend gewesen. Dass sie nicht vertrauen, also eine gesunde Skepsis entwickelt haben, ist stark pauschalisiert (10). Selbst wenn dies zutreffen würde, wäre dieser Vertrauensverlust eher eine Last. Der in Punkt 9 genannte Vertrauensverlust an ein Wissensmonopol, also an das Wissen, das sich aus nur einer Quelle speist, ist bereits auch kennzeichnend für den Charakter von jungen Erwachsenen. Das Aufbegehren gegen ein Wissensmonopol ist dabei oftmals ein Aufbegehren gegen eine Art Obrigkeit, die dieses Wissen vertritt. Gäbe es dieses Aufbegehren in der Entwicklungsphase eines jedes Jugendlichen zu jeder Epoche nicht, hätte es wohl keine Kulturrevolutionen geben können.

Sherry Turkles Buch thematisiert die Frage nach der Identität im Internet. Im Rahmen ihrer Recherche spielte sie ein rein textbasiertes Rollenspiel, das MUD (Multi User Dungeon). In diesem Spiel ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener rein fiktiver Identitäten anzunehmen, die losgelöst von der wirklichen Identität nicht an Geschlecht, sozialer Stellung oder ähnliches gebunden sind. So verwischen „die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen, dem Belebten und Unbelebten, dem einheitlichen und multiplen Selbst sowohl auf modernen Forschungsfeldern als auch in den Mustern des Alltagslebens zunehmend“ (Turkle in Stegbauer & Rausch, 2006, S.82). Sherry Turkle schreibt begeistert von den Möglichkeiten, die dieses Spiel schafft. Stegbauer und Rausch kritisieren jedoch ihre eher unwissenschaftliche Beschreibung und stellen hierzu fest: „Beobachtungen einzelner werden verallgemeinert, unter Missachtung aller nicht offensichtlicher Bereiche“ (Stegbauer & Rausch, 2006, S.82).

Diese MUDs bieten zwar eine Vielzahl an Möglichkeiten, die Identitätsschranken des Einzelnen aufzuheben, doch sind die Gefahren dabei vielfältig. Durch die Schaffung einer fiktiven Identität, die in einer

fiktiven Gesellschaft lebt, kann sich das Leben des Users auch verkomplizieren. Der anfängliche Spaß kann schnell zu einem Druck und einer Pflicht werden. Was Nutzer von Rollenspielen als „leveln“ bezeichnen, ist nichts anderes als die Sozialisation eines fiktiven Charakters. Der soziale Status und die Anerkennung des jeweiligen Charakters innerhalb eines Rollenspiels ist mit Zeit und Arbeit verbunden, um das angestrebte Ziel erreichen zu können. Somit lebt der Mensch in zwei Welten, in denen er jeweils die soziale Pflicht hat, sich einzubringen. Die mittlerweile zunehmende Form der Computerspielsucht resultiert meiner Meinung nach auch aus solch einem Verpflichtungsgefühl, sich in einer fiktiven Welt zu sozialisieren. Manch einer definiert seinen sozialen Status dann nicht mehr über Arbeit, Geld und einer festen Gemeinschaft im soziologischen Sinn, sondern über die Fähigkeiten (Skills) seines Avatar und der eigenen, diesen zu steuern. Die Kritik an der Computerspielsucht ist daher die gleiche, wie die in Bezug auf andere Süchte. Sie formuliert sich nicht als eine Schuld- oder Charakterfrage, sondern ist eine indirekte Kritik am gesellschaftlichen Leben und an den einzelnen Sozialisationsinstanzen.

Ein Blick auf die Auswirkungen des Internets aus bildungstheoretischer Perspektive werfen Friederike von Gross, Winfried Marotzki und Uwe Sander in ihrem Buch „Internet – Bildung - Gemeinschaft“. In sechs Thesen formulieren sie die Entwicklung des Internets und die des Users (Von Gross, Marotzki, Sander, 2007, S.220):

- Im Sozialraum des Internets vermehren sich schwächere soziale Bindungsformen (weak-ties). Das bringt Probleme mit sich, „Probleme des Vertrauens einerseits, der Selektionsmöglichkeiten angesichts potenziertes Kontaktmöglichkeiten andererseits“ (Von Gross, Marotzki, Sander, 2007, S.220). Die Selektion wird zu gewährleisten versucht, indem sie nach „Maßgabe der Online-Peers (strong-ties)“ durchgeführt wird. Dadurch können Kontaktformen auftreten, die offline unwahrscheinlich wären. Mit dieser spielerischen Sicht der Kontaktaufnahme fragmentieren klassische Sozialstrukturen.
- Dadurch entstehen nicht nur neue weak-ties, die durch strong-ties selektiert werden, sondern auch neue strong-ties aus weak ties. Innerhalb von Communities können sich so neue Subgruppen bilden, die ihren eigenen Regeln folgen.
- Das Ziel, neue Bindungen aufzubauen kann „der Partizipation an Großprojekten“(z.B. Wikipedia etc.) weichen. Diese Großprojekte wären von kleinen Subgruppen nicht realisierbar. (Von Gross, Marotzki, Sander, 2007).
- Geschlossene Communities verknüpfen sich über „Syndication“ miteinander. Inhalte verschiedener Peergroups werden somit einem Meta-Publikum zur Verfügung gestellt. Das Web2.0 kennzeichnet sich somit durch die „partielle Integration von Inhalten anderer Seiten“. (Von Gross, Marotzki, Sander, 2007, S.220) So können Youtube-Videos im eigenen Blog angezeigt werden und gleichzeitig als Video innerhalb einer Playlist direkt auf Youtube.
- Das Internet integriert sich nicht nur durch Werbung und Informationen in die „außermediale soziale Alltagswelt“ (Von Gross,

Marotzki, Sander, 2007, S.220), sondern es werden auch reziprok außermediale Geschehnisse in das Internet gestellt.

Als Fazit lässt sich das Zunehmen einer dezentrale Form des sozialen Netzwerks erkennen, dessen Eigenschaft die „Verschränkung von Technik und Sozialität“ (Von Gross, Marotzki, Sander, 2007, S.221) ist.

4. Epilog

Das Internet wurde erschaffen, um für einen schnelleren und einfacheren Informationsaustausch die physische Barriere der Entfernung zwischen Individuen zu beugen und soziale Netzwerke zu emulieren. Dies war und wird auch in Zukunft seine Aufgabe bleiben.

Die Erweiterung des Sozialraumes durch das Internet und die damit angeblich verbundene Verkomplizierung sozialer Beziehungen ist für einen soziologischen oder philosophischen Kontext wichtig.

Nicht zuletzt die Quantenphysik zeigt, dass der neue Raum, das Internet, das von Menschen erschaffen wurde, ironischer Weise genauso fiktiv und konstruiert ist, wie die reale Welt – unsere Dimension. Wir erschaffen somit unser interdependentes Netzwerk genauso, wie wir die Realität schöpfen. In dem wir die Welt erfassen, in dem wir sie also kognitiv wahrnehmen, schaffen wir den Raum. Und in dem wir im Raum artikulieren, schaffen wir Verbindungen, die wir als Netzwerke bezeichnen. Netzwerke die so komplex sind, dass wir sie nur in partiellen Mikroebenen beurteilen und erfassen können.

Somit sind Cyberprobleme wie Onlinesucht, Internetkriminalität, o.ä. ein Abbild unserer „Real Life“ Gesellschaft, die aus individuellen, psychischen und sozialen Bedingungen heraus entstehen und nicht durch das Internet selbst geschaffen werden.

Anmerkungen

[1] Der Text wurde im Rahmen einer Forschungswerkstatt bei Prof. Dr. Christine Huth-Hildebrandt zum Thema *Digitale Lebenswelten* als BA-Thesis an der Fachhochschule Frankfurt verfasst.

Literatur

Beck K. (2005). Computervermittelte Kommunikation im Internet. München, Wien: R. Oldenbourg Verlag.

Bohnen A. (2000). Handlungsprinzipien oder Systemgesetze. Über Traditionen und Tendenzen theoretischer Sozialerkenntnis. Tübingen: Mohr Siebeck.

Brewer, M.B. & Gardner, W (1996). Who ist this „we“? Levels of collective identity and self-representations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 83-93.

Castells M.(2001). Informationszeitalter I – Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Opladen: Leske + Budrich.

Castells M.(2001). Informationszeitalter II – Die Macht der Identität. Opladen: Leske + Budrich.

Dallinger U. (2009). Die Solidarität der modernen Gesellschaft. Der Diskurs um rationale oder normative Ordnung in Sozialtheorie und Soziologie des Wohlfahrtsstaats. Wiesbaden: VS Verlag.

Durkheim E. (1902). Erziehung, Moral und Gesellschaft. Vorlesungen an der Sorbonne. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Durkheim E. (1961). Die Regeln der soziologischen Methode. Neuwied/Berlin: Luchterhand.

Elias N. (1986). Was ist Soziologie? München: Juventa,.

Erikson, E. (1973). Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Eun-Young K. (1995). Norbert Elias im Diskurs von Moderne und Postmoderne. ein Rekonstruktionsversuch der Eliasschen Theorie im Licht der Diskussion von Foucault und Habermas. Marburg: Tectum Verlag.

Funken C. & Löw M. (2003). Raum, Zeit, Medialität. interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien. Wiesbaden: VS Verlag.

Granovetter, M. (1973). The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology* 78.1360-1380.

Granovetter, M. (1983). The Strength of Weak Ties. A Network Theory Revisited. *Sociological Theory* 1.201-233.

Hartmut r. & Kottmann A. (2007). Soziologische Theorien. Stuttgart:UTB.

Hurrelmann K. (2006). Sozialisationstheorie. Weinheim: Beltz Verlag.

Marotzki W., Nohl A.-M., Ortlepp W. (2006). Einführung in die Erziehungswissenschaft. Stuttgart: UTB.

Mead, G.H.(1998). Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Münch R. (2004). Soziologische Theorie, Band 1. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Preyer G. (2009). Neuer Mensch und kollektive Identität in der Kommunikationsgesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag.

Schelske A.(2006). Soziologie vernetzter Medien. München, Wien: R. Oldenbourg Verlag.
Schenk M. (1995). Soziale Netzwerke und Massenmedien. Tübingen: J.C.B. Mohr.

Schluchter W. (2009). Grundlegungen der Soziologie 1: Eine Theoriegeschichte in systematischer Absicht. Band I, Band1. Mohr Siebeck.

Stegbauer C. (2001). Grenzen virtueller Gemeinschaft: Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen. Wiesbaden: VS Verlag.

Stegbauer C. & Rausch A. (2006). Strukturalistische Internetforschung. Springer.

Tajfel, H. & Turner, J.C. (1986). The social identity theory of intergroup behavior. In S. Worchel & W.G. Austin (Hrsg.). *Psychology of intergroup relations* (S. 7-24). Chicago,IL: Nelson-Hall.

Thiedeke U. (2003). Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: VS Verlag.

Treibel A. (2008). Die Soziologie von Norbert Elias: Eine Einführung in ihre Geschichte, Systematik und Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag.

Von Gross F.; Marotzki W.; Sander U. (2007). Internet- Bildung-Gemeinschaft. Wiesbaden:VS Verlag.