

Virtuelle Körper

Autor(en): **Landert, Daniela**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Rosa : die Zeitschrift für Geschlechterforschung**

Band (Jahr): - **(2008)**

Heft 36

PDF erstellt am: **08.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-631353>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Virtuelle Körper

von Daniela Landert

Kommunikationsräume im Internet zeichnen sich dadurch aus, dass BenutzerInnen in ihnen nicht physisch präsent sind. Ein Blick in einige dieser Räume zeigt, dass diese dennoch alles andere als frei von Körpern sind.

Als das Internet dank Chats und Newslists mehr und mehr für die Kommunikation mit Unbekannten genutzt wurde, stellten FeministInnen teilweise grosse Erwartungen an das neue Medium: Da der physische Körper in den virtuellen Räumen des Internets nicht präsent sei, würden diese es ermöglichen die «Tyranei des Geschlechts» zu überwinden. Man hoffte, dass insbesondere die Norm der Zweigeschlechtlichkeit dort aufgehoben werde.¹ Und tatsächlich gab und gibt es einige MUDs («Multi User Dungeons»; virtuelle Räume, in denen Rollenspiele stattfinden), die Geschlechtszuschreibungen ermöglichen, welche über männlich/weiblich hinausgehen: beispielsweise «either» (eines von beiden), «neuter» (neutrum) oder «plural».² Doch wer sich heute gängige Online-Interaktionen anschaut, stellt schnell fest, dass solche subversiven Selbstzuschreibungen nicht die Regel sind.

Mehr «Freunde» dank Fotos

In «virtuellen Gemeinschaften» wie MySpace oder Facebook erstellen Mitglieder ihr Profil mit dem Ziel «Freunde» zu finden. Fotos sind dabei unabdingbar: Mitglieder ohne Fotos haben schlechte Chancen neue «Freundschaften» zu schliessen. Dass der dargestellte Körper mit demjenigen übereinstimmt, den das Mitglied im «realen Leben» hat, ist allerdings nicht garantiert. Die Fotos sind daher nicht als ein Abbild des «realen» Körpers zu verstehen, sondern eher als Pendant zur virtuellen Identität des Mitglieds in der Onlinegemeinschaft: als «virtueller» Körper. Somit ermöglichen MySpace und Facebook zwar die Konstruktion von (Geschlechts-)Identitäten, die unabhängig vom realen Körper des Mitglieds sind, sie ermöglichen es aber nicht (oder nur zum Preis der sozialen

Ächtung) eine Identität anzunehmen, die generell unabhängig ist von Körpern und den mit ihnen verbundenen Normen.

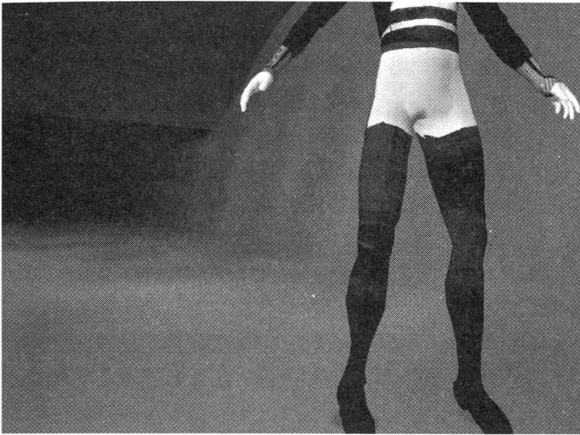
Geschlecht als Konsumgut

Auch in SecondLife, einer dreidimensionalen virtuellen Welt, ist die visuelle Repräsentation von Körpern ein zentraler Bestandteil virtueller Identität. Wer sich bei SecondLife anmeldet, muss sich gleich nach der Wahl des Nicknames für einen Avatar, die graphische Darstellung einer Figur, entscheiden. Zwölf solcher Avatars stehen zur Auswahl: sechs männlich, sechs weiblich. Rund 100 Parameter ermöglichen es die Grösse, Position, Farbe und Ausrichtung sämtlicher Körperteile zu modifizieren. Für das Geschlecht, allerdings, gibt es nur zwei mögliche Werte: männlich oder weiblich. Und wird das Geschlecht geändert (man klickt dafür auf den gewünschten Wert in der Auswahlbox), so ändern sich auch die zur Verfügung stehenden Optionen der Körpermerkmale: Während beispielsweise für männliche Körper die Grösse der Brustmuskeln definiert werden kann, verfügen weibliche über Angaben zur Grösse, «Spannkraft» und dem Abstand der Brüste.

Bemerkenswert ist das Fehlen der primären Geschlechtsmerkmale: Avatars beiderlei Geschlechts haben zwischen den Beinen nichts als eine glatte Fläche. Die eindeutig als männlich oder weiblich definierten virtuellen Körper kommen somit ohne die Geschlechtsmerkmale aus, die bei der Vergeschlechtlichung realer Körper eine so entscheidende Rolle spielen. Erstaunlich ist dieser Umstand auch deshalb, weil ein nicht unwesentlicher Teil der Aktivitäten, die in SecondLife betrieben werden, sexueller Natur sind. Doch hier wird bald klar, dass vom Fehlen der Geschlechtsteile nicht voreilig auf ihre Irrelevanz geschlossen werden darf – ganz im Gegenteil. Wer nämlich seinen Avatar mit Penis oder Vagina ausstatten will (für virtuellen Sex, wenn nicht Voraussetzung, dann doch zumindest sehr begehrt), muss diese entweder selbst programmieren (was Können und Zeit voraussetzt) oder (die weitaus üblichere Variante) kaufen. Die Bereitschaft der BenutzerInnen, Geld zu bezahlen, um ihre virtuellen Körper mit Geschlechtsteilen auszustatten, spricht zweifellos für die Bedeutung, die diesen zukommt.

«let me check again»

Doch was macht die Bedeutung von Körpern und körperlichen Merkmalen für die Interaktion in virtuellen Räumen aus? Eine mögliche Antwort



Brüste sind gratis, Penisse und Vaginas kosten.

bietet die Rolle, die der Körper für die Authentizität der Identität spielt.³ Identität wird dann als glaubwürdig und «wahr» beurteilt, wenn sie mit dem Körper übereinstimmt. In Bezug auf Geschlecht äussert sich dies im «realen Leben» beispielsweise in Geschlechtsumwandlungsoperationen, in denen der Körper an die Geschlechtsidentität angepasst wird, und diese dadurch (im doppelten Sinn: gesellschaftlich wie rechtlich) legitimiert. Ein Beispiel dafür, wie auch in virtuellen Räumen der Bezug auf den Körper dazu dient, die Glaubwürdigkeit der angenommenen Geschlechtsidentität zu erhöhen, zeigt der folgende kurze Ausschnitt aus einer Chat-Unterhaltung:⁴

<Asian_Girl> are you a man or woman to start with? sounds like a woman..
 <DeLow> Damn, I do?
 <DeLow> sorry hun, I am a man
 <Asian_Girl> yeah, sounds like a real woman..
 <DeLow> let me check again
 <DeLow> lol
 <DeLow> I am a guy
 <DeLow> I swear I am

Mit der Aussage «let me check again» verweist DeLow hier auf den Körper als die für das Geschlecht entscheidende Instanz.

Kein Ende der «Tyrannie»

In textbasierten Chats können virtuelle Körper nicht durch visuelle Mittel dargestellt werden. Trotzdem stehen auch sie unter dem Einfluss von Körpern. Eine Untersuchung von virtuellen Identitäten in Chats hat gezeigt, dass Identitätsmerkmale, die sich über den Körper definieren (z.B. Alter, Aussehen), weitaus häufiger genannt werden als Merkmale, die keinen direkten Bezug zum Körper aufweisen (z.B. Interessen, Beruf).⁵ Ausserdem wird Geschlecht, das mit Abstand

häufigste Identitätsmerkmal in Chats, als «körperliches» Geschlecht (sex) verstanden und bezeichnet. Entgegen den Hoffnungen, die FeministInnen in das frühe Internet setzten, ist Geschlecht in den untersuchten Chats denselben Normen unterworfen, die auch den Geschlechtskörper im «realen» Leben beherrschen: alle Angaben zum Geschlecht von Chat-TeilnehmerInnen bezeichnen diese eindeutig als entweder männlich oder weiblich – dem Internet ist es nicht gelungen, diese «Tyrannie des Geschlechts» zu beenden.

Anmerkungen

¹ Danet, Brenda. Text as Mask. Gender and Identity on the Internet, 1996. <http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>, [17.01.2008].

² Sundén, Jenny, "I'm still not sure she's a she" – Textual Talk and Typed Bodies in Online Interaction, in: Paul McIlvenny (Hg.). Talking Gender and Sexuality, Amsterdam/Philadelphia 2002, S. 289-312.

³ O'Brien, Jodi. Writing in the Body. Gender (Re)Production in Online Interaction, in: Marc A. Smith und Peter Kollock (Hg.). Communities in Cyberspace, London/New York 1999, S. 76-104.

⁴ Landert, Daniela. How Bodies Matter in Virtuality. An Analysis of Identity Construction in Text-Based Online Chats, Unveröffentlichte Lizenziatsarbeit der Universität Zürich, Oktober 2007. Der Chat-Ausschnitt stammt von einem ICQ-Online Chat-Room (www.icq.com/chat) und lässt sich folgendermassen übersetzen:

AG: erst mal, bist du ein mann oder eine frau?
 du klingst wie eine frau..
 D: verdammt, wirklich?
 D: sorry süsse, ich bin ein mann
 AG: ja, du klingst wie eine richtige frau..
 D: lass mich nochmals nachsehen
 D: lol [= lacht laut]
 D: ich bin ein typ
 D: ich schwör's

⁵ Landert (wie Anm. 4).

Autorin

Daniela Landert treibt sich aus rein wissenschaftlichem Interesse in virtuellen Räumen rum. Als Linguistin untersucht sie dabei die Verwendung von Sprache zur Konstruktion von Identität und Körper. dlandert@gmail.com