

Metasozilogische Implikationen des „Cyberspace“ (Geser Hans 1998)

1 Leitfragen

- Was unterscheidet die Online- von der Real-Welt?
 - *Fehlende physische Gegebenheiten (strukturegebend und komplexitätsreduzierend)*
- Welche Konsequenzen hat das Fehlen von physischen Gegebenheiten auf die Online-Welt?
 - *Erhöhte Autonomie für den Akteur, sowie erhöhter Bedarf an internalen Orientierungshilfen*
- Wie kompensiert die Online-Welt das Fehlen der physischen Gegebenheiten?
 - *Neue Distanzstrukturen & nicht räumliche Integrationsfaktoren*
- Wie verhalten sich personelle Rollen, soziale Systeme und kulturelle Artefakte in der Online-Welt?
 - *Fluidisierung (Substitution, nackte Subjekte, Autonomie)*

Im Folgenden wird versucht eine Antwort auf die gestellten Fragen zu liefern und die Online-Welt in ihren Eigenschaften zu umschreiben. Real- und Online-Welt werden mit einander verglichen, um die Differenzen auszuarbeiten und somit die Besonderheiten der Online Welt ersichtlich zu machen. Die Beantwortung der Leitfragen ist zentral für das Verständnis der Online-Welt und kann als Grundlage dienen, aufbauende Konzepte und spezifische Themengebiete anzugehen.

2 Physische Gegebenheiten

These 1

„ Die Online-Welt ist eine ‚weiche‘ Sozialwelt, in der physische Gegebenheiten (wie Raum, Zeit, materielle Objekte u.a.) weniger stabilisierende und komplexitätsreduzierende Wirkungen als in der Realwelt entfalten“ (Geser, 1998).

Die physischen Gegebenheiten strukturieren den sozialen Raum in der Real-Welt stark. Sie fördern Integration und ermöglichen Erwartungshaltungen, schränken unsere Handlungsfreiheiten aber auch ein. Durch das Fehlen dieser Eigenschaften in der Online-Welt werden einerseits neue Möglichkeiten geschaffen andererseits jedoch auch neue Probleme aufgeworfen. Es wird kurz auf die physischen Gegebenheiten Raum, Zeit und Wahrnehmung eingegangen.

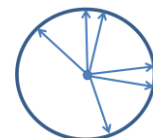
2.1 Raum

Real-Welt

- Der Raum schafft ein homogenes, isotropes Universum
- Es entstehen objektiv messbare räumliche Distanz -> alle Individuen stehen in Beziehung zueinander
- Quantitativ abgestufte Distanzen -> Aufwand an Zeit, Kosten und Anstrengung variiert
- Sequentielle Durchquerung der Orte ist erforderlich

Online-Welt

- Keine Distanzen vorhanden
- Kein physischer Raum
- Konsequenzen:
 - **Methoden:** raumbezogene Erklärungsvariablen verlieren explanatorische Kraft
 - **Theorie:** Verlust der verbindenden Kraft des räumlichen Beisammenseins, was zu verunsicherten sozialen Akteuren in der Online-Welt führt



2.2 Zeit

Real-Welt

- Zeitknappheit aufgrund erforderter gleichzeitiger Präsenz
- Eisernes Gesetz der Oligarchie (je grösser die Gruppe)

Online-Welt

- Keine gleichzeitige Präsenz von Nöten
- Gleichzeitiges Kommunizieren möglich
- Bezug auf Vorgangenes (Diskussionsverlauf explizit vorhanden)
- Permanente Verfügbarkeit -> Konstitution der Identität der Online-Gruppe

2.3 Wahrnehmung

Real-Welt

- Integrationswirkung des gemeinsamen Ortes (Simmel) -> Zugehörigkeitsgefühl
- Dynamik interpersoneller Beziehungen ist gross

Online-Welt

- Keine Räumlichkeiten
- Konzentration der Kognitionen liegt auf den Beiträgen
- Keine Körpererscheinung (Mimik etc.) -> keine Möglichkeit eine Erwartungshaltung aufzubauen
- Nur zeitlich aufeinander folgende verbale Äusserungen stehen zur Verfügung

3 Kompensation der fehlenden physischen Gegebenheiten

These 2

„Der Mangel an exogen-physischen Restriktionen hat zur Folge, dass ein umso höherer Bedarf nach endogenen, (d.h. auf psycho-sozialer und kultureller Ebene erzeugten) Strukturbildungen entsteht“ (Geser, 1998).

Aufgrund der Tatsache, dass die physischen Gegebenheiten in der Online-Welt fehlen und somit auch ihre strukturgebende und komplexitätsreduzierende Wirkung nicht vorhanden ist, herrscht in der Online-Welt ein grosser Selektionszwang. Der Akteur muss aus einer unendlichen Anzahl an Möglichkeiten alleine auswählen. Dies führt dazu, dass die Benutzer des Internets einen erhöhten Bedarf an internalen Orientierungshilfen ausbilden.

Nicht räumliche Integrationsfaktoren:

- Werte, Status, Ziele, Gemeinsamkeiten. Websites mit hoher Reputation sind oft erfolgreiche Netz-kommunikatoren

Neue Distanzstrukturen: Startseite und Lesezeichen

- Beliebig modifizierbar
- Keine klare Trennung in vertraut und unvertraute Online-Welt möglich
- Subjektiv, nicht unabhängig vom Benutzer

Kommunikationsgeschichte als Mittel der Identitätsbildung

- Vorteil: explizit vorhanden
- Nachteil: Konsens finden in der Heterogenität ist schwierig
- Lösung: FAQ

Keine nonverbale Kommunikation: supraindividuelle explizite Begriffe

- Hohe Spezifität und präzise festgelegte Semantik / Problem: Amoebenwörter (Demokratie, Solidarität)
- Standardisierte Codes (Formeln, Wissenschaften, Chemie)
- In Real-Welt erstellte Verständigungsbasis

4 Fluidisierung

These 3

„Eine Hauptfunktion der Online-Welt besteht darin, die Gesellschaft durch eine Sphäre ‚semi-fluidier‘, intentional gestaltbarer und reversibler kultureller Artefakte, personaler Rollen und Identitäten und sozialer Interaktions- und Strukturformen zu bereichern, die zur Realwelt in einem teils komplementären, teils konfliktiven Verhältnis stehen“ (Geser, 1998).

Sowohl kulturelle Artefakte, soziale Rollen, Identitäten wie auch soziale Systeme weisen in der Online-Welt von der Real-Welt unterschiedliche Eigenschaften auf. In der Tatsache, dass sie sich alle fluidisieren und somit einerseits physisch wie auch immateriell zugleich sind, weisen sie eine Gemeinsamkeit auf.

4.1 Kulturelle Artefakte

◦ Polares Spannungsfeld

- Physisch: externalisiert, reproduzierbar
- Immateriell: modifizierbar
- Problem: Substitution durch neuere Versionen / ephemeren Charakter, psycho-soziale Ebene
-> die kulturelle Systemebene verliert an Eigenständigkeit

4.2 Sozialen Rollen und Identität

- Keine physische Anwesenheit - stabile Merkmale bleiben unerkennbar (Geschlecht, Alter, Grösse)
- Nackte Subjekte (Virtuelle Identität) – man kann beliebige Rollen einnehmen
- Keine zukünftige Verbindlichkeit (peripherste Sphäre)
- Horizonterweiterung da kein grosses Risiko (fremde soziale Milieus, unbekannte Sachbereiche)

4.3 Soziale Systeme

- Grosse Autonomie der Akteure
 - Keine festgelegten Versammlungszeitpunkte
 - Teilnahme an Kommunikation freiwillig
- Nicht geeignet für Prozesse der Beeinflussung (Wahrheitsfindung, Konsens)
- Geeignet für ad hoc Lösungen und Austesten von Gesellschaftsmodellen (modifizier-, manipulierbar)

5 Theorien

These 4

„Die Online-Welt ist eine ‚hypersoziale‘ Sphäre, die manchen idealisierten Konzepten, Modellen und Theorien der bisherigen Soziologie approximativ besser als die Realgesellschaft entspricht“ (Geser, 1998).

- Geeignete Theorien
 - Ignorieren physische Rahmenbedingungen
 - Betonen endogenen Eigendeterminiertheit der sozialen Welt
- Online Kommunikation = idealisierte soziale Handlungen (Weber): subjektiver Sinn & intentional
- **Bessere Theorien für die Online- als für die Real-Welt!**

6 Literatur:

Geser, Hans (1998): Metasozilogische Implikationen des „Cyberspace“. In: Sociology in Switzerland: Toward Cybersociety and Vireal Social Relations. Online Publikationen. Zürich.