

Identität im Cyberspace.

Ein psychoanalytischer Zugang

JAN JAGODZINSKI

LEBEN IM NETZ: GESPALTENE VS. DEZENTRIERTE SUBJEKTE

Die Frage nach Cyberidentitäten in Videospielen stellt uns vor einige interessante Herausforderungen. In der Postmoderne wurde Identität von vielen verschiedenen theoretischen Positionen aus durchleuchtet, wobei der Poststrukturalismus wohl eine der einflussreichsten darstellt. Die Arbeiten von Sherry Turkle sind beispielhaft für diese Richtung. Turkle verdeutlicht ihr Verständnis der Identitätsformation in einem Text mit dem Titel »Who am We?«, der 1996 kurz nach der Veröffentlichung ihres bahnbrechenden Buches »Leben im Netz« (»Life on the Screen«, 1995), in dem online-Magazin »Wired« erschienen ist. In der »postmodernen Simulation«, so meint sie, »ist das Selbst ein multiples, verstreutes System« (Turkle 1996: 1). Und in diesem Sinne beginnt Turkle ihre Abhandlung danach auch, indem sie sich selbst als eine Assemblage, zusammengesetzt aus vielen symbolischen Personen, dezentriert: die »französische Sherry« (anspielend auf das französische *chérie*), die in den 60er Jahren in Paris den Poststrukturalismus studierte, die Sozialwissenschaftlerin, die vor allem in Anthropologie, Persönlichkeitspsychologie und Soziologie ausgebildet wurde, die klinische Psychologin, die Buchautorin, die seit 20 Jahren am MIT (Massachusetts Institute of Technology) tätige Professorin und Mentorin von Studierenden, und die Cyberspace-Forscherin, die Frau, die sich entweder als Mann einloggt oder als eine andere Frau oder einfach als ST. Der Text wurde in der dritten Person Singular verfasst. Turkle selbst ist darin nicht mehr ein »Ich«, sondern vielmehr ein »Wir«, welches in dem Artikel wiederum als ein »Sie« objektiviert und distanziert wird.

Die Psychoanalyse, in diesem Fall die lacansche Psychoanalyse, stellt jedoch eine Herausforderung für Turkles poststrukturalistische

Position dar; und zwar trotz Turkles eigener Forderung, dass die Psychoanalyse verstärkt Eingang in die theoretische Diskussion über die Computerkultur finden solle. Dies war jedenfalls die Haltung, die sie etwa sechs Jahre nach der Veröffentlichung von »Who are We?« in ihrem Freud-Vortrag mit dem Titel »Whither Psychoanalysis in a Computer Culture?« (»Wohin mit der Psychoanalyse in einer Computerkultur?«) vor der Freud Gesellschaft am 6. Mai 2002 in Wien eingenommen hat. In dem Vortrag ging sie jedoch kaum auf theoretische Diskussionen und Modelle ein, einzig D.W. Winnicotts »Übergangsobjekte«, welche sie auf den Computer anwandte, und Erik Eriksons Konzept des »psychosozialen Moratoriums«, das sie zur Erklärung der Aktivitäten Heranwachsender im Internet benutzte, wurden erwähnt. Der überwiegende Teil ihrer Rede bezog sich auf die psychologische Ebene des Imaginären und brachte damit zum Ausdruck, dass sich ihre Haltung gegenüber dezentrierten Identitäten nicht verändert hatte. Ihr Hinweis, dass es wichtig wäre, sich genauer mit der Bedeutung von animierten Computerobjekten, die mit den UserInnen interagieren (wie z.B. elektronische Puppen, Hunde und ähnliches), auseinanderzusetzen, wurde schon viel früher und profunder aus einer lacanschen Perspektive aufgegriffen, als etwa Žižek (1999) den Spielzeug-Tamagotchi, ein vermarktetes, virtuelles Haustier, diskutierte und analysierte.

Die Psychoanalyse bietet einen einzigartigen Zugang, mit dem Identität ausgehend von den Fantasien der SpielerInnen, die in der »Welt« des Cyberspace aktiv sind, theoretisiert werden kann. Dem dezentrierten Selbst des Poststrukturalismus stellt die lacansche Psychoanalyse ein *gespaltenes* oder geteiltes Selbst gegenüber, welches nicht so einfach dezentriert werden kann, wie es von namhaften ForscherInnen wie Turkle, behauptet wurde und wird. Der Unterschied, der im Folgenden herausgearbeitet werden soll, ist fein und subtil, da Turkle selbst ebenfalls erklärt, dass das Leben im Netz uns erlaubt,

»uns in unsere persönlichen Dramen zu projizieren, in denen wir zugleich ProduzentIn, RegisseurIn und Star sind. [...] Computerbildschirme sind die neuen Drehorte für unsere Fantasien, und zwar sowohl für unsere erotischen als auch unsere intellektuellen Fantasien. Wir nutzen das Leben auf den Computerbildschirmen, um uns mit neuen Arten des Denkens über Evolution, Beziehungen, Sexualität, Politik und Identität vertraut zu machen und anzufreunden« (Turkle 1996: 1).

Um ihre Beweisführung zu untermauern, führt Turkle die vielen »Fenster« an, die sich auf dem Computerschirm öffnen und es den UserInnen so ermöglichen, ihre Identitäten zur selben Zeit in verschiedenen Umgebungen mühelos zu dezentrieren. Während man in einem Fenster chattet, verarbeitet man im zweiten Texte, sendet im dritten eine E-Mail, und so weiter.

Lässt sich hier noch keine Unstimmigkeit zu den Grundprämissen Lacans finden, so kommt der Unterschied zwischen der lacanschen Psychoanalyse und Turkes Poststrukturalismus bei der komplizierten Frage der *unbewussten* Identität im Zusammenhang mit netzbezogenen Fantasien zum Vorschein. So eine dezentrierte Existenz könnte in den Worten einer der von Turke befragten Internet-NutzerInnen bedeuten, dass das real life (RL) »nur ein weiteres Fenster« (ebd.: 5) ist. Gerade für Aussagen wie diese erweist sich das Erklärungspotenzial eines psychoanalytischen Zuganges als sehr brauchbar. Zur selben Zeit in mehreren Fenstern am Bildschirm zu operieren, gehört sicherlich schon zum Alltag des »Multitasking« am Computerbildschirm; niemand kann diese augenscheinliche empirische Tatsache leugnen. Doch die viel diffizilere Frage in der Auseinandersetzung mit den im Netz ausagierten Fantasien bezieht sich auf die komplexen Wechselwirkungen von bewusster und unbewusster Identität und damit auf den Zusammenhang von RL und dem Leben im Netz. Die dabei auftauchenden psychischen Widersprüche der Identität beschwören eine viel »dunklere« und verdrängte, unbewusste Seite von Identität herauf, für die im Theoriegebäude poststrukturalistisch arbeitender ForscherInnen kein Platz ist. Dieser Artikel soll diese Unzulänglichkeit aufzeigen. Zum Abschluss dieser Einleitung gebe ich eine zusammenfassende Darstellung des gespaltenen Subjekts bei Lacan, die dabei helfen soll, die Unterschiede einer poststrukturalistischen und einer psychoanalytischen Sicht von Identität besser zu verstehen, wenn in der Folge auf Beispiele wie die Videospiel-Serie »Sim«, MUDs und Cybersex Bezug genommen wird, mit denen Turke das Leben im Netz als ein durch Simulation, Navigation und die Interaktionen multipler Persönlichkeiten geprägtes veranschaulicht.

Lacans gespaltenes Subjekt besteht aus drei psychischen Registern, die einen komplexen »Knoten« bilden. Das Symbolische Register erkennt die Existenz der sozialen Ordnung auf der Basis der Sprache an. Für uns bedeutet das, dass wir, um zu einer Gemeinschaft von Subjekten zu »gehören«, einen gemeinsamen, symbolischen, sprachlichen Code teilen müssen, was Lacan durch die Dekonstruktion des linguistischen Strukturalismus des Zeichens, wie er von Ferdinand de Saussure und Roman Jakobson in den 50er Jahren entwickelt wurde, theoretisch begründete. Laut Freud taucht die schwierige Frage des Überichs auf dieser Ebene als ein paradoxes, psychisches Phänomen auf, welches das Ich drangsaliert. Das heißt, dass wir einerseits den gesellschaftlichen Druck fühlen, dem Gesetz der jeweiligen Kultur zu gehorchen, und uns schuldig fühlen, wenn wir dies nicht tun. Andererseits fühlen wir aber auch den Drang, dieses Gesetz zu übertreten, um unsere ichbezogenen Exzesse¹¹ zu befriedigen, und spüren ebenso das Vergnügen, das uns dieses Übertreten bereitet.

Das psychische Register des Imaginären bezieht sich auf das be-

wusste Ich, auf die Gestalt (deutsch im Original), die wir von uns selbst in einem imaginären Spiegel entwickeln. Auf dieser Ebene ist auch einer der großen Unterschiede im Identitätsverständnis von Psychoanalyse und Poststrukturalismus angesiedelt. Für Lacan ist das Ich (*moi*) eine Illusion, die sich selbst (miss-)repräsentiert, sich selbst dar- und entstellt, wenn man so will. Außerdem besteht immer eine Spannung zwischen dem *Idealich* und dem *Ich-Ideal* – ein Umstand, der für diesen Artikel von höchster Relevanz ist. Das Idealich bezieht sich auf jenes Bild, das wir von uns selbst haben und das auf die imaginäre Identifikation mit einem Bild zurückgeht, in dem wir uns liebenswert finden und uns selbst gefallen. Es ist also ein *konstituiertes* Idealbild, das wir in unserem Imaginären mit uns tragen und das unsere Fantasiestrukturen formt. Wenn wir von Idealbild sprechen, heißt dies nicht, dass es tatsächlich auch nur ein einziges Idealbild ist; es kann auch eine Kombination von Bildern sein. Übertragen auf das ›Leben im Netz‹ bedeutet dies, dass es immer Repräsentationen von Subjekten geben wird, mit denen wir uns auf der Stelle identifizieren; einmal mehr und einmal weniger, immer abhängig davon, wie sehr sie dem entsprechen, was wir uns unter unseren Idealichs vorstellen, genauso wie es immer ›Figuren‹ geben wird, die wir sofort ablehnen und von denen wir uns distanzieren. Dies sind Beispiele für Prozesse der Introjektion (der Einverleibung, bei der das Objekt konsumiert, in sich aufgenommen und ›aufgegessen‹ wird) und der Verwerfung (wobei das Objekt förmlich ›ausgespuckt‹ wird), wie sie in vielen auf Freud beruhenden psychoanalytischen Schulen, in denen Objektbeziehungen im Mittelpunkt stehen (vgl. Klein 1949; Winnicott 1971), eine zentrale Rolle spielen. Nähert man sich diesen Identifikationen aus der Perspektive des oralen ›Konsumierens‹, dem körperlichen Ur-Trieb bei Freud, dann findet Identifikation dieser Art ständig statt. Doch ist dabei etwas zu bedenken, das oft übersehen oder einfach nicht berücksichtigt wird: Diese Identifikation funktioniert nicht auf der Basis eines kognitiven oder wahrnehmungsbezogenen Urteils. Es handelt sich dabei nicht um eine Dichotomie von gut/böse im Sinne eines simplen Dualismus von Affirmation/Negation, der zu einer entweder/oder-Logik von Objekt und Subjekt neigt. Um den Grund dafür zu verstehen, müssen wir uns dem dritten psychischen Register zuwenden – dem unbewussten Realen, in dem das Ich-Ideal nun als ein Aspekt des psychischen Konflikts bei der Identitätsformation ins Spiel kommt.

Wenn also das Identifikationsobjekt weder eine kognitive Bestätigung seiner Existenz noch ein Urteil der Wahrnehmung – einer visuellen oder anderen sinnlichen Wahrnehmung – ist, dann stellt sich die Frage, wie man Identifikation im psychoanalytischen Sinne denken soll. Laut Freud operiert das Ich nach dem *Lustprinzip* (vgl. Freud 1925). Das Ich will »alles Gute sich introjizieren, alles Schlechte von

sich werfen« (Freud 1925: 13). Was als ›schlecht‹ empfunden wird, wird vollkommen abgelehnt, das Objekt wird ›verworfen‹; oder anders gesagt, es findet eine *Annihilation* des Objekts statt. Die ›wirkliche‹ Existenz eines Objekts beruht auf einer zuerst erfolgten Affirmation – und nicht auf einer Negation. Was verworfen (ausgespuckt) wird, kann sehr wohl ›gute‹ und ›schlechte‹ Eigenschaften besitzen, genauso wie es dem Ich dienlich und schädlich sein kann, *aber* sein ›Sein‹ wird nicht durch diese anfänglichen Attribute bestätigt. Das Ich kann es nicht als ›existent‹ erkennen. Zugleich bleibt das, was internalisiert wurde, *subjektiv* und somit unwirklich. So ein Objekt kann nur dann als existent erkannt und bejaht werden, wenn es *wiedergefunden* wird. Das ist der Vorgang, der bei der ›Realitätsprüfung‹ durch das Ich abläuft. Nur wenn das Ich internalisierte Objekte außerhalb seines Selbst ›wiederfindet‹, können diese *objektiv* bestätigt werden. Dabei stehen sich subjektives Vergnügen und objektive Wirklichkeit nicht als bloße Gegensätze gegenüber. Identität bedeutet, das Objekt wiederzufinden; daher ist auch die Realitätsprüfung eine Erweiterung des Lustprinzips. Das Objekt, das dem Sein provisorische Substanz verlieh und erstes Vergnügen vermittelte, ist ›verloren‹ gegangen. All das wirkt sich in vielerlei Hinsicht auf diesen Artikel und auf meine Überlegungen zur Identifikation im Cyberspace aus. Erstens bedeutet das, dass die Identifikation des Ich-Vergnügens in der Affirmation eines verlorenen Objektes geschieht, und zweitens, wie Lacan schon sagte, dass das Realitätsprinzip als Erweiterung des Lustprinzips durch einen *Mangel* organisiert und strukturiert ist, durch eine Leere, die sozusagen von ›außen‹ gefüllt werden muss. Drittens können ausgelöschte, abgelehnte Objekte, die verworfen wurden, zurückkehren und uns verfolgen, und auf diese Weise Angst auslösen, da sie das Ich bedrohen.

Was bis jetzt hingegen noch gar nicht erläutert wurde, ist das *Ich-Ideal*, welches nun ins Spiel gebracht werden muss, um zu verdeutlichen, wie diese Seite des psychischen Registers des Imaginären die Identitätsformation des Idealichs, welches sich aufgrund des freudschen Prozesses der Affirmation/Negation bildet, beeinflusst. Im Gegensatz zu der *konstituierten* Identifikation des Idealichs, kommt es beim Ich-Ideal zu einer *konstitutiven* Identifikation. Im Poststrukturalismus werden konstituierte Idealichs als all jene ›Subjektpositionen‹ theoretisiert, die ein Text seinen ›LeserInnen‹ oder ZuseherInnen zur Verfügung stellt und sie dadurch gleichzeitig einlädt, sie einzunehmen und so den ›Sinn‹ des jeweiligen Textes für sich zu erkennen – ganz im Sinne der althusserischen *Interpellation*, nach der ein Text seine LeserInnen *anruft*. In der lacanschen Psychoanalyse wird diese imaginäre Subjektposition jedoch noch weiter dekonstruiert, indem mitbedacht wird, wie das Bild, bildlich gesprochen, auf seine ZuseherInnen ›zurückschaut‹. Noch präziser ausgedrückt, sollte

man hier von dem *Blick* sprechen, der von der Symbolischen Ordnung ausgeht und der eine *Forderung* mit sich trägt, mit der er die ZuseherInnen in seinen Bann zieht.

Einerseits gibt es eine selbstverständliche, hegemoniale ›Subjekt-position‹ bzw. ein Ich-Ideal, das, wenn es durch das Realitätsprinzip des Ichs versichert wird, eine bestätigende Identifikation mit sich bringt. Von diesem ›Außen‹ wird das Subjekt mit Liebe, Bewunderung und Sympathie beschenkt. Dieser ›Überich-Blick des Anderen‹, der als *Forderung* zu verstehen ist, formt ein unausgesprochenes, gesellschaftliches Ideal. Dafür gibt es genügend empirische Beweise, jedoch nicht dafür, dass jemals eine einzige Person so einen Blick in seiner Totalität besitzen könnte; wenngleich das niemanden davon abhält, es zu versuchen (wie es etwa bei Diktatoren, Königen, totalitären Regimes und dergleichen der Fall ist). Wir haben es hier mit einem dezentrierten, flüchtigen Phänomen zu tun. Und gerade in einer von Berühmtheiten bevölkerten Welt, die von jugendlichen, schlanken, modischen und wohl betuchten Männern und Frauen der Unterhaltungsindustrie regiert wird, die eine neoliberalistische Einstellung ausgerichtet auf Erfolg und Ruhm (der oft nur von kurzer Dauer ist) zur Schau stellen, ist das Ich-Ideal, das von diesem Blick ausgeht und gefordert wird, unschwer auszumachen. Hässliche, dicke Menschen, die noch dazu einer Minderheit angehören und häufig als ›faul‹ und arm gelten, dürfen sich nicht in diesem ›Licht‹ baden, sind sie doch die Schattenwesen dieser Welt. Sie sind die ungeliebten Körper, deren Selbstbewusstsein von den mit dem Gift des Vorurteils getränkten Pfeilen getroffen wird, die von einem scheinbar unausgesprochenen und unsichtbaren Blick – vom großen Anderen – auf ihre Idealichs abgeschossen werden. Dieser Blick kann dem unbewussten, psychischen Realen zugeordnet werden.

Andererseits wird auch das *Begehren* von eben diesem Blick geweckt, da sich in der Forderung des Anderen auch die Frage nach dem verbirgt, ›was er mit der Forderung *wirklich möchte*‹. Eine imaginäre Identifikation des Subjekts findet immer im Namen dieses Blickes des Anderen statt. Dabei besteht eine Wahrnehmungsdiskrepanz zwischen der Art und Weise, wie ›ich‹ mich selbst im Sinne des Idealichs sehe, und dem Punkt von ›außen‹, von dem aus dieses ›Ich‹ beobachtet und in Übereinstimmung mit dem Ich-Ideal entweder als liebenswert bejaht oder abgelehnt wird. Auch Videospielfantasien entkommen diesem Blickwechsel nicht, der zwischen den *ZuseherInnen* und dem *Blick* ›jenseits‹ des Bildschirms abläuft und der von den ZuseherInnen fordert, sich zu wünschen, in seinen Bann gezogen zu werden. An dieser Stelle ist es somit auch sicherlich angebracht, an Sherry Turkle die Frage zu stellen: An welchen Blick richtet sie sich, wenn sie sich selbst in ihrem Artikel »Who am We?« dezentriert? Welche Bestätigung kann eine Person bekommen, die flexibel und fähig ist, in

symbolischer Hinsicht mehrere Tätigkeiten gleichzeitig auszuführen, die medien-mündig ist, und vieles mehr? Die Antwort darauf lautet: an den Blick des globalen, neoliberalistischen Kapitalismus. In der heutigen globalen Wirtschaft sind die poststrukturalistischen Subjekte die perfekten KonsumentInnen für die am Markt erhältlichen Subjektpositionen.

Was hier angemerkt werden muss, und was uns damit auch zum dritten psychischen Register bringt, ist, dass sich dieser Blick im Realen befindet, in der Leere, die das Subjekt formt. Er befindet sich jenseits des Symbolischen und des Imaginären, und wirft damit auch die Frage nach dem *unbewussten* Begehren auf. Der Blick scheint von einem Nirgendwo auszugehen, wie auch das Überich. Man kann nicht sofort erkennen, mit welcher Eigenschaft sich ein Subjekt identifiziert. Es kann vorkommen, dass die Eigenschaft, von der man annimmt, dass sie einen Menschen bestätigt, verkannt wird, ungewiss bleibt, verleugnet oder sogar absichtlich missverstanden oder falsch gedeutet wird. Die ›seltsame‹ Anziehung auf der Ebene des Imaginären scheint eine bewusste Wahl aufgrund von Ähnlichkeit zu sein. Ein Beispiel aus der Populärkultur drängt sich dabei regelrecht auf: die Massen von jungen Frauen in den 80ern, die sich so hergerichtet und verhalten haben wie Madonna, die zu der Zeit zu einer Berühmtheit wurde. Dies war für alle unübersehbar. Dass Susan Seidelmans Film »Susan ... verzweifelt gesucht« (»Desperately Seeking Susan«, 1985) zu einem Hit wurde, verdankte er ausschließlich Madonnas Popularität. Der Film handelt davon, dass Roberta (Rosanna Arquette) Susan (Madonna) sein möchte. Die Handlung spekuliert ganz eindeutig auf Madonnas Berühmtheit und möchte sie sich zu Nutze machen. Es gibt eine Vielfalt möglicher Beweggründe, warum sich Fans mit ihren Idolen identifizieren: um sich ›in‹ zu fühlen, um ›cool‹ zu sein und eine Aura von ›Rebellion‹ auszustrahlen, um vor den besten FreundInnen anzugehen und sie eifersüchtig zu machen, um für potenzielle Liebhaber attraktiv zu sein, die Madonna für eine ›sexy‹ Frau halten, um sich an einem bestimmten Gesangsstil zu orientieren. Darüber hinaus gibt es noch die Madonna als ›Gaycon‹, als eine Schwulen-Ikone, die von schwulen Männern insbesondere für ihre liberalen Camp-Darstellungen von Sexualität und ihr Gefolge von schwulen Tänzern geliebt und bewundert wird. Madonna ist für andere Fans auch eine ›bIcon‹ (eine Bisexuellen-Ikone) (vgl. Lentz 1993) und, angeregt durch den kürzlichen Kuss mit Britney Spears und Christina Aguilera bei den MTV Video Music Awards, sogar eine ›Dycon‹ (eine Lesben-Ikone). Für Thrift ist es die Korrelation zwischen Madonnas archetypischer *Performanz* von Weiblichkeit und ihrer Identität, die innerhalb der queeren, schwulen und lesbischen Subkulturen Anklang findet (vgl. Thrift 2003).

Das Fortführen einer Aufzählung von möglichen Identifikationen

würde wahrscheinlich ins Unendliche ausufern. Das Ufer, das jedoch bei all diesen Möglichkeiten nie überschritten wird, ist die Tatsache, dass all diese Identifikationen auf der Ebene des Bewusstseins, sprich im psychischen Imaginären, und zwar auf der Ebene des Idealichs, stattfinden. Auf der Ebene des unbewussten Blicks, verstanden als die symbolische Identifikation mit dem Anderen, kann das alles dagegen ganz anders aussehen, da es sich hier um eine Identifikation handelt, bei der Madonna *nicht* repräsentierbar ist und die sich nicht einfach auf so oberflächliche Ähnlichkeiten wie ihre Kleidung, ihre Frisur, ihr Make-up oder ihre Performativität reduzieren lässt. Bei der Identifikation auf der Ebene des Ich-Ideals existiert Madonna symbolisch im unbeschreiblichen Realen als ein nach außen verlagerter Identifikationspunkt – genauer gesagt als ein perspektivischer Fluchtpunkt. Um sich von Madonna zu ›befreien‹, müssten die bewundernden Fans Madonnas fundamentale, symbolische Dimension zu fassen bekommen, d.h. ihre ideologische *Rolle* in der gesellschaftlichen Ordnung. Warum sie Madonna *begehren* und so sein wollen wie sie, bleibt im Unbewussten verborgen. Welchen *Mangel* haben Fans, der durch die Identifikation mit Madonna befriedigt und ausgefüllt werden kann? Fans, ungeachtet ihrer sexuellen Orientierung, müssten die Fantasie, so sein zu wollen wie Madonna, durchqueren, um zu erkennen, warum gerade Madonna diese ›seltsame‹ Anziehung auf sie ausübt (und nicht Britney Spears, Avril Lavigne, Shakira, Christina Aguilera, Kylie Minogue, oder eine andere Künstlerin ihrer Wahl). Anders gesagt, Madonna müsste als introjiziertes, *verlorenes* Objekt wieder ›gefunden‹ werden, um auf diese Weise ihre Existenz bestätigt zu bekommen. Und ein Fan müsste sich genau so verhalten wie Madonna und denselben Einfluss im intersubjektiven Netzwerk haben wie sie, um seine/ihre ursprüngliche imaginäre Identifikation mit ihr zu begreifen. Aber das kann, wenn man so will, lediglich ›nach begangener Tat‹ passieren. Um Madonna in einem neuen Licht zu ›sehen‹, müsste das Lustprinzip des Fans durch das eigene Realitätsprinzip bestätigt werden; und nur dann ist es für einen Fan möglich, Madonna von seiner/ihrer *eigenen* Warte aus zu erkennen statt aus jener von Madonna. Solch ein selbstreflexiver, analytischer Schachzug hat jedoch nicht zur Folge, dass die Fantasie durch den Kontakt mit dem Realitätsprinzip entlarvt wird, vielmehr *reorientiert* sich dabei die Fantasie des Fans, wodurch sie zugleich auch rekonfiguriert wird. Die Frage ist nur, ob dieser Fan, nachdem er/sie die imaginäre Identifikation durchquert hat, noch immer ein Fan ist? Madonna würde den Status der magischen Anziehung, den sie bis dahin innehatte, einbüßen und wäre ›nur‹ noch eine Sängerin neben anderen. Zur selben Zeit hätte sich aber auch das RL des Fans verändert!

DIE REALE SEITE VON SIMS, MUDs UND CYBERSEX

Im Lichte dieser Identifikationstheorie möchte ich nun auf die Sims, MUDs und Formen von Cybersex, die Turkle benutzt, um ihre Sicht der postmodernen, dezentrierten Subjekte zu belegen, als Beispiele für interaktive Identitätsräume eingehen. In den Spielen der »Sim«-Serie (SimCity, SimLife, SimAnt, SimHealth) geht es darum, eine Gemeinschaft oder ein Ökosystem als eine gesellschaftliche Ordnung zu schaffen, d.h. ein funktionierendes Ganzes aus vielen Einzelteilen, die in einer komplexen Beziehung zueinander stehen, herzustellen. Turkles ethnografische Studie aus dem Jahr 1996 konzentriert sich auf die beiden 13jährigen Jungen Tim und Sean. Tim spielt SimLife »intuitiv« (Turkle 1996: 2), wie Turkle es beschreibt. »Die Entscheidungen, die er trifft, und das Feedback, das er bekommt« (ebd.) sind ihrer Meinung nach Ausdruck einer spielerischen Umgangsweise. Was »sein Universum in einem biologischen Szenario« betrifft, »fügt Tim 50 seiner Lieblingswesen, wie etwa Trilobiten und Seeigel, ein, aber nur 20 Haie« (ebd.). Seine Begründung dafür ist, »dass ich nicht 50 von denen will, ich will's nicht vermässeln« (ebd.). Im Laufe des Spiels »sterben seine Seeigel aus« (ebd.). Es stellt sich dabei heraus, dass Tim kein wirkliches Interesse daran hat, seine Gemeinschaft zum »Wachsen« zu bringen, sondern dass er eher einfach das »Spielen« an sich genießt, soweit das Spiel selbst dies zulässt. »Dein Orgot wird gerade aufgefressen«, wird Tim vom Spiel aufmerksam gemacht. Daraufhin fragt Turkle ihn, was denn ein »Orgot« ist. »Ich ignorier' das einfach«, erwidert Tim. »So was muss man nicht wissen, um zu spielen« (ebd.). Und später fährt er fort: »Mach dir nichts draus, wenn du was nicht verstehst. Ich sag' mir einfach, dass ich das ganze Spiel sowieso nicht in absehbarer Zeit verstehen werde. Also *spiel' ich's einfach*« (ebd., Herv. j.j.). Und trotzdem denkt Tim, dass SimLife nützlich ist. »Du kannst Pflanzen und Tiere in andere Arten mutieren lassen. Du musst das Ökosystem im Gleichgewicht halten. Du bist Teil von etwas *Wichtigem*« (ebd.: 3, Herv. j.j.). Dabei ist fraglich, ob diese Antwort nur gegeben wurde, um dem Blick der Forscherin zu gefallen, was für Medienethnografie nicht untypisch wäre.

»Just play it« (»Spiel's einfach«) hat eine frappierende Ähnlichkeit zu Nikes Werbeslogan »Just do it!« und genau das ist der Horror des Realen, den die Sim-Serie als Beispiel eines Spiels, das Videospiele ähnlich ist, enthüllt. Tims Identifikation mit »simuliertem« Leben ist dabei der Knackpunkt. Wie Turkle anmerkt, haben sowohl Tim als auch Sean (und auch der zehnjährige Robbie) eine animistische Beziehung zu dem simulierten Leben im Spiel. Tim glaubt, dass die »Tiere, die im Computer heranwachsen, lebendig sein könnten. [...] Das ist schon eine bisschen gruselig« (ebd.: 3). Und auch die anderen Jungen geben ihre Fantasien über diese Wesen wieder. Robbie glaubt,

dass die Kreaturen aus dem Spiel, wenn das Modem online ist, »aus deinem Computer kommen und auf America Online gehen« (ebd.) könnten. Diese Vorstellung wird von Sean geteilt, der auch glaubt, dass diese simulierten Wesen reisen können und so auch »in das Betriebssystem DOS kommen könnten. Wenn sie in DOS wären, würden sie wie ein Computervirus sein und könnten auf alle deine Disketten« (ebd.). Die elfjährige Holly glaubt, dass ein Roboter irgendwie bzw. irgendwo »lebendig« ist, wie Pinocchio, aber eben kein wirklicher Junge. Für diese Kinder und Teenager existiert das simulierte Leben in einem Fantasieraum zwischen leblosen Objekten und biologischem Leben, womit sie eine *fundamentale ethische Frage nach der Identifikation im unbewussten Realen* aufwerfen, wie sie schon in Steven Spielbergs Film »A.I. – Künstliche Intelligenz« (»Artificial Intelligence: AI«, 2001) gestellt und zu beantworten versucht wurde. Der elfjährige David, ein Roboterjunge (ein so genannter »Mecha«) ist der postmoderne Pinocchio der Zukunft, der sich danach sehnt, »wirklich« zu werden, um so die Liebe seiner »menschlichen« Mutter zu gewinnen, von der er als Ersatz für ihren biologischen Sohn, der wegen seiner unheilbaren Krankheit in einen künstlichen Tiefschlaf versetzt wurde, adoptiert wurde. Um was es hier vornehmlich geht, ist Davids *Forderung* der Liebe von seiner Adoptivmutter. Er wird im freudschen Sinne *getrieben*, eine Antwort zu bekommen, während sie mit diesem Begehren des Anderen zurecht kommen muss. David befindet sich auf einer ethischen Suche, die geprägt ist von einem »reinen«, unbewussten Begehren (eben dieser *Forderung*), das sich an einen unmöglichen Todestrieb wendet, da David ein Cyborg ist, der niemals sterben kann.

In diesen Fantasien hallt die Frage des/der ZwangsneurotikerIn wider: »Bin ich tot oder am Leben?«. Die Angst des existenziellen Seins schlechthin: »Sein oder nicht zu sein«, das ist hier wahrhaftig die Frage, oder übertragen auf die Fantasien der Kinder würde sie lauten: »Bin ich ein Roboter oder bin ich ein biologisches Wesen?«. Da die Antwort »unentscheidbar« ist, erlaubt sie einen gewissen Grad des »Auslebens« beim Spielen der Sim-Spiele – wie es auch in der Phrase »Spiel's einfach« zum Ausdruck kommt. Dieses Spielen gewährt uns Einblick in die Art und Weise, in der das Reale subjektive Selbst in diesem videoartigen Spiel engagiert ist. Es handelt sich hierbei um Lacans *je* (ich) im Gegensatz zu dem *moi* (Ich), welches man in dem Ich, das Tim der Forscherin Turkle präsentiert, sieht. *Mit anderen Worten handelt es sich dabei um die Kluft, die sich zwischen der digitalisierten, simulierten Wirklichkeit und dem organischen Leben auftut und die nicht durch einen beliebigen »dritten« oder neu auftauchenden Begriff geschlossen werden kann. Vielmehr wird gerade in diesem Abgrund, einem Raum der Unentscheidbarkeit, der Widerspruch zwischen bewusster und unbewusster Identität (aus-)gelebt.* Tims Gleichgültigkeit gegenüber dem

un-sinnigen Wort »Orgot« gibt uns einen Hinweis darauf, wie und warum dies so ist. Sie verrät seine unbewusste Haltung gegenüber diesen simulierten Wesen, die für ihn mehr ›tot‹ als ›lebendig‹ sind. Wenn er die Bedeutung des Wortes in den spieleigenen Begriffserläuterungen nachgeschlagen hätte (wie es Turkle tat), wäre das ein Indiz für seine Sorge um und sein Interesse an der »ökologischen Gemeinschaft«, die für ihn laut eigener Aussage so »wichtig« ist. Seine unbewusste Vernachlässigung des simulierten ›Lebens‹ dieser Wesen widerlegt jedoch seine Behauptung, ganz bewusst eine Gemeinschaft aufzubauen. Dasselbe Argument lässt sich auf Turkles Diskussion animierter, emotionaler Roboter wie das »Furby«-Spielzeug, auf Roboterhunde und -katzen und dergleichen ausdehnen (vgl. Turkle 2002). Žižek verweist darauf, dass die (An-)Forderungen des Spielzeug-Tamagotchis an seine BesitzerInnen, es ›mit Futter‹ zu versorgen und ›am Leben‹ zu erhalten oft zum Cybertod führten (vgl. Žižek 1999). In Japan gab es sogar Tamagotchi-Friedhöfe. Die zweite Generation der Tamagotchis war mit der Option auf ein ›zweites Leben‹ in Form eines Reset-Knopfes ausgestattet, der betätigt werden konnte, sobald das erste Leben beendet wurde. Die Beziehung zum Spielzeug konnte sich ›schlagartig‹ von Liebe zu Hass (und umgekehrt) ändern, je nach dem wie sehr die Forderungen des Spielzeugs das RL der BesitzerInnen beeinträchtigten.

Der Konflikt zwischen dem unbewussten *je* und dem bewussten *moi* ist für alle Sims-SpielerInnen, egal welcher Altersgruppe sie angehören, augenscheinlich. »The Sims« (Version 2002) ermöglicht den SpielerInnen, mit bis zu acht Mitgliedern innerhalb der Sim-Familie in einem endlosen Sitcom-Melodrama zu interagieren. Man kann entweder mit vorgegebenen Sim-Charakteren spielen oder eigene Charaktere kreieren, inklusive freier Wahl bei Styling, Kleidung, Hautfarbe, Persönlichkeit und Geschlecht. Den SpielerInnen stehen zusätzlich 20.000 Dollar in bar zur Verfügung, um ein Haus zu bauen und es auszustatten. Doch dann wird's knifflig. Die SpielerInnen müssen sich um ihre Schützlinge kümmern, was von Arbeit, Liebe, Ehe und ihren Besitztümern bis hin zu ihren körperlichen Bedürfnissen (Stuhlgang, Urinieren und Essen) reicht; alles, um das endlose Spiel des Glücks am Laufen zu halten und dafür Punkte zu bekommen. Wenn die Charaktere nicht glücklich sind, fallen sie in eine Depression. Das Spiel zelebriert die *Forderung* des Überichs, zu genießen! Glück wird durch die Anschaffung von größeren und besseren Besitztümern (Plasmafernseher, Whirlpools und Häuser) erlangt. Dann können sich die SpielerInnen ans Werk machen und ihre eigenen Familiengeschichten ›schreiben‹ – wohl auch, um Familiendynamiken ›durchzuarbeiten‹. Aber die »Familienalbum«-Rubrik auf der Website der Sims erzählt eine ganz andere Geschichte. Viele SpielerInnen ›verbrennen‹ ihre Charaktere, ermorden sie oder verstüm-

meln die von ihnen kreierte Charaktere, indem sie sie verhungern lassen oder sie dazu zwingen, in brennenden Zimmern zu bleiben, bis sie sterben.

KritikerInnen wie Frasca beispielsweise haben auf die Doppelmoral aufmerksam gemacht, die SpielerInnen in ihren Geschichten an den Tag legen (vgl. Frasca 2001): Polygamie für die Männer, aber nicht für die Frauen. Sexualität steht, was wohl kaum überrascht, im Mittelpunkt des Spiels. Öffentliche Nacktheit, das Streicheln des Hinterteils der PartnerInnen beim Küssen (bei homo- und heterosexuellen Charakteren gleichermaßen), und durch Hacker eingebrachte nackte Vorderansichten von Figuren sind keine Seltenheit in den von SpielerInnen geposteten Geschichten. Gewinnen bedeutet meist, einen begehrten Charakter ins Bett zu bekommen oder sich mit ihm/ihr im Whirlpool zu vergnügen – so viel zu der Vision einer harmonischen, organischen Gemeinschaft in einer perfekten Welt. Was die Sims-SpielerInnen veranschaulichen, ist zügellose *jouissance*, die Exzesse des unbewussten Begehrens. Weiters verdeutlicht die Identifikation mit Sims-Charakteren, wie sich unbewusste Aggressivität offenbart. In dem Zusammenhang stellt sich die Frage, in wieweit die Sims-Fantasieszenarien mit dem RL der SpielerInnen zusammenhängen. Sollen wir diese (Fantasie)Räume als Formen der Sublimation ihrer Aggressionen sehen, die im RL gegenüber wirklichen Familienmitgliedern nicht ausgelebt werden? Manche KritikerInnen, wie etwa Terdiman, glauben an die therapeutische Wirkung der Sims-Geschichten in der Familienalbum-Rubrik (vgl. Terdiman 2003). Meine Meinung dazu ist, dass das Unbewusste das Bewusste immer betrügt (wie etwa bei Versprechern) – eine Sichtweise, die mit einem dezentrierten, poststrukturalistischen Verständnis von Identität, welches meist noch durch empirische Beweise aus (mehr oder weniger) ethnografischen Studien ergänzt wird, unmöglich in Einklang zu bringen ist.

Bevor ich mich dem speziellen Fall der Videospiele widme, möchte ich noch auf die in der einschlägigen Literatur viel diskutierten MUDs und ihre dezentrierten Gemeinschaftsidentitäten, sowie auf Cybersex eingehen. Turkle ist recht beharrlich in ihrer Interpretation von MUDs als Identitätsräume, in denen die verschiedenen Facetten der eigenen Persönlichkeit ausgelotet werden können. »Die Anonymität von MUDs gibt den Menschen die Möglichkeit, die multiplen und oft unerforschten Aspekte ihrer Persönlichkeit auszudrücken, mit ihrer Identität spielerisch umzugehen und neue Identitäten auszuprobieren. MUDs ermöglichen eine so fließende und vielfältige Art der Identitätsbildung, dass sie damit sogar die Grenzen des Begriffs selbst strapazieren« (Turkle 1996: 4). Und auch hier stützt sich Turkle auf ihre ethnografische Forschung, diesmal mit jungen Erwachsenen, um ihre Sichtweise zu untermauern. Die Vervielfältigung oder auch Diversifikation von vielen Alter Egos, von denen sich jedes in einem

anderen Chatroom befindet, kann sehr leicht demonstriert werden. Anhand von vier erhellenden Aussagen lässt sich die ›Arbeit‹ des Unterbewussten sehr gut veranschaulichen. Die erste Aussage stammt von einem 20jährigen Studenten, der seine gewalttätigen Charaktere als »etwas in mir« beschreibt; »aber um ehrlich zu sein, vergewaltige ich lieber in MUDs, wo niemand *zu schaden* kommt« (ebd., Herv. j.j.). Diese Äußerung hat auch für Sims-Spiele Gültigkeit. Die zweite stammt von einem 26jährigen Büroangestellten, der sagt: »Ich bin nicht nur ein Ding. Ich bin viele Dinge. Jeder Teil *drückt sich* in den MUDs *deutlicher aus* als im RL. Auch wenn ich in den MUDs mehr als nur einen Charakter spiele, so fühle ich mich *mehr denn je als ›ich selbst‹*, wenn ich muddle« (ebd., Herv. j.j.). Als Dritter kommt Doug zu Wort, ein Student aus dem Mittleren Westen der USA, der zugibt, vier verschiedene Charaktere verteilt auf drei MUDs zu spielen – eine verführerische Frau, einen Macho-Cowboy, ein ›voyeuristisches‹ Kaninchen, und auf den vierten möchte er nicht genauer eingehen, da »es« sich wie ein Sextourist verhält, wofür strengste Anonymität erforderlich ist. In seinen Männerfantasien kann sich Doug von einem zum anderen Charakter bewegen, als ob er von einem Fenster in ein anderes steigen würde. Doug erzählt von seiner Erfahrung, zeitgleich in mehreren Fenstern zu agieren »und dann bekomme ich auf einmal eine real-time Nachricht, die auf meinem Bildschirm aufblinkt, sobald sie von einem/r anderen UserIn gesendet wird, und ich nehme an, das ist das RL. *RL ist nur ein weiteres Fenster, und meistens ist es nicht mein bestes*« (ebd., Herv. j.j.). Zu guter Letzt ist da noch der 23jährige Student, der gerade seinen Abschluss in Physik macht und der aufgrund gesundheitlicher Probleme und seines mönchischen Lebens über 40 Stunden in der Woche in Cyberspace-Chatrooms zubringt. Obgleich sein selbst-erschaffener Charakter Achilles heißt, bittet er seine MUD-FreundInnen, ihn so oft wie möglich mit Stewart anzusprechen. Er möchte spüren, »dass *sein wahres Selbst irgendwo zwischen Stewart und Achilles existiert*« (ebd.: 5, Herv. j.j.).

Was man bei diesen dezentrierten Identitäten jedoch vermisst, sind die Spannungen und Widersprüche, die ihre imaginären Fantasieleben on- und offline (sprich ›im‹ Netz und im RL) prägen. Damit ist das Register der Symbolischen Ordnung, des großen Anderen im lacanschen Sinne angesprochen, das diese Fantasien in erster Linie unterstützt. Turkle glaubt, dass die selbstreflexive Aufarbeitung solcher dezentrierter Persönlichkeiten eher zu einem ›Durcharbeiten‹ (working through) als zu einem ›Ausleben‹ (acting out) führen, und damit eine Transformation der Identität bewirken würde (vgl. Turkle 2002). Unglücklicherweise reduziert sie dabei diese gelebten, dezentrierten Persönlichkeiten bzw. Alter Egos im Netz auf eine Art Selbsthilfetherapie. Aber – und das macht gerade den Unterschied zwischen bewusstem und unbewusstem Begehren aus – die Selbstreflexionen

der SpielerInnen können unter Umständen gar *nie auf das Reale treffen*; die SpielerInnen kommen vielleicht gar nicht in die Situation, mit ihren Symptomen konfrontiert zu werden, sondern verbleiben bloß auf der imaginären Ebene in einem Zustand des ständigen Wiederholens. Die SpielerInnen können sich so ganz leicht beim ›Durcharbeiten‹ selbst etwas vormachen, was in der klinischen Psychologie keineswegs untypisch ist. Der Abwehrmechanismen des Ichs gibt es viele. Dabei ist es gut möglich, dass die SpielerInnen ihre Symptome, die sie in ihren unterschiedlichen Alter Egos ausleben, nie in den Griff bekommen. Ich komme in dem Zusammenhang nochmals auf die ›erhellenden‹ Aussagen von Turkles Informanten zurück, um bei ihnen herauszuarbeiten, wie sowohl die Forderung als auch das Begehren des Anderen die imaginären Fantasien der Spieler beeinflusst. Hierbei geht es mir vor allem um den unerkennbaren Fleck des Realen in der Symbolischen Ordnung, um die Art und Weise, in welcher die Forderung des Anderen erscheint und das RL stört. In ihren Fantasieformationen versuchen Turkles Interviewpartner, mit dieser Forderung anhand der Wünsche und Sehnsüchte, welche in den Fantasien der von ihnen geschaffenen Alter Egos beinhaltet sind, zurechtzukommen. Daher darf das RL nicht ›nur‹ als ein weiteres Fenster angesehen werden, sondern vielmehr als jener Ort, an dem die beiden psychischen Register des Imaginären und des Symbolischen aufeinandertreffen, und an dem sich auch hin und wieder das unbewusste Reale offenbart.

Dies alles kann man an den Aussagen der Spieler sehr gut nachvollziehen. Der 22jährige Student, der Cybervergewaltigung für harmlos und imaginär hält, erkennt die Meinung vieler Frauen im Cyberspace nicht an, die sich durch solche Übergriffe sehr wohl vergewaltigt fühlen, da es für sie nicht möglich ist, ihren imaginären Avatar von ihrem RL-Körper völlig zu trennen. Der Augenblick, in dem eine Cybervergewaltigung passiert, ist der Moment, an dem das Reale hereinbricht; die Frauen werden durch die ›simulierte‹ Vergewaltigung, die sie auf dem Bildschirm erleben, traumatisiert. Der Büroangestellte, der seiner Ansicht nach im Cyberspace mehr er selbst ist als im RL, würde einen Schock erleiden, wenn er versuchen sollte, seine Cyberspacefantasien, die ihm so viel exzessive *jouissance* bereiten und dazu beitragen, dass er sich so »viel lebendiger« fühlt, im RL auszuleben. Allein die Möglichkeit, dass diese Fantasien im RL in Erfüllung gehen und Wirklichkeit werden könnten, erzeugt in den meisten Fällen Angst und führt oft zum Versagen, wofür Cyberliebe ein offenkundiges Beispiel ist (vgl. Wesselenyi 1998). Sobald sich die PartnerInnen im RL treffen, ist die Erregung oft viel leidenschaftsloser als im Netz, da das imaginäre Bild, das man von dem/der jeweils anderen hat, die Vorstellung, wie er/sie aussieht und sich verhält, häufig wie eine Seifenblase zerplatzt. Das soll natürlich nicht heißen, dass Cyberroman-

zen nie den Sprung ins RL schaffen, aber wenn dies nicht gelingt, hat es zur Folge, dass die SpielerInnen sich unverzüglich auf die Suche nach dem/der nächsten »aufregenden« PartnerIn zum Flirten begeben – vergleichbar mit der ständigen Wiederholung des eigenen Symptoms enttäuschter Liebe, wenn man einen Drei-Groschen-Roman nach dem anderen verschlingt. Im Fall von Doug stellt das RL nicht nur ein weiteres Fenster dar, sondern es stört ihn und seine verschiedenen Persönlichkeiten, wie eine Mutter, die ihrem Kind sagt, es soll vom Computer aufstehen und zum Essen kommen. Das RL ist immer ein rüder Eindringling. Und wie Turkle ja selbst feststellt, erkennt Stewart, dass er nicht an einem Ort zwischen seinem Selbst im RL (Stewart) und Achilles zu existieren vermag. Immer wird Stewart mit dem Realen konfrontiert, da es ihm, trotz des imaginären Nutzens, den er aus seinem Alter Ego samt cybersexueller Beziehungen und Chat-Freundschaften zieht, nicht gelingt, sein zurückgezogenes Außenseiter- und Streber-Selbst hinter sich zu lassen. Da ist noch »mehr«, das an seiner »Seele« nagt.

Das psychische Register des Imaginären lässt sich nicht von der Forderung des Anderen trennen. »Es ist eben nicht *nur* ein Spiel«. Einer Frau wird es nicht *unbedingt* gefallen, wenn ihr Ehemann online virtuellen Sex hat. Und wenn er ihn hat, dann verdrängt seine Frau möglicherweise die sexuellen Probleme, die zwischen ihnen bestehen. In diesem Fall gäbe es keine Notwendigkeit für die Fantasie von Cybersex. Und nicht einmal, wenn das *nicht* der Fall wäre, könnte seine imaginäre, virtuelle Untreue nicht einfach von seinem RL abgegrenzt werden, da es ja immerhin *diese Fantasie ist, die es ihm überhaupt ermöglicht, seine Ehe aufrechtzuerhalten, wie ein »Sexbehelf*«. Solch eine Lesart könnte nahe legen, dass Cyberpornografie überhaupt etwas Negatives ist – was wiederum eine konservative, heterosexuelle Sicht bestärkt. In den frühen *Lesbian Studies* ist das ein heiß diskutiertes Thema, zu dem sich massenhaft Literatur finden lässt, die sich sowohl für als auch gegen Pornografie ausspricht und sie in heterosexuellen und queeren Gemeinschaften auf ihren moralischen Wert hin untersucht (vgl. Stein 1992 für einen historischen Überblick). Der Standpunkt, der indes hier eingenommen wird, ist *kein* moralischer, sondern ein ethischer. Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, dass Moral als ein Verhaltenskodex auf der Basis einer hierarchischen Skala, die von gut bis schlecht reicht, verstanden wird. Ethik hingegen ist im Unterschied zu dem »geschlossenen« moralischen System ein »offenes« System, das uns mit der »anderen« Seite unseres Seins konfrontiert. In Zusammenhang mit dem Thema Partnerschaft betrifft Ethik die Frage, wie man mit dem leben kann, das *nicht* mit den moralischen Maßstäben des Gesetzes gemessen werden kann. Die *Andersheit* des Anderen bedarf, ganz unabhängig von der sexuellen Orientierung, einer ethischen Abwägung, die abermals im unbe-

wussten Realen verortet wird. Für Lévinas ist das die »erste« Philosophie (vgl. Lévinas 1981), die, wie von zahlreichen AutorInnen vermerkt wurde (vgl. Harasym 1998), eine gewisse Affinität mit dem von Lacan in seinem siebten Seminar entwickelten Verständnis von Ethik aufweist (vgl. Lacan 1992). Als Fantasien sind Cyberpornografie und Cyberuntreue für eine Partnerschaft von ethischer Relevanz, und zwar im Hinblick auf das grundlegende Vertrauen, das die Liebesbande zwischen den beiden PartnerInnen zusammenhält. Welche Rolle konkret cyberpornografischen und Cybersex-Fantasien für ein Paar zukommt, bleibt eine ethische Frage des Realen, eines Ortes »jenseits« des Gesetzes, das für Fragen der Moral zuständig ist. In diesem Konnex erwähnt Turkle, deren ethnografische Beispiele ausschließlich auf heterosexuelle ProbandInnen beschränkt sind, ein Ehepaar (Martin und Beth, beide 41 Jahre alt), bei dem die Frau ihrem Mann online-Affären erlaubt (vgl. Turkle 1996). Nachdem Martin schon früher eine außereheliche Affäre hatte, wurden nun, nach 19 Jahren Ehe, MUDs zu einem Ort, an dem er solche Affären haben kann, ohne dass sie sich, behauptet er zumindest, auf seine Ehe auswirken würden. »Ich bin wirklich monogam. Ich bin wirklich nicht an irgend etwas außerhalb meiner Ehe interessiert« (Turkle 1996: 9). Soll man so einer Aussage wirklich Glauben schenken? Oder betrügt auch hier wieder sein unbewusstes Selbst (*je*) sein bewusstes Ich (*moi*)? Wenn ein Hund angekettet ist, es ihm aber gelingt, seine Kette durchzubeißen, ist er dann immer noch angekettet? Auch das ist wieder eine ethische Frage und keine moralische. Beth vertraut darauf, dass Martin die Kette, die er »sich selbst um den Hals gelegt hat«, nicht durchbeißen wird – was er jedoch tun *könnte*, wenn er wollte; das heißt, seine online-Fantasien von Untreue können der ethischen Beziehung, die zwischen den beiden besteht, nicht entkommen.

Wie ich in diesem Abschnitt verdeutlicht habe, sind Cyberidentitäten alles andere als bloß »imaginär«, da gerade dieses imaginäre Fantasieleben im Netz die Stütze für das offline gelebte RL verkörpert. Denn nach Cyberpornos wird man nicht unbedingt süchtig, wenn man in einer gefestigten, liebevollen und befriedigenden Beziehung lebt. Eher das Gegenteil ist der Fall, nämlich dass eine leere und abgestumpfte Partnerschaft oder Ehe durch Cyberpornografie aufrechterhalten, oder dass ein Dasein ohne PartnerIn dadurch ertragen werden kann, da das psychische Register des Imaginären, ähnlich der Masturbation, eine *Fantasie des Genießens* stützt. Dennoch wird das Symptom der unerfüllten Partnerschaft oder Ehe, oder das Symptom eines vollkommen einsamen und unerfüllten Lebens, welches im Realen liegt, nicht verschwinden. Die Fantasie wird, um noch einmal auf Turkles Unterscheidung zurückzugreifen, dabei nicht »durchgearbeitet«, sondern fortwährend »ausgelebt«.

AVATARE DER IDENTIFIKATION?

Bei Videospielen verkomplizieren sich die Prozesse der Identifikation nochmals weit über Turkles poststrukturalistische Aussagen hinaus. Die virtuelle Welt der Videospiele und ihre viel gepriesene *Interaktivität* stellen uns vor die für uns neue Herausforderung, das Subjekt, das in ihrem Bann steht, theoretisch zu fassen. Weder Fernsehen noch Film können uns an einer vergleichbaren Erfahrung teilhaben lassen. Videospiele sind der Inbegriff dessen, was man als *Illusion der Fiktion der Gegenwart* bezeichnen könnte. Die Verbindung zwischen den SpielerInnen und ihren Avataren scheint unmittelbar gegeben zu sein, so als ob Zeit gar nicht existieren würde – nur Raum. Mehr als alle anderen Medien – ausgenommen geschlossene, virtuelle Umgebungen wie etwa »the CAVE« (Computerized Automatic Visual Environment), bei denen die UserInnen sich innerhalb dieser virtuellen Räume befinden –, ermöglichen Videospiele eine *fetischistische Verleugnung* entsprechend der Formel: »Ich weiß, dass es »nur« ein Spiel ist, dennoch spiele ich es, als ob es echt ist.« Obwohl viele Versuche seitens der dekonstruktivistischen und poststrukturalistischen Theorie unternommen wurden, um diese Illusion zu zerstreuen, hält sie sich, wie bereits erläutert, hartnäckig. Weshalb ist das so?

Zum ersten Mal – zum allerersten Mal, so scheint es – können sich die ZuseherInnen/SpielerInnen unmittelbar mit ihrem eigenen Körper als Objekt auf dem Bildschirm identifizieren; mit einem Alter Ego in der Form eines Avatars, der sich in einem virtuellen und imaginären Fantasieraum bewegt. Der Avatar wirkt dabei wie ein flüchtiges Wesen – vergleichbar einem Geist, Schutzengel oder Teufel –, das handeln und agieren kann. Es befindet sich in einem Raum, der weder völlig zur Welt des Spiels gehört, noch gehört es ausschließlich der Welt der SpielerInnen an. Vielmehr schwebt es irgendwo zwischen den beiden – im Cyberspace. Es verhält sich wie ein leeres, linguistisches Zeichen, ein »Ich«, das von jedem/r eingenommen werden kann. Womit wir es hier zu tun haben, ist der bereits zuvor erwähnte Abgrund der Cyberidentifikation. Ein Chatroom-Avatar kann, ungeachtet dessen, wie hoch entwickelt und maßgeschneidert er auch sein mag, von so gut wie jedem/r besetzt werden, obgleich es sich zu Beginn vielleicht eigenartig »anfühlt«. Doch wenn man sich genauer mit Videospielen auseinandersetzt, ist das dezentrierte Alter Ego anders zu konzipieren. Einerseits kommt es bei den SpielerInnen zu einer andauernden Identifikation mit dem Avatar, wenn sie sich durch die Spielrealität bewegen, andererseits mutet diese Identifikation merkwürdig »leer« an. Der Avatar ist wie ein Schneckenhaus, das seine/n imaginäre/n BewohnerIn beherbergt, das Haus aber nur solange bewohnt wird, solange der Avatar »am Leben« bleibt. Solch eine libidinöse Besetzung ist ganz stark mit der Handlungsfähigkeit des Avatars

verknüpft, die von den SpielerInnen nicht gänzlich kontrolliert werden kann. Der Avatar hat aufgrund der Regeln, Grenzen und Ziele des Spiels eine gewisse Unabhängigkeit von den SpielerInnen. Außerdem kann er, wenn er ›sterben‹ sollte, wiederbelebt werden, was äußerst bemerkenswert ist, weil damit eine endlose Schleife von Leben und Wiederauferstehung initiiert wird, die den Drang lanciert, eine bestimmte Handlung zwanghaft zu wiederholen, so dass die SpielerInnen Bestätigung in ihren Alter Egos finden können. Dieser Wunsch nach Wiederholung wird durch das Streben nach Meisterschaft angetrieben, das wiederum mit *Aggression* zusammenhängt, da Perfektion so selten erreicht wird. Das *Verwehren der Befriedigung* ist eine dem Spiel einprogrammierte Bedingung. Alle SpielerInnen können einen gewissen ›Level‹ an Fertigkeit erreichen, wonach es immer unmöglicher wird, darüber hinauszukommen. In diesem Stadium kann man das Spiel entweder aufgeben oder man fixiert sich darauf und möchte wie besessen ›das Spiel schlagen‹. Laut Lacan taucht das Gefühl der Aggression zum ersten Mal im Spiegelstadium auf, wenn das Kind es nicht schafft, sein spektrales Idealich zu erreichen (vgl. Lacan 1977). Es kommt zu einer Rückkehr in einen Zustand vor der Bildung des Ichs, zu einem ›zerstückelten Körper‹, wie Lacan ihn nennt, zu einem Scheitern beim Versuch, Kontrolle darüber zu haben. Die Fantasie, das Spiel ›zu schlagen‹, ist immer schon ein Teil der Beziehung zwischen den SpielerInnen und dem Videospiel. Sicherlich gibt es zu dieser allgemeinen Annahme auch Ausnahmen, aber dennoch legt der aggressive Umgang mit der Konsole Zeugnis für das aggressive, körperliche Vergnügen ab, das die SpielerInnen mit *jouissance* erfüllt. Bei einigen Videospielen gibt es sogar genügend Platz in den Arkaden, um den gesamten Körper durch das Schlagen auf Knöpfe und Hebel in das Spiel mit einzubinden. An dieser Stelle sollte darauf hingewiesen werden, dass auch diese in Videospielen ausgelebte Gewalt nicht auf der Basis von moralischen Grundsätzen beurteilt werden sollte, wie es beim Großteil der Literatur und den meisten Websites, die sich mit den *Effekten* von Videogewalt befassen, der Fall zu sein scheint (vgl. Baker/Petley 1997; Freedman 2002 für einen Überblick). Einer der wenigen, der hinsichtlich der Bedeutung von Videospielen mit gewalttätigen Inhalten aus einer ethischen Position argumentiert und darin eine Möglichkeit der Sublimierung von Aggressivität im Leben von Teenagern sieht, ist Jones (2002).

Solch ein Verhalten karikiert Freuds Beschreibung der Dialektik von zwei Spielen seines Enkelsohns in »Jenseits des Lustprinzips« (»Beyond the Pleasure Principle«, 1920). Mir geht es vor allem um das zweite Spiel, welchem im Vergleich zum ersten, dem bekannten *fort/da* Spiel, nur spärliche Aufmerksamkeit geschenkt wird. Das erste Spiel beschreibt den Mechanismus des Begehrens; das Kind wirft eine Spindel aus seiner Krippe und möchte zugleich, dass sie zu ihm zu-

rückkommt und es so seiner Position in der Sprache versichert. Dem Kind geht es darum, ein *Ziel* zu erreichen, denn es ist ein Subjekt, das einen Mangel in seinem Sein erfährt, und nun versucht, das ›fehlende Teil‹, das ihm das wohlige Gefühl der Vollständigkeit verspricht, wieder zu bekommen. Die Spindel und seine Mutter verkörpern die ›verlorenen‹ Objekte, mit denen es lernen muss, umzugehen und sie wiederzufinden; was ihm auch gelingt. Zuerst *scheitert* es bei seinem Versuch, die Spindel wiederzubekommen und wiederholt die Handlung, mit der es das zurückbringen möchte, was verloren ging. Des öfteren resultiert das Scheitern in Anfällen von Wut und Jähzorn, welche jedoch, sobald die ›Realitätsprüfung‹ in den Vordergrund tritt, überwunden werden können. Das zweite Spiel beschreibt den Mechanismus der Triebe. Freuds Enkel liebte es, sich immer wieder unter einem Spiegel zu verstecken und dann plötzlich aufzuspringen, um sein Spiegelbild zu sehen. Dieses Spiel ist nicht durch ein eingeschriebenes Scheitern strukturiert, sondern allein durch Befriedigung. Das ist das *Streben* (aim), um das es hier geht, und nicht das Ziel (goal). Wenn das Lachen, das von dem großen Spaß, den das Spiel ihm bereitet, einfach zu schmerzhaft wird, beendet er das Spiel. Nach dem lacanschen psychoanalytischen Paradigma geht es auch hier um *jouissance* – eine schmerzhaft Befriedigung bzw. einen schmerzlichen ›Genuss‹. Dabei handelt es sich nicht um einen einfachen Genuss, sondern um ein Genießen bis zum Exzess, das man auch als masturbatorischen Narzissmus des Ichs bezeichnen könnte.

Videospiele pervertieren die Struktur des Begehrens (wie sie im ersten Spiel beschrieben wird) durch die *Triebe* (aus dem zweiten Spiel); sie sind stärker durch das Erleben von *jouissance* strukturiert – durch den schmerzlichen Genuss, den die endlose Schleife des ›Lebens‹ und ›Sterbens‹ des Avatars bereitet. Damit wiederum wird das Ziel, das ›Spiel zu schlagen‹, noch stärker verfolgt. Dagegen ist das Schlagen von GegnerInnen im Spiel oder von anderen SpielerInnen wieder eine ganz andere Angelegenheit. In Spielen wie beispielsweise »Myst«, ist beabsichtigt, dass es kein vorgegebenes Ziel gibt. Die SpielerInnen müssen den Sinn und Zweck des Spiels im Spiel(en) herausfinden, wobei der Spaß aus der *jouissance* dieser Suche resultiert – aus dem *Streben* nach dem Ziel, das man nicht kennt, und nicht aus dem Zweck (Ziel) selbst, nach dem man trachtet. Jeder Augenblick in der Spielrealität ist auf die Befriedigung der Triebe der SpielerInnen ausgerichtet; damit meine ich insbesondere auch die akustischen und visuellen Reize, die den Körper auf einer unbewussten Ebene beeinflussen. Man könnte die Aktionen eines Avatars (sei es nun als Ping-Pong-Schläger, eine Waffe, ein Panzer oder ein Raumschiff) am ehesten mit einer Autodromfahrt vergleichen. Auch hier gibt es kein direktes ›Ziel‹ der Fahrt, außer von anderen Fahrzeugen gerammt zu werden oder selbst andere zu rammen, je nachdem wie mutig die Lenke-

rInnen sind. Die leichten Schocks, die dem Körper widerfahren, sind Teil des schmerzhaften Vergnügens und, abhängig vom jeweiligen Risiko, den gebrochenen Knochen, die Extremsportarten mit sich bringen, nicht unähnlich. Videospiele lassen uns Erfahrungen nachempfinden: den Nervenkitzel ohne die echte Gefahr, wie die süchtig machenden »Clips« (virtuelle Realität-Disketten), die Lenny Nero in Kathryn Bigelows Film »Strange Days« (1995) verkauft. Mit einem SQUID (Superconducting Quantum Interface Device), den man über den Kopf stülpt, können die »UserInnen« eine Erinnerung mit ihren eigenen Körpern synthetisch und aus zweiter Hand wieder-erleben.

»Ego-Spiele« (auch bekannt als »first-person shooter«- oder »ego shooter«-Spiele) leisten dieser Trieb-Erfahrung Vorschub, indem sie über eine durch Software simulierte Kamera oder einen Camcorder die SpielerInnen ins Bild bringen, um dieses körperliche Erleben zu verstärken; dabei geschieht immer etwas Aufregendes und intensiv Spürbares. Die *Unsterblichkeit* der Avatare im Cyberspace ermöglicht die sich immer wieder wiederholenden Aktionen. All das hat in einigen Chatgemeinschaften alle möglichen ethischen und politischen Fragen aufs Tapet gebracht. Sowohl Turkle als auch Stone sind diesen Fragen auf den Grund gegangen (vgl. Turkle 1995; Stone 1996). Begünstigt durch die Unsterblichkeit ihrer Avatare bauen SpielerInnen eine Hass-Liebe-Beziehung zu ihnen auf, was in vielfacher Weise *jouissance* ermöglicht. Die virtuelle Kreatur löst eine Achterbahnfahrt der Gefühle aus, von Frustration bis Freude. In einem Augenblick liebt man sie noch dafür, dass sie die erwünschten Missionen erfüllen konnte (den Feind zerstört hat, ein bedrohliches Hindernis meistern konnte, einen neuen Level erreicht hat usw.), während sie, sobald sie an der gestellten Aufgabe scheitert, in der nächsten Sekunde schon »nur noch einen Sch*ßdreck wert ist«. Eben diese extremen Gefühlszustände, die mit dem »Entleeren« und dem »Auffüllen« der pulsierenden Triebe einhergehen, halten die SpielerInnen bei der Stange. Dabei flackert die libidinöse Besetzung hin und her. Mit dem Scheitern stellt sich derselbe »Genuss« ein wie bei Erfolg; die im jeweiligen Moment erlebte Intensität von Verlieren und Gewinnen ist dieselbe. Der Avatar »zerfällt« buchstäblich in seine Einzelteile (fällt auseinander, zerbröckelt, löst sich in Luft auf), was uns auf Lacan zurückbringt, der diesen Umstand als »zerstückelten Körper« (vgl. Lacan 1977: 9f.) umschrieben hat, der auf eine Phase in der menschlichen Entwicklung vor der Ausbildung des Ichs zurückgeht, in der ein Kind sich noch kein Bild von seinem Körper gemacht und noch keine Gestalt (deutsch im Original) gebildet hat. In Anbetracht seines begehrten, idealisierten Spiegelbildes fühlt sich ein Kind unzulänglich und hilflos. Sobald der Avatar wie von Zauberhand wieder hergestellt wird, wird zugleich auch das Ich der SpielerInnen psychisch wieder hergestellt, und das Spiel kann weitergehen – vielleicht mit um so mehr Zielstrebigkeit

und Besonnenheit als zuvor. Auf diese Weise ›bestrafen‹ sich die SpielerInnen selbst für ihr Versagen und erleben währenddessen ein masochistisches Vergnügen.

INTERPASSIVITÄT: DIE ANDERE SEITE DER INTERAKTIVITÄT

Aus dieser intensiven Beziehung zwischen SpielerInnen und ihren Avataren erwächst auch ihre Kehrseite: *Interpassivität*. Als Begriff wurde Interpassivität von dem österreichischen Philosophen Robert Pfaller geprägt (vgl. Pfaller 2000; Žižek 2002), der wahrscheinlich als Erster, so befremdlich das auch scheinen mag, bemerkt hat, dass Avatare das Spiel genauso ›genießen‹ wie die SpielerInnen selbst. Er spricht damit die etwas unheimliche Vorstellung an, dass in diesem steten Hin und Her der triebhaften Impulse auch der Avatar (oder genauer gesagt das Computerprogramm) eine gewisse ›Kontrolle‹ ausüben kann. An den Textverarbeitungsprogrammen kann diese Vorstellung gut veranschaulicht werden. Das Programm schreibt uns dabei genauso wie wir es schreiben. Der Cursor ruft nach uns, und wir müssen ihn auf dem Bildschirm finden. Die Software weist uns in die Schranken der Formatierung, Rechtschreibung und Grammatik, sofern wir ihnen Beachtung schenken wollen. Komplexer Satzbau wird alsbald auf einfachere Sätze reduziert, vorausgesetzt man entscheidet sich dafür, dem Programm zu ›gehören‹. Wie R2D2 aus »Krieg der Sterne« (»Star Wars«), ›kommuniziert‹ der Computer über akustische Signale mit den UserInnen. Er macht z.B. ein Start-up-Geräusch, um uns wissen zu lassen, dass er bereit ist. Videospiele entführen uns in eine noch dichtere Klanglandschaft, die voll ist mit akustischen Signalen, auf die wir hören müssen.

Was wie eine interaktive Flexibilität anmutet, hat aber auch interpassive, strukturierende Auswirkungen auf die Art, wie wir schreiben und Spiele spielen. Die paranoide Angst vor Interpassivität hängt mit der Befürchtung zusammen, dass eine Maschine letztendlich unser Leben ›übernimmt‹; dass wir keine andere Wahl haben, als ihrer Programmierung zu gehorchen. Hier haben wir es wieder mit einer schon zuvor angesprochenen Fantasie zu tun – der Angst davor, ›tot‹ zu sein. Die SpielerInnen verlieren die interaktive Herrschaft und Kontrolle, sobald die Maschine beginnt, ›alles für sie‹ zu tun. Die Maschine beginnt nun, auf Kosten der SpielerInnen zu ›genießen‹, welche ihrerseits die Herrschaft über das Spiel einbüßen, sobald sie der Maschine erlauben, Entscheidungen an ihrer statt zu treffen. Das fängt schon bei illegalen Einarmigen-Banditen an, die so manipuliert wurden, dass die SpielerInnen so gut wie nie gewinnen. Der erste Science-Fiction Film, der solch eine paranoide Vision behandelt, war wahrscheinlich Walt Disneys »Tron« (1982, Steven Lisberger), in dem

die grundlegende Frage der ZwangsneurotikerInnen aufgeworfen wird: »Bin ich ein Mensch oder eine Maschine?«. Videospiel-Avatare können als einfache Formen Künstlicher Intelligenz (KI) angesehen werden, als Vorfahren der gehenden und sprechenden Puppen, die von dem Bioingenieur J.F. Sebastian in Ridley Scotts »Blade Runner« (ebenfalls aus dem Jahr 1982) konstruiert werden. Werden die Avatare der Zukunft weiterhin den heterosexuellen Projektionen gehender und sprechender Mannequins gleichen, die darauf programmiert sind, unsere Eigenschaften und Charakterzüge anzunehmen, unsere Familiengeschichte zu kennen, und vieles mehr – wie dies so treffend im »200-Jahre-Mann« (»Bicentennial Man«, 1999), der Verfilmung einer Geschichte von Isaac Asimov durch Chris Columbus, dargestellt wird? Oder wie dies beispielsweise auch auf »Simone« (2002), Andrew Niccols Fantasie einer digital erschaffenen SchauspielerIn, die ein *buchstäblicher* Bildschirmstar ist, zutrifft? »Simone« ist nichts weiter als ein hoch entwickeltes Softwareprogramm (siehe zu diesem Thema auch Pritsch in diesem Band). In ihrem Freud-Vortrag hat Sherry Turkle 2002 ähnliche Bedenken geäußert und zur Diskussion gestellt.

IDENTITÄT ALS »AUSLEBEN« UND »DURCHLEBEN«

Videospiel-Avatare bieten Subjektpositionen, die von den SpielerInnen verkörpert werden können, was klarerweise auch eine ganze Bandbreite an möglichen Identifikationen mit dem eigenen oder dem anderen Geschlecht zulässt. Adoleszente, heterosexuelle Jungen dürften es »genießen«, auf dem Schirm ein dralles, waffen-beladenes Mädchen, das es richtig »krachen lässt«, zu sein, was eine Vielzahl an psychischen Gratifikationen mit sich bringen kann: es kann dazu führen, dass sie ihre Schüchternheit gegenüber dem anderen Geschlecht verlieren; es kann eine Möglichkeit darstellen, Herrschaft über das andere Geschlecht auszuüben, aber auch heimliche Bewunderung für starke Frauen auszudrücken, und vieles mehr. Genauso können heterosexuelle Mädchen »Genuss« empfinden, wenn sie zu einem Muskelbepacktem Helden werden, und zwar aus ähnlichen, ebenso unbewussten Wünschen heraus: um mit dem anderen Geschlecht umgehen zu lernen, um sich gegen die eigenen Brüder zu behaupten, um das andere Geschlecht zu beherrschen, und vieles mehr. Diese Fantasiestrukturen werden durch lesbische und schwule Identifikationen noch einmal verkompliziert, indem sie ein hyper-komplexes Gewirr an reichhaltigen Möglichkeiten für *jouissance* anbieten. Das große Spektrum an verfügbaren Avataren – von hyper-sexuierten bis androgynen Körpern – eröffnet eine Vielfalt an Fantasieszenarien, die man zwar ausleben, mit denen man dem RL allerdings nicht entfliehen kann. Der Avatar wird zum Schauplatz eines umkämpften Raums. Video-

spiel-Avatare tendieren zugegebenermaßen dazu, hetero- und hypersexuell zu bleiben – Heteronormativität ist immer noch marktführend. Nichtsdestotrotz ist eine ganze Riege von transsexuellen Charakteren in den Genren zu finden, in denen Fans beim Entwickeln kollektiver Geschichten online ihre eigenen Charaktere schreiben – in Fanzines, slash zines and japanischen *Animes*. Gerade diese Figuren widersetzen sich der Dominanz der Symbolischen Ordnung, die ihre Identitäten durch diskursive Signifikation zu fassen und zu strukturieren sucht (z.B. was man unter einem ›richtigen‹ Mann und einer ›richtigen‹ Frau versteht), und spielen mit ihr. Wenn wir uns die Frage nach Identitätsräumen stellen, sind diese umkämpften Bereiche genau zwischen den Videospielfantasien und dem RL. Das ›Ausleben‹ und ›Durchleben‹ mithilfe von Avataren bringt uns wieder zum psychischen Register des Realen, welches uns womöglich noch einen anderen Zugang zu dem schwierigen Terrain der Erklärung von Bildschirmfantasien gewährt.

Entgegen einer Sichtweise, die nach Althusser argumentiert, dass die SpielerInnen durch die Spiele ›angerufen‹ und damit immer auch in die der Spielrealität innewohnenden Ideologie konstituiert werden (was durch die Durchschaubarkeit des Apparates, welche die Anrufung durch die Symbolische Ordnung verschleiert, ermöglicht wird), kann man das Fantasieleben auf dem Bildschirm als ein Geschehen auf zwei zeitgleich laufenden, heterogenen Ebenen denken. Eine der beiden ist die ideologisch diskursive Ebene, die von der Realität des Spiels selbst strukturiert wird, während die andere als die *figurale* Ebene angesehen werden kann. Figural entstammt der Begrifflichkeit Lyotards und bezieht sich auf die visuellen und oralen Aspekte des Diskurses, mit denen die Bedeutung des ›Buchstaben‹ dekonstruiert wird, indem die ästhetische ›Linie‹, durch die er gebildet wird, im Mittelpunkt steht (vgl. Lyotard 1971). Der ›Buchstabe‹ und die ›Linie‹ befinden sich auf zwei heterogenen und sich gegenseitig ausschließenden Erfahrungsebenen, und trotzdem kann die eine nicht ohne die andere existieren. Vielmehr ist es gerade die emotionale Dimension der Figuralität, in der es zu körperlichen Identifikationen *im Unterbewusstsein* kommt. Diese Dimension ist eine spannungsgeladene Zone, die einer »Logik des Gefühls«, wie sie Deleuze (1990) beschreiben würde, unterworfen ist, voller Intensitäten und Zwänge, die mit freiem Auge nicht wahrnehmbar sind. Dieser körperliche Bereich gehört dem Imaginären an und ist in seiner leidenschaftlichen Affinität zu den verlorenen Objekten im Realen ebenso libidinös besetzt. Es gilt herauszufinden, wo in diesem figuralen, körperlichen Bereich Enklaven des Widerstands liegen und wo *jouissance* auf der Triebebene ausgemacht werden kann. Auch wenn Widerstand im Hinblick auf seine gesellschaftlichen Auswirkungen nicht romantisiert werden darf, was nur allzu leicht geschehen kann, ist es gerade die Frage des

Widerstands, bei der sich ›Ausleben‹ und ›Durchleben‹ in Verbindung mit dem RL unterscheiden. Die Identität, die aufgrund des Fantasie-lebens gebildet wird, kann nicht überwunden werden, sondern Fantasien können lediglich durchquert und durch andere Fantasieszenarien ersetzt werden, da sie unabdingliche Pfeiler des RL sind. Um eine Unterscheidung zwischen ›Ausleben‹ und ›Durchleben‹ vornehmen zu können, muss man sich auf die Ebene der *Ethik des Realen* des unbewussten Begehrens begeben. Jede einzelne Fantasie, der man sich hingibt, erfordert auch ein gewisses Maß an ›Annehmen‹, an Akzeptanz, besonders im Hinblick darauf, dass man sich ihrer Auswirkungen auf die Symbolische Ordnung, auf die Ebene von Politik und Gesellschaft, besinnt. Im Zusammenhang damit und zum Abschluss, möchte ich noch ein letztes Mal Madonna ins Gedächtnis rufen.

Aus der Unmenge an Literatur, die in den *Cultural Studies* über Madonna produziert wurde, geht ganz klar hervor, dass sich ihre symbolische Rolle von Anbeginn im Spannungsfeld zwischen ihrem ausgeprägten Egoismus als kapitalistische Marketingmaschinerie (ihrem ›Ausleben‹) und ihrem feministischen und queeren Stellenwert (ihrem ›Durchleben‹) befand. Keine Seite hatte je die Oberhand, so schien es zumindest. Feministinnen verteidigten Madonna und leugneten ihre Marketingstrategien, die häufig ihre Nacktheit sowie beunruhigend pädophil anmutende Bilder beinhalteten. Madonnas queere Fans hingegen begrüßten ihre Haltung zu sexueller Freiheit ungeachtet ihrer unverhohlenen Anleihen an den Stil der schwulen und lesbischen Subkulturen oder ihres Nachahmens von Praktiken wie des »Auf-Aufrisstour-Gehens« (cruising, cottaging) (vgl. Andermahr 1994: 31; Henderson 1992). Linke KritikerInnen wie etwa Tetzlaff (1993) widmeten sich eher Madonnas politischer Ökonomie und dem neoliberalistischen Spiel, das sie spielt, um mit den Manipulationen ihres Images größtmöglichen Profit im Sinne von kapitalistischem Gewinn und Ruhm zu erlangen. Angesichts der Ära des Postfeminismus und eines globalen Marktes, in dem sich der post-fordianische Kapitalismus als ›the only game in town‹ durchgesetzt hat, ist es kaum verwunderlich, dass es einige Zeit gedauert hat, etwas mehr Klarheit in diese Kontroversen zu bringen. Mit ihren Inszenierungen von weiblichen Rollen sowie ihrer queeren Performativität scheint Madonna das perfekte Aushängeschild des poststrukturalistischen Subjekts im neoliberalen Kapitalismus zu sein. Dabei wird es zunehmend schwieriger, ihre vermeintlich ›kritischen‹ Eskapaden in Schutz zu nehmen, was natürlich nicht heißen soll, dass dies von vielen nicht trotzdem versucht wird. Wahrscheinlich ist Rosemary Hennessy eine der wenigen unter den *Queer TheoretikerInnen*, die die Ansicht vertritt, dass queere sexuelle Identitäten im Spätkapitalismus ausgebeutet werden (vgl. Hennessy 2000), anstatt sie als eine Form der Kritik zu verteidigen,

wie es seit 1990 mit Butler zur gängigen Praxis geworden ist. Meines Erachtens verdeutlichen diese Kontroversen, was bei einer Ethik des Realen auf dem Spiel steht. Sie bringen die unterschiedlichen sozio-politischen Werte zum Vorschein, welche mit den verschiedenen, auf Madonna bezogenen Fantasien verknüpft sind, wobei die Entscheidung für die eine oder andere Fantasie immer vom RL der Fans und KritikerInnen mitbestimmt wird. Solche Identitätsräume sind niemals statisch und starr, sondern verändern sich, je nach der Hegemonie des gesellschaftlichen Blicks, ständig. Wir alle können zwar zwischen den unterschiedlichsten Fantasien, die unsere Leben bestimmen, wählen, wenngleich man sich dieser Wahl nie sicher zu sein vermag und sie niemals bewusst getroffen werden kann. Daher ist es auch sinnvoll, uns mit unserer ›Unwissenheit‹, auf die uns die Psychoanalyse aufmerksam macht, auseinanderzusetzen und unsere dezentrierten Alter Egos im Cyberspace anzunehmen und zu akzeptieren – mit dem Wissen, dass es eben ›nicht *nur* ein Spiel‹ ist, sondern uns damit vielmehr ein Einblick in unsere unbewusste, psychische Disposition gewährt wird.

Aus dem Englischen von Karin Lenzhofer

ANMERKUNG

I Im lacanschen Paradigma werden diese Exzesse als *jouissance* bezeichnet. Sogar in strengen, religiösen oder militärischen Institutionen, in denen man eine strikte Einhaltung des Gesetzes und der ebenso strikten, sozialen Hierarchie erwarten würde, sieht man ständig solche Überschreitungen und Exzesse, wie etwa in Form von rituellen Schikanierungen und Rangverstößen, die bis vor das Kriegsgericht kommen. Sexuelle ›Abweichungen‹, die von den unterschiedlichen christlichen Religionen verboten sind (wie etwa Kinderpornografie, Homosexualität, Lesbianismus) sind gängige, aber versteckte Praktiken in weiblichen und männlichen Orden, sowie unter Priestern und in priesterlichen Gemeinschaften.

LITERATUR

- Andermahr, Sonya (1994): »A Queer Love Affair? Madonna and Gay and Lesbian Culture«. In: Diane Hamer/Belinda Budge (Hg.), *The Good, The Bad and The Gorgeous: Popular Culture's Romance with Lesbianism*, London: HarperCollins, S. 28-40.
- Barker, Martin/Petley, Julian (Hg.) (1997): *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, New York: Routledge.

- Butler, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles (1990): *The Logic of Sense* (übersetzt von Mark Lester zusammen mit Charles Stivale), Constantin V. Boundas (Hg.), New York: Columbia University Press.
- Frank, Lisa/Smith, Paul (Hg.) (1993): *Madonnarama*, Pittsburgh/San Francisco: Cleis Press.
- Freedman, Jonathan L. (2002): *Media Violence and Its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*, Toronto: University of Toronto Press.
- Freud, Sigmund (1920/1953-1974): »Beyond the Pleasure Principle«. In: James Strachey (Hg.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol. 18, London: Hogarth, S. 7-64.
- Freud, Sigmund (1925/1955): »Die Verneinung«. In: Anna Freud (Hg.), *Gesammelte Werke*, Bd. 14 (*Werke aus den Jahren 1925-1931*), London: Imago Publishing, S. 11-15.
- Frasca, Gonzalo (2001): »The Sims: Grandmothers are Cooler than Tolls«. In: *Game Studies* 1, <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>.
- Hamer, Diane/Budge, Belinda (Hg.) (1994): *The Good, The Bad and The Gorgeous: Popular Culture's Romance with Lesbianism*, London: HarperCollins.
- Harasym, Sarah (Hg.) (1998): *The Missed Encounter: Lévinas and Lacan*, New York: SUNY Press.
- Henderson, Lisa (1992): »Justify Our Love: Madonna & The Politics of Queer Sex«. In: Cathy Schwichtenberg (Hg.), *The Madonna Connection: Representational Politics, Subcultural Identities, and Cultural Theory*, Boulder, Col.: Westview Press, S. 107-129.
- Hennessy, Rosemary (2000): *Profit and Pleasure: Sexual Identities in Late Capitalism*, New York/London: Routledge.
- Jones, Gerard (2002): *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*, New York: Basic Books.
- Klein, Melanie (1949): *The Psycho-analysis of Children* (übersetzt von Alix Strachey), London: Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis.
- Lacan, Jacques (1977): »Aggressivity in Psychoanalysis«. In: *Écrits: A Selection* (übersetzt von Alan Sheridan), New York/London: W.W. Norton & Company, S. 8-29.
- Lacan, Jacques (1992): *The Ethics of Psychoanalysis. Seminar VII*, Jacques-Alain Miller (Hg.) (übersetzt von Dennis Porter), New York: Norton.
- Lentz, Kirsten Marthe (1993): »Chameleon, Vampire, Rich Slut«. In: Lisa Frank/Paul Smith (Hg.), *Madonnarama*, Pittsburgh/San Francisco: Cleis Press, S. 153-168.

- Lévinas, Emmanuel (1981): *Otherwise than Being: Or, Beyond Essence* (übersetzt von Alphonso Lingis), The Hague: M. Nijhoff.
- Lyotard, Jean-François (1971): *Discours, figure*, Paris: Klincksieck.
- Pfaller, Robert (Hg.) (2000): *Interpassivität: Studien über delegiertes Genießen*, Wien: Springer Verlag.
- Schwichtenberg, Cathy (Hg.) (1992): *The Madonna Connection: Representational Politics, Subcultural Identities, and Cultural Theory*, Boulder, Col.: Westview Press.
- Stone, Allucquère Rosanne (1996): *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Stein, Arelene (1992): »Sisters and Queers: The Decentering of Lesbian Feminism«. In: *Socialist Review* 22, S. 33-56.
- Terdiman, Daniel (2003): »Every Sims Picture Tells a Story«. In: *Wired News*, http://www.wired.com/news/games/0,2101,59461,00.html?tw=wn_story_related.
- Tetzlaff, David (1993): »Metatextual Girl: Patriarchy, Postmodernism, Power, Money, Madonna«. In: Cathy Schwichtenberg (Hg.), *The Madonna Connection: Representational Politics, Subcultural Identities, and Cultural Theory*, Boulder, Colo.: Westview Press, S. 239-265.
- Thrift, C. Samantha (2003): »Appropriate the Stereotype: Cultural Appropriations and the Queer, Lesbian, and Gay Spectatorships of Madonna and Martha Stewart«. In: *Third Space* 2, S. 1-13, <http://www.thirdspace.ca/articles/thrift.htm>.
- Turkle, Sherry (1995/1998): *Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek b. Hamburg: Rowohlt-Verlag.
- Turkle, Sherry (1996): »Who Am We?«. In: *Wired* 4, S. 1-10, http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html?topic=&topic_set.
- Turkle, Sherry (2002): »Wither Psychoanalysis in a Computer Culture?«, <http://www.kurzweilai.net/articles/arto529.html?printable=1>.
- Wesselenyi, Andrea (Hg.) (1998): *101 True Internet Love Stories*, <http://www.cyberlove101.com/>.
- Winnicott, Donald W. (1971): *Playing and Reality*, New York and London: Routledge.
- Write, Elizabeth/Wright, Edmond (Hg.) (1999): *The Žižek Reader*, Oxford: Blackwell.
- Žižek, Slavoj (1999): »Is it Possible to Transverse the Fantasy in Cyberspace?«. In: Elizabeth Write/Edmond Wright (Hg.), *The Žižek Reader*, Oxford: Blackwell, S. 102-124.
- Žižek, Slavoj: »The Interpassive Subject«. In: *Symptom* 3, <http://www.lacan.com/newspaper3.htm>.