

## Freundschaft im Netz

---

Nichts scheint heute einfacher, als in einem Diskussionsblog oder auf einem Community-Server Freundschaften zu schließen. Ein Mausklick auf den Button ‚Zu meinen FreundInnen hinzufügen‘ – und schon ist die sekundenschnelle Anfreundung vollzogen, die abseits der virtuellen Welt mitunter lange Zeit in Anspruch nehmen kann. Über interne Suchfunktionen vermittelt, nach Prioritäten und Interessen zusammengeführt, entstehen auf diese Weise riesige, äußerst lockere Netze von FreundInnen, die oft nicht mehr voneinander wissen als die im Steckbrief enthaltenen Angaben. Diese Forschungsnotiz beschäftigt sich damit, wie das Gewinnen und Erhalten von Freundschaften in der virtuellen Praxis funktioniert und welche Veränderungen Freundschaft durch virtuelle Kommunikation, durch die zunehmende Nutzung von Kommunikationsplattformen und Spielportalen erfahren hat.

Das Phänomen Online-Freundschaft ist nicht leicht zu fassen. Durch die Überschneidung unterschiedlicher Kommunikations- und Interaktionssphären kommt es zu vielen Zwischenformen von Freundschaften, die sowohl *face to face* als auch online organisiert werden. Es ist daher zu unterscheiden, ob die virtuelle Kommunikation als Praxis einer bereits bestehenden, in der ‚realen Welt‘ geschlossenen Freundschaft eingesetzt wird, oder ob die Freundschaft rein Internet-basierend und virtuell ist. Im Netz existiert eine breite Auswahl an Seiten, die direkt dazu dienen, Menschen kennenzulernen. Es finden sich Seiten, die den Austausch auf rein freundschaftlicher Basis ermöglichen und solche, die explizit zur PartnerInnensuche genutzt werden können. Neben Singlebörsen oder Freizeittreffs kann die Kontaktaufnahme auch über einen der mehr als 150 Millionen Blogs, einen Chat (z. B. ICQ oder MSN), über Online-Spielwelten (z. B. *Second Life*<sup>1</sup>) oder so genannte Kommunikationsplattformen erfolgen. Zu den bekanntesten dieser meist international verbreiteten Plattformen zählen *MySpace*<sup>2</sup> (über 110 Millionen Mitglieder), *FaceBook*<sup>3</sup> (40 Mill.) und *StudiVZ* (eine Mill.).<sup>4</sup> Eine wesentliche Unterscheidung zwischen diesen Kommunikationsplattformen und Online-Spielen besteht darin, ob die UserInnen als reale, durch individuelle Angaben charakterisierte Personen auftreten oder sich eine neue, virtu-

elle Identität erschaffen. Dementsprechend unterscheiden sich auch die Motive und Praktiken der jeweiligen Freundschaften.

Doch welche Motive stehen hinter virtuellen Freundschaften? Nach Arnautovová und Suler gehen die UserInnen davon aus, dass Freundschaften gefunden und/oder gepflegt werden können, ohne das Haus zu verlassen.<sup>5</sup> Soziale Interaktion ist somit jederzeit auch über große räumliche Distanzen hinweg möglich, ein Effekt, der Einsamkeit verringern kann. Virtuelle Freundschaften zu unterhalten, ist meist kostenlos und niederschwellig, was neben der sekundenschnellen Anfreundung per Mausklick allerdings auch die Auflösung von Freundschaften betrifft. Online-SpielerInnen<sup>6</sup> reizt neben den genannten Aspekten auch das *Role-Play*-Erlebnis, ein anderes Leben, fiktive Handlungsmuster (aus)führen zu können, sich auszuprobieren. Im Gegensatz zu *Face-to-face*-Kontakten stehen zwischen den virtuellen FreundInnen immer Computer, die die Kommunikation strukturieren. Die Verwendung technischer Gerätschaften verursacht dabei, neben der einschränkenden Dimension des nötigen Zugangs sowohl zur Hardware wie auch zum Wissen über den Umgang damit, den wesentlichsten Unterschied zur ‚Kommunikation offline‘: die nicht erforderliche körperliche Anwesenheit des Gegenübers. Da die Integration von Echt-Zeit-Video-Übertragungen in Kommunikationsplattformen noch vergleichsweise wenig fortgeschritten ist, fehlen der Blickkontakt und die Möglichkeit, das Gegenüber anhand seiner bzw. ihrer Mimik, Gestik, Stimmungslage und Körperhaltung einzuschätzen. Um auch ohne Videos oder textliche Beschreibung schnell und einfach Stimmlagen ausdrücken zu können, gestatten die meisten Plattformen den Einsatz von *Emoticons*, einer großen Bandbreite an *Smileys*, die verschiedenste Gefühlslagen symbolisieren. Im Gegensatz zur Körpersprache handelt es sich hierbei jedoch um bewusst gesetzte Mitteilungen des/der Senders/in, die als ein Akt von Selbstdarstellung angesehen werden können. In Online-Spielen ist es darüber hinaus möglich, sich über Avatare mit Hilfe vorgefertigter Animationen wie Augenbrauen-Heben oder Nase-Rümpfen zusätzlich zu gesprochener und geschriebener Sprache zu verständigen, doch auch hier fehlt die Möglichkeit körperlicher Berührung zur Gänze. Die fehlende Körperlichkeit kann jedoch auch dazu beitragen, Kommunikation zu erleichtern, da keine unmittelbare Konfrontation mit dem Gegenüber besteht und die Schwellen für Kommunikation gesenkt werden. Auf diese Weise hat die körperliche Abwesenheit direkte Auswirkungen auf die Verbindlichkeiten zwischen virtuellen FreundInnen. Die Kommunikation ist von einer Zunahme an ‚Enthemmung‘ geprägt, was sich darin zeigt, dass Menschen Scham und Peinlichkeitsgefühle ablegen und neugieriger, offener und kühner werden. Das Interesse an Tabuisiertem steigt und mündet in ein exhibitionistischeres, ungeduldigeres und impulsiveres Handeln online.<sup>7</sup> John Suler hat Faktoren erforscht, die zu dieser Enthemmung beitragen;<sup>8</sup> diese wollen wir aus

Sicht einer Userin bzw. eines Users darstellen: ‚Auf Grund der Anonymität der Online-Kommunikation weiß niemand, dass ich es bin – was ich sage, hat keinen Einfluss auf mein reales Leben. Wenn ich möchte, bin ich selbst für meine FreundInnen unsichtbar. Niemand kann mich sehen und ich muss mir keine Sorgen darüber machen, wie ich aussehe oder in welchem Ton ich spreche. Das Asynchrone der Kommunikation ermöglicht einen Aufschub oder das Ausbleiben von Antworten. Es finden außerdem solipsistische Introjektionen statt: Das Lesen einer Nachricht wird zur ‚Stimme in meinem Kopf.‘ Ich stelle mir vor, wie mein virtuelles Gegenüber aussieht, welches Gesicht er macht, wie sie spricht. Zusätzlich kommt es zu einer Spaltung der Imagination – virtuelle und reale Welt werden strikt getrennt. Das Online-Leben ist ein Spiel mit eigenen Regeln und Normen, die im realen Leben nicht funktionieren, und umgekehrt. Die Minimierung der Autoritäten verursacht, dass es unwesentlich ist, wer ich im realen Leben bin.‘ Zusammenfassend lässt sich sagen, dass körperliche Abwesenheit andere Strukturen und Praktiken von Freundschaft hervorbringt. Der Austausch untereinander, gemeinsame Interessen und die Zeit, die miteinander verbracht wird, haben jedoch einen vergleichbaren Stellenwert wie in direkt übermittelten Freundschaften.

Doch wie werden Freundschaften und freundschaftliche Gefühle im Internet sichtbar gemacht? Geprägt von der fehlenden Körperlichkeit, der räumlichen Distanz und der vorgegebenen Strukturierung haben sich neuartige Wege der Visualisierung entwickelt, die an das „Hybrid-Medium“ Internet<sup>9</sup> angepasst wurden: Die Organisation von Freundschaft auf Kommunikationsplattformen funktioniert sowohl über personenbezogene Profilseiten mit individuellem Informationsgehalt wie auch über die Verlinkung dieser Seiten untereinander. Dazu zählt das Erstellen persönlicher Freundschaftslisten, die die Kommunikation zwischen virtuellen FreundInnen wesentlich erleichtern bzw. erst ermöglichen. Um jemanden zu einer Freundschaftsliste hinzuzufügen, bedarf es meist nur eines Mausclicks auf den entsprechenden Button und eventuell der Bestätigung durch die oder den neu Hinzugewonnene/n. Je nach gewählter Plattform sieht das System weiters vor, eine kleinere Gruppe von Personen als ‚die besten FreundInnen‘ auszuwählen und somit zwischen den Personen zu gewichten. Die Freundschaftslisten visualisieren auf diese Weise sowohl die differenten Sphären, in denen die verschiedenen NutzerInnen agieren, wie auch die Überschneidungen zwischen den personenbezogenen Netzen. An dieser Stelle sei auf zwei entgegengesetzte Effekte hingewiesen, die durch diese Strukturen verursacht werden: So stellt die Auswahl einer vom System vorgegebenen Anzahl sog. bester FreundInnen eine Hierarchisierung dar, die dem subjektiv Empfundenen nicht entsprechen muss. Im Gegensatz dazu kann eine Freundschaftsliste auch viele ‚Leichen‘ enthalten – folglich Personen, zu denen kaum je/kein Kontakt bestanden hat oder besteht. Einige UserInnen von *StudiVZ*, *MySpace* u.a. geben hun-

derte oder gar tausende ‚FreundInnen‘ bekannt und vermitteln durch diese Quantität den qualitativen Status, bedeutend und beliebt zu sein. Dabei spielt es keine Rolle, dass sie die meisten ihrer FreundInnen nicht persönlich kennen und vielleicht nie in irgendeiner Form mit ihnen kommuniziert haben. Es geht darum, ‚zu sehen und gesehen zu werden‘ und die Plattform zur Selbstdarstellung zu nutzen.

Auf vielen beliebten Kommunikationsplattformen geschieht die Vernetzung der Mitglieder u.a. über den Beitritt zu so genannten BenutzerInnengruppen, die zu verschiedenen Themen gegründet werden können und meist klingende Namen tragen. Ziele dieser Gruppen sind das Finden Gleichgesinnter und die Unterstützung des Austausches untereinander. Nach dem Beitritt zur Gruppe steht UserInnen das interne Diskussionsforum zur Verfügung. Ob auch externe BesucherInnen Forenbeiträge lesen und posten können, hängt von den gewählten Gruppeneinstellungen ab. Beispielhaft sei die Gruppe mit dem Namen *Ich wünsche meiner(m) Ex-Freund(in) die Hölle*<sup>10</sup> genannt. Trotz geschlechtsneutraler Formulierung des Gruppennamens stehen den 74 angemeldeten Frauen nur 19 Männer gegenüber. Im dazugehörigen Forum findet ein reger Austausch über negative Erlebnisse statt. Die Postings enthalten neben guten Ratschlägen und der Formulierung von gegenseitigem virtuellem Beistand viele persönliche Informationen, die auch von Nicht-Mitgliedern gelesen werden können: Durch ähnliche Erfahrungen der Mitglieder entstehen sowohl Gemeinschaftsgefühl als auch „Gruppengeist.“<sup>11</sup> Im Gegensatz dazu stehen Gruppen, die eher der Selbstdarstellung der Mitglieder und weniger dem Anknüpfen freundschaftlicher Kontakte dienen: Die BenutzerInnengruppe *Es ist pink, glitzert & sinnlos – ICH WILL ES !!*<sup>12</sup> zählt 158 Mitglieder, wovon 100% weiblich sind. Das integrierte Diskussionsforum wird nicht genutzt und weist ebenso wie jenes der Gruppe *Richtige Männer stinken nach Bier, Schweiß, Zigaretten und Benzin*<sup>13</sup> (11 Mitglieder – davon eine Frau) keinerlei Beiträge auf. Da die persönlichen Profile der UserInnen von *StudiVZ* eine Auflistung aller BenutzerInnengruppen, an denen er/sie beteiligt ist, enthalten, kann der Beitritt zu diesen Gruppen als zusätzliches Mittel der Selbstpräsentation interpretiert werden. Darüber hinaus ließe sich die Bedienung von Geschlechter-Klischees v.a. anhand der Verwendung (halb-)erotischer Personen-Darstellungen analysieren. Besonders bei Online-Spielen, die die Kreation selbst-gestalteter Avatare miteinschließen, sind geschlechtsspezifische Figuren zumeist durch eine Betonung der morphologischen wie auch „kulturellen Genitalien“<sup>14</sup> gekennzeichnet. Der offene Charakter der Online-Spiele ermöglicht jedoch auch die Schaffung geschlechtsindifferenter Gestalten (z.B. der „Nebel des Grauens“), die alternativ zur stereotypisierten Darstellung von Geschlechter-Codes verwendet werden können.

---

**1** *Second Life* ist ein Rollenspiel, in dem ein virtueller Charakter (der Avatar) kreiert wird, welcher sowohl frei erfunden als auch möglichst realitätsnah erstellt werden kann. Die Spielwelt bei *Second Life* ist der realen Welt nach empfunden, UserInnen sind in der Lage, sich eine neue Online-Identität aufzubauen.

**2** *MySpace* ist eine Online-Community, die ursprünglich für KünstlerInnen und MusikerInnen entwickelt wurde. Die UserInnen erstellen eine persönliche Profil-Homepage und treten mit Anderen in Kontakt. Realitätsnahe Angaben über die eigene Person sind nicht nur erwünscht, sondern die Norm.

**3** Bei *FaceBook* handelt es sich ebenfalls um eine internationale Kommunikationsplattform, deren Zweck die Bildung sozialer Netzwerke ist. Das Konzept stammt ursprünglich von einer US-amerikanischen Universität und hat mittlerweile etliche Nachahmer wie z.B. *StudiVZ* gefunden.

**4** Darek Šmíd, A naží mladí a naží mladí. *Pátek Lidových novin*, 13 (2007), S. 12–15, hier S. 12.

**5** Maria Arnautovová, Communication in MUD environment. Diplomarbeit, Masaryk Universität Brunn 2007, S. 1 ff; John Suler, *Texttalk. Psychology of Cyberspace* (1997), <http://www-usr.rider.edu/~suler/psyber/texttalk.html> (04.04.2008).

**6** In Online-Spielen wird mit/gegen reale Spieler aus der ganzen Welt in Echtzeit gespielt. Durch Chatmenüs entstehen mehrere Kommunikationsebenen. Die Idee hinter dieser Art von Spielen ist das Messen mit realen Komparsen.

**7** Arnautovová 2007 (wie Anm. 5), S. 14.

**8** John Suler, The online dishibition effect. *Psychology of Cyberspace* (2001), <http://www.rider.edu/suler/psyber/> (04.04.2008).

**9** Vgl. Klaus Beck, *Computervermittelte Kommunikation im Internet*, München 2006, S. 21ff.

**10** <http://www.studivz.net/Groups/Overview/8f3211d34f912477/> (05.07.2008).

**11** Alfred Vierkandt, *Gesellschaftslehre. Hauptprobleme der Philosophischen Soziologie*, Stuttgart 1923, S. 346f: Vierkandt betrachtet die Gruppe als „überpersönliches Gebilde“, als selbständige Ganzheit, die von Eigenheiten der einzelnen Mitglieder unabhängig sei. Diese überdimensionale Einheit bezeichnet er als „Geist der Gruppe“. Potenzielle neue Mitglieder müssen sich diesem unterordnen; Wechselwirkungen, die dem Bestand des Geistes widersprechen,

werden nicht zugelassen. Dies ist eine Art der Selbstkontrolle, um das System stabil zu halten. Eine Gruppe mit Geist besitze die Fähigkeit, sich selbst zu erhalten und zu regulieren

**12** <http://www.studivz.net/Groups/Overview/a535cd4c7b5a0649/> (05.07.2008).

**13** <http://www.studivz.net/Groups/Overview/84d2ca199215b589/> (05.07.2008).

**14** Suzanne J. Kessler, Wendy McKenna, *Gender. An ethnomethodological approach*, New York 1978, S. 155.