

## Vorwort

Gegenwärtig findet eine intensive Debatte um die neuen Kommunikationsmedien statt. Das Interesse konzentriert sich in der Soziologie im wesentlichen auf die Frage, ob die durch die Neuen Medien entstehenden „virtuellen Welten“ das Bewußtsein und das Handeln der Individuen entscheidend beeinflussen. Oder, ob vielmehr Subjektivität in Kontexten sozialer „Wirklichkeiten“ konstruiert und konstituiert wird.

Im Grunde handelt es sich in solchen Auseinandersetzungen um das Ausloten des Stellenwertes der Computertechnologie für die Interpretation von Welt und den damit verbundenen Erkenntnisdiskursen und Handlungspraxen. Die Diskussionen implizieren mithin Überlegungen zur Veränderung von Subjektivität und sozialen Bedingungen durch virtuelle Welten. Damit aber beziehen sie sich auch auf die Geschlechterfrage.

Die Diplomarbeit von Ute Jeß-Desaever leistet einen wichtigen Beitrag im Rahmen dieser Erörterungen, indem sie ihre Fragestellung daraufhin fokussiert: Ob durch die Neuen Medien eine hierarchische Veränderung der Geschlechter-Differenz zu erwarten ist; oder aber, ob durch die Entstehung neuer virtueller Öffentlichkeiten und deren Nutzung ein demokratisches Potential gegeben ist, das Frauen in der Gesellschaft zu ihrer Anerkennung und Gleichstellung einsetzen können. Mit anderen Worten geht es ihr um die Analyse der Konstruktion von Geschlecht in virtuellen Öffentlichkeiten. Stellen sie lediglich die Rekonstruktion der dichotomen Geschlechterdualität dar oder lassen sich veränderte Geschlechtsbilder ausmachen, gibt es neue, von der „Realwelt“ unabhängige Identitäten?

Um es gleich vorwegzunehmen: Die Verfasserin vertritt die Auffassung, daß die neuen Technologien zwar den Lebensalltag der Geschlechter verändern werden, freilich sei damit noch nicht die herrschaftsstrukturierende Funktion der Kategorie Geschlecht obsolet geworden.

Ute Jeß-Desaever diskutiert ihre hochkomplexen Suchprämissen an den wissenschaftlichen Diskursen in der Frauenforschung und in der Soziologie. Dabei setzt sie sich mit ganz unterschiedlichen Ansätzen, insbesondere aber mit postmodernen Theorien auseinander. Sie übernimmt von diesen Theorien die Methode der Dekonstruktion als Kritikinstrument. Die Verfasserin zeigt

auf, daß die Durchsetzung der Neuen Medien sowohl im Hinblick auf gesellschaftliche Situationen als auch in Bezug auf „Identität“ der Subjekte Auswirkungen zeitigt, so daß beide Aspekte in die Analyse einbezogen werden müssen.

Anhand der Struktur-Kategorien Geschlecht, Gesellschaft, Neue Technologien und Öffentlichkeit gelingt es ihr, kulturellen Wandel zu skizzieren, der gleichwohl die Ungleichzeitigkeit in sich birgt, daß Herrschaft im Geschlechterverhältnis beharrlich reproduziert wird. Jeß-Desaever versucht, dafür Begründungen zu liefern. Ein relevanter Aspekt ist zum Beispiel, daß Technik immer schon einseitig geschlechtlich geprägt ist, weil sie sich als ein vorwiegend „männliches“ Projekt etabliert hat. So kann die Autorin plausibel machen, daß innerhalb der von ihr diskutierten wissenschaftlichen Diskurse zwar die dualen Strukturkategorien - wie etwa „Öffentlichkeit“ und „Privatheit“ - dekonstruiert werden müssen. Ein neues Verständnis von Öffentlichkeit kann somit angedacht werden. Aber dadurch ist noch nicht gewährleistet, daß dieses neue Verständnis einen Vergesellschaftungswert erhält. Es wäre interessant, der sich daraus ergebenden Frage nach dem Verhältnis von Konstrukt und seiner Vergesellschaftung, also Generalisierung, nachzugehen.

Der Verfasserin gelingt es, die Dialektik von Neuerung und Stagnation am Beispiel der Computertechnologie aufzudecken. Es wird deutlich, daß die kritischen Diskurse zur Veränderung des Geschlechterverhältnisses übergehen müssen in Handlungspraxen.

Oldenburg, April 1999

Ilse Dröge-Modelmog

# 1 Einleitung

Mit der weltweiten Verbreitung der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien werden sich nicht nur die gesellschaftlichen Verhältnisse, sondern auch die Entwürfe menschlicher Identität grundlegend ändern. Werbeanzeigen, Zeitungsartikel und wissenschaftliche Abhandlungen zu dem Thema stellen Szenarien zukünftiger Entwicklungen in unterschiedlichster Weise dar. Bezeichnungen wie 'Datenautobahn', 'Globales Dorf' oder 'Eldorado' sollen metaphorisch umschreiben, daß den Menschen in der neuen Welt des Cyberspace neue Formen der Freiheit, der Kommunikation und der Beschleunigung erwarten. Das Internet erscheint in diesen Vorstellungen als ein Bereich unbegrenzter Möglichkeiten, in dem nichts mehr festgelegt ist - ein Bereich, der durch die technologisch ermöglichte „Freisetzung“ vom Körper<sup>1</sup> menschliches Handeln von bisher selbstverständlichen Voraussetzungen befreit. Geschlecht, Alter, Hautfarbe - die gesamte Identität kann dem Mythos nach im Internet unabhängig von realweltlichen Gegebenheiten neu erfunden werden. Dabei gerät nicht selten aus dem Blick, daß der (vergeschlechtlichte) Körper an der Identitätsbildung beteiligt ist. Das konstitutive Verhältnis zeigt sich beispielsweise bei genauerer Betrachtung der Technikosphäre, die zweigeschlechtliche Strukturen aufweist, in denen Männer und Frauen in ein hierarchisches Verhältnis zueinander gesetzt werden. Aber auch den Begriffen von Öffentlichkeit, die die Moderne hervorgebracht hat, geht eine symbolische Ordnung voraus, die den zweigeschlechtlich konstruierten Körper konstitutiv mit einbezieht.

Die vorliegende Analyse wird sich mit der verbreiteten Einschätzung auseinandersetzen, nach der Geschlechtsidentität in der immateriellen Welt des Cyberspace ihre herrschaftsstrukturierende Bedeutung verlieren wird. Zentraler Gegenstand ist dabei besonders die Entstehung neuer virtueller Öffentlichkeiten mit Blick auf ihr demokratisches Potential - aus der Sicht von Frauen. Die durch die Neuen Medien entstehenden öffentlichen Foren werden dabei als neuartige Kommunikationsfelder betrachtet, die nicht auf der Grundlage klassischer dichotomer Strukturen entstehen.

---

1 Überlegungen zu dem widersprüchlichen Verhältnis von Körper, Cyberspace und geschlechtlicher Identität werden in dem Vortrag „Geschlecht und Cyberspace“ von Yvonne Bauer und Ute Jeß-Desaever vertieft. (unveröffentlichtes Manuskript)

Feministische Forschung konnte bislang analysieren, wie sich gesellschaftliche Geschlechterdifferenz auf der Grundlage moderner Dichotomien wie Öffentlichkeit - Privatheit, Kultur - Natur, Geist - Körper aber auch Mensch - Maschine herstellen und legitimieren konnte. Die Entwicklungen der feministischen Theorie werden am Gegenstand der Technik bzw. des Computers und deren geschlechtlichen Durchdringung dargestellt. Um die Reproduktion der symbolischen Ordnung zu vermeiden, sollen die Konstruktionsprozesse von Geschlecht vor dem Hintergrund eines *postmodernen* Diskurses analysiert werden, der die modernen Dualismen grundsätzlich in Frage stellt.

Im Mittelpunkt dieser Untersuchung steht die Frage, ob die neue technologische und strukturelle Verfaßtheit des Cyberspace Auswirkungen auf die Herausbildung zweigeschlechtlicher oder anderer Identitäten haben wird.

### 1.1 Moderne - Postmoderne: Identität im Wandel

In der aktuellen Diskussion herrscht wenig Klarheit über den Begriff 'postmodern'. Festhalten läßt sich, daß es sich um Positionen handelt, die die zentralen Ideen der Moderne generell problematisiert und die zugrunde liegenden Prämissen in Frage stellt. (Subjektbegriff, Vernunft, Wahrheit, Identität etc.). Im wesentlichen blickt der postmoderne Diskurs zurück auf die Entwicklungen der Neuzeit, um aus dieser veränderten Perspektive heraus neue Denkmöglichkeiten entwickeln zu können. In der vorliegenden Analyse soll der Begriff in erster Linie den prozeßhaften Wandel gesellschaftlicher Verhältnisse benennen, angesichts derer sich die dualistischen Kategorien der 'Moderne' aufzulösen beginnen, wobei die dialektische Verbindung zur Moderne im Auge behalten werden soll.

„Nicht nur bleibt Postmoderne dialektisch auf Moderne bezogen; sie trägt diese Dialektik in sich selber aus.“ (Huysen et al. 1985: 8)

Postmoderne soll hier das Verhältnis der gegenwärtigen Veränderungen zu einer klassischen Moderne „sowohl als Bruch wie auch als Kontinuität“ kennzeichnen, das ein „Denken in Differenzen statt in emphatischen Oppositionen“ möglich macht. (ebd.: 9)

Die Kategorien Geschlecht, Öffentlichkeit und Technik sind im Zeitalter hochtechnologischer Entwicklungen der nachindustriellen Gesellschaft, zu denen auch die neuen Kommunikationsnetze gehören, enormen Wandlungsprozessen unterworfen. Die Neubestimmung dieser Begriffe ist, so meine

These, unerlässlich, um der Dialektik zwischen dem 'Strukturwandel von Öffentlichkeiten' und den neuen Kommunikationstechnologien nachgehen zu können. Sowohl der alteuropäische Öffentlichkeitsbegriff als auch der Bereich der Neuen Medien ist von dem Strukturprinzip der Vergeschlechtlichung durchdrungen. Um eine Reproduktion klassischer Geschlechthierarchien zu vermeiden, soll die Konstruktion von (geschlechtlichen) Identitäten in virtuellen Öffentlichkeiten aus postmoderner Sicht untersucht werden.

Dem modernen Identitätsbegriff liegen klassische neuzeitliche Ideen zugrunde, zu denen Widerspruchsfreiheit, Einheit, Ordnung, Versöhnung und Fortschritt gehören. Im postmodernen Diskurs dagegen stellt Identität eine Konzeption dar, die mehr als eine „narrative Konstruktionsaufgabe“ zu begreifen ist. (vergl. Richter 1997: 84f) Diese Formulierung bezieht sich auf das postmoderne Konzept der „narrativen Identität“ von Meuter (1995), weil es sich von den Identitätstheorien der Moderne abhebt und ein anderes Verhältnis zu Widersprüchen enthält.

„Personale Identität muß demnach in besonderer Weise als dasjenige aufgefaßt werden, was permanent neu produziert, aufrechterhalten und variiert werden muß. (...) Die Einheit einer Person, verstanden als Zusammenhalt einer Lebensgeschichte, wird also permanent in Geschichten, die wir uns selbst und anderen und die andere über uns erzählen, narrativ produziert und neuorganisiert.“ (Meuter 1995: 248f)

Ein anderer postmoderner Identitätsentwurf ist die 'Cyborg'; ein Entwurf, der neben den genannten modernen Implikationen vor allem dichotome Denkmuster aufzulösen versucht.

„Die Cyborg überspringt die Stufe ursprünglicher Einheit, den Naturzustand im westlichen Sinn. (...) Cyborgs sind nicht mehr durch die Polarität von öffentlich und privat strukturiert. (...) Natur und Kultur werden neu definiert.“ (Haraway 1995: 35)

In diesem Begriff werden traditionelle Unterscheidungen zwischen Mensch/Tier, Organismus/Maschine und damit zusammenhängend die Grenze zwischen „Physikalischem und Nichtphysikalischem“ erweitert. (vergl. ebd.: 36-40) Ausgehend von einem solchen Mensch/Maschine-Verhältnis eröffnet sich eine neue Perspektive, aus der Computertechnologien nicht nur am Konstruktionsprozeß von Identität beteiligt, sondern Bestandteil gelebter und sozialer Wirklichkeiten sind.

In der vorliegenden Untersuchung werde ich der Frage nachgehen, ob durch die Neuen Medien solche Cyborg-Identitäten bereits im Entstehen begriffen sind. Darüber hinaus soll zudem problematisiert werden, inwieweit sich die symbolische Ordnung der Zweigeschlechtlichkeit durch diese Identitätsentwürfe überwinden läßt oder ob auch in den neuen virtuellen Öffentlichkeiten Geschlecht (re)produziert wird.

Da diese Öffentlichkeiten in elektronisch bearbeitbaren Wirklichkeitsumgebungen entstehen, bewegt sich die Bearbeitung der Frage nach Geschlechtskonstruktionen im Netz im Spannungsfeld der Kategorien (Computer-) Technik, Geschlecht und Öffentlichkeit.

## 1.2 Inhalt und Aufbau der Arbeit

Die Analyse ist in folgender Weise gegliedert: Nachdem in der Einleitung ein Überblick über das Arbeitsvorhaben und eine einführende Erläuterung des Begriffs 'postmodern' und damit zusammenhängend 'Identität' dargelegt wurde, folgt im **zweiten** Kapitel eine ethnographische Beschreibung der sich entwickelnden „Computergemeinde“. Einer differenzierten Darstellung der einzelnen Anwendungsbereiche des Internets schließen sich Angaben über die soziodemographische Zusammensetzung und schließlich die Illustration bereits entstandener virtueller Gemeinschaften an. Hier soll der LeserIn Gelegenheit gegeben werden, sich ein Bild über das Internet und seine 'soziale Struktur' machen zu können, in der der Computerkompetenz eine zentrale Bedeutung zukommt.

Die beiden nächsten Kapitel widmen sich der feministischen Analyse des Verhältnisses von Computer/Technik, Geschlecht und der Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit. Nachdem im **dritten** Kapitel eine historische Betrachtung der (Computer-)Technikentwicklung Vergeschlechtlichungsprozesse und geschlechtsideologische Implikationen in der Technikkultur sichtbar machen soll, folgt eine kritische Darstellung verschiedener feministischer Ansätze, die sich mit dem Verhältnis von Technik und Geschlecht befassen.

Können differenz- oder sozialisationstheoretische Ansätze geschlechtsspezifische Unterschiede in der Technikaneignung erklären, oder muß vielmehr der Herstellungsmodus von Geschlecht in den Mittelpunkt der Analyse gestellt werden, um eine Ontologisierung 'weiblicher Technikdistanz' zu vermeiden? Eröffnet die Perspektive, aus der Geschlecht nicht mehr in den Individuen, sondern in den sozialen Interaktionen verankert wird, Wege zur

Dekonstruktion? Birgt diese Sichtweise Möglichkeiten, der herrschaftsstrukturierenden Kategorie Geschlecht ihre hierarchisierende Kraft zu nehmen? Der **vierte** Teil stellt daher die Ansätze vor, die sich mit der Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit, dem 'doing gender' und der Dekonstruktion von Geschlecht beschäftigen.

Im **fünften** Abschnitt wird das Verhältnis 'Computer und Gesellschaft' thematisiert. Dabei geht es um die Erwartungen und Befürchtungen, die angesichts der prognostizierten gesellschaftsverändernden Kraft der 'Universalmaschine' Computer mit dem Einsatz des Internets verbunden werden. Welche Auswirkungen hat die zunehmende Verbreitung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien (I.u.K.-Technologien) auf die einzelnen Sphären der Gesellschaft? Wie werden sich diese Entwicklungen auf soziale Beziehungen, Wahrnehmungen und kulturelle Praktiken auswirken und inwieweit ist auch das Geschlechterverhältnis von der Digitalisierung gesellschaftlicher Verhältnisse betroffen? Worin besteht die neue kulturelle Praxis, die sich mit den neuen Medien herausbildet und welche Bedeutung kommt ihr in der zukünftigen Kontrolle sozialer Bedeutungen zu?

Die Bearbeitung dieser Fragen eröffnet einen weiteren problematischen Zusammenhang, der in dem dialektischen Verhältnis zwischen 'Realwelt' und 'Virtueller Realität' begründet ist. Dieses Verhältnis wird in den Darstellungen des Cyberspace oft als eine Beziehung zweier gegensätzlicher Wirklichkeiten gezeichnet. Der so konstruierte Gegensatz soll in einem philosophischen Exkurs dem **sechsten** Kapitels vor dem Hintergrund der Frage vorangestellt werden, ob es sich bei der virtuellen Realität tatsächlich um eine 'immaterielle Gegenwelt' handelt? Oder wird über die Konstruktion der „virtuellen Realität“ eine dichotomische Ordnung wieder hergestellt, die sich an die traditionelle Gegenüberstellung von der ›Welt des Geistes‹ und der ›Welt des Körpers‹ anschließt, welche auch schon die konstruierten Sphären 'Öffentlichkeit' und 'Privatheit' teilte?

Anschließend an diesen Exkurs steht die Herausbildung neuer virtueller Öffentlichkeiten im Mittelpunkt der Untersuchung. Können angesichts der neuen Kommunikationsstrukturen des Internets herkömmliche Öffentlichkeitsbegriffe für eine Analyse angewendet werden oder kommt es durch die elektronisch erschaffenen Wirklichkeitswelten zu Transformationen gesellschaftlicher Selbstverständigung, die eine Neubestimmung dieser Kategorie notwendig machen? Glaubt man der aktuellen Diskussion in der Medien- und der Gesellschaftstheorie, wird die Verbreitung der modernen Kommunika-

tions- und Informationstechnologien zu einem weiteren Strukturwandel der Öffentlichkeit führen. Das sechste Kapitel setzt sich auf der Grundlage dieser Fragestellungen mit der aktuellen Diskussion über computervermittelte Öffentlichkeiten auseinander, ohne dabei geschlechtstheoretische Implikationen aus dem Blick zu verlieren.

Gibt es überhaupt noch Öffentlichkeit und Privatheit im traditionellen Sinne? Oder lösen sich die Sphären auf bzw. verschmelzen sie miteinander? Vor allem aber ist für die hier relevante Fragestellung von Interesse, welche neuen Möglichkeiten der Inszenierung und Selbstthematizierung den einzelnen Individuen durch die Konstitution von Öffentlichkeiten in der virtuellen Realität bereitgestellt werden, was auf die Frage nach der Konstruktion neuer Identitäten hindeutet. Diese Punkte verweisen direkt auf den **siebten** Abschnitt, der sich mit der Konstruktion virtueller bzw. postmoderner Identitäten befaßt. Werden in den neuen virtuellen Öffentlichkeiten herkömmliche Identitäten konstruiert, die sich auf der dualistischen Matrix der Zweigeschlechtlichkeit herausbilden, oder entstehen unter den immateriellen Bedingungen netzspezifischer Kommunikation zumindest in einigen Anwendungsbereichen neue Identitätsformen, die sich z.B. mit der Cyborg-Metapher umschreiben ließen?

In einem abschließenden Resümee soll das Konzept eines pluralistischen Öffentlichkeitsspektrums mit postmodernen Identitätsentwürfen verbunden werden, um der Frage nachzugehen, ob der Cyborgentwurf der Kategorie Geschlecht ihre herrschaftsstrukturierende Funktion nehmen kann.

## 2 Das Netz und seine Bewohnerinnen

Als die Clinton/Gore-Initiative 1993 zum Ausbau einer nationalen Informationsinfrastruktur aufrief, war das der Startschuß für die mehr oder weniger flächendeckende Verbreitung des Internets auf der ganzen Welt. Auf einmal waren „Internet“ und „Neue Medien“ Schlagwörter, die sich im Bewußtsein einer breiten Öffentlichkeit festsetzten. Überall wurden die ‘grenzenlosen’ Möglichkeiten der globalen Computervernetzung diskutiert. Globalisierung und Medialisierung sind Stichworte, die in der gegenwärtigen Diskussion um sozialen Wandel auf der ganzen Welt zentral sind. Die Entstehung eines globalen Marktes verdankt sich nicht zuletzt der Möglichkeit der weltweiten Kommunikation, die durch das Internet gegeben ist. Aber darüber hinaus soll das »Neue Medium« die Entstehung einer Weltgesellschaft vorantreiben. Die Anfänge einer solchen globalen Gesellschaft werden u.a. in den neuen ‘virtuellen Gemeinschaften’ gesehen, die sich auf der Grundlage vernetzter und interaktiver Kommunikation herausbilden.

Das Faszinierende an diesen ‘virtuellen’ Gemeinschaften war und ist der Glaube daran, daß im Cyberspace andere Regeln gelten als in der ‘realen’ Welt. Der Mythos, der den Cyberspace umgibt, wird gerade von den ‘Netzeuphorikern’ aufrechterhalten und genährt, aber auch die Gruppe der Skeptiker meldet sich mehr und mehr zu Wort.

Dieses Kapitel soll in erster Linie dazu dienen, die Struktur und die kommunikativen Möglichkeiten des Internets und ähnliche Formen computergestützter Vernetzung darzustellen und die einzelnen Anwendungsbereiche, die soziodemographische und ethnographische Beschaffenheit des Internets zu beschreiben. Darüber hinaus werde ich in diesem Teil der vorliegenden Untersuchung die Herausbildung von Kommunikationsräumen und Gemeinschaften in den Netzen beschreiben. Hier soll deutlich werden, welche Bedeutung der Techniksphäre und der Kompetenz im Umgang mit dem Computer in diesen Verhaltensumgebungen zukommt und wie Interaktionen und Aneignungsprozesse im Computerbereich von Vergeschlechtlichungen betroffen sind.

## 2.1 Neue Formen elektronischer Kommunikation

Die statistischen Erhebungen über die Verbreitung des Internets zeigen deutlich, wie rasant sich die Anzahl der angeschlossenen Computer vermehrt hat. Alleine die Anzahl der 'Computer-Hosts' (zu deutsch: Wirte) stieg in einer ersten Phase seit den achtziger Jahren von einigen Hunderten, die damals in einer offiziellen Liste eingetragen waren, bis 1993 auf fast eineinhalb Millionen. In den folgenden drei Jahren hat sich die Zahl der 'Hosts' noch mal verzehnfacht. (Helmers, Hoffmann, Hofmann 1996: 68).

Die Entwicklung des Internets fand vor dem Hintergrund des Kalten Krieges in den Sechzigern und Siebzigern auf eine Initiative des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums statt. Ziel der 'Advanced Research Projects Agency' (ARPA)<sup>1</sup> war eine dezentrale, gegen feindliche Angriffe unempfindliche Netzwerkarchitektur. Damit entstand der erste ARPANET-Knoten, der in einer heterogenen Netzlandschaft die Vermittlung von Datenpaketen auch unter extremsten Bedingungen gewährleisten konnte.

Mit der Standardisierung der Übertragungsprotokolle TCP und IP<sup>2</sup>, die seit den Achtzigern die fehlerfreie Übermittlung von Datenpaketen über mehrere unterschiedliche Rechnerplattformen möglich machten und der kostenlosen Verbreitung dieser Protokolle fanden mehr und mehr NutzerInnen den Zugang zum Netz. Zur gleichen Zeit spaltete sich das ARPANET ab, um ein eigenes militärisches Netz (MILNET) zu nutzen; was übrig blieb, war der Anfang des heute bekannten **Internets**.

Obwohl in der Entwicklung des Internets Offenheit und Interaktivität von jeher eine große Rolle spielten, sind das hohe Maß an erforderlichen computer- und netztechnischen Kompetenzen und eingeschränkte Zugangswege bis heute noch inhärente Ausschlußmechanismen.

Mit der Veröffentlichung des World Wide Web (WWW), das bisweilen auch das Schaufenster des Internets genannt wird (Turkle 1995: 20), sollte diesem Umstand ein benutzerfreundlicher Internetdienst entgegengesetzt werden. Die

---

1 ARPA ('Advanced Research Projects Agency') war eine Organisation, die die Förderung der militärischen Nutzbarkeit von Computernetzwerken zum Ziel hatte.

2 TCP/IP: (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) Internet-Protokoll-Familie, die es ermöglicht, Dokumente unabhängig vom spezifischen Rechnertyp und Betriebssystem zu übermitteln. Der Begriff Protokoll wird hier im Sinne einer Vereinbarung verwendet, die den Ablauf beim Datenaustausch zwischen zwei Rechnern regelt. (Vergl. auch Bath/Kleinen 1997: 23ff)

Möglichkeit, in den unendlichen Weiten des Internets zu surfen, ohne jahrelange Computerseminare zu besuchen, zog, wie erwartet, große BenutzerInnenkreise an.<sup>3</sup>

Daß das Internet als revolutionäres Medium gefeiert wird, als *die* gesellschaftsverändernde Technologie des 20. Jahrhunderts, liegt sicherlich zu einem großen Teil an den bahnbrechenden technischen Möglichkeiten, die die elektronische Kommunikation per Computervernetzung von den 'Alten Medien' unterscheidet. Räumliche und zeitliche Grenzen lösen sich mehr und mehr auf. Kommunikation unter Menschen ist unter Bedingungen möglich, die nicht nur das feste Raum-Zeit-Gefüge aufheben, sondern auch gesellschaftskonstituierende Kategorien wie z.B. Nation und Identität in Frage stellen.

Gerade das Fehlen traditioneller Bezugsgrößen hat zu einer ausgeprägten Herausbildung sinnstiftender Metaphern geführt. Damit kann den immateriellen Bedingungen des Cyberspace imaginär Form gegeben werden, die sich sonst den Fähigkeiten unserer Vorstellungskraft entziehen würden. Allerdings verstellt es auch den Blick auf das innovative Potential der neuen Kommunikationstechnologien (Münker 1997: 121f), weil eine solche Beschreibung der virtuellen Realität den Anschein erweckt, daß es sich um eine Verdoppelung der Welt jenseits des Speichers handelt. (vergl. dazu Kapitel 6, Exkurs)

Sollte das Internet sich tatsächlich zu einem Medium gesellschaftlicher Selbstverständigung entwickeln, mit dessen Hilfe also öffentliche Interaktionsräume geschaffen werden können, dann muß davon ausgegangen werden, daß sich die Gestaltungsprämissen konstitutiv auf die dort entstehenden Öffentlichkeiten auswirken. Im folgenden werde ich daher den Aufbau des Internets und die Vorgehensweise in der Mailboxpraxis beschreiben.

---

3 Allerdings stießen hier netzinterne und kommerzielle Interessen aufeinander: „Die neuen Nutzergruppen sehen sich - oft gänzlich unvorbereitet - mit der im Internet gewachsenen Kultur und der durch sie geprägten Netztechnik konfrontiert und müssen sich mit dieser arrangieren bzw. mindestens auseinandersetzen. Die Veränderungen der Netzpopulation verlaufen nicht konfliktfrei, es kommt zum „Culture Clash“.“ (Helmets, Hoffmann, Hoffmann 1996: 14)

### 2.1.1 „Die sechs Säulen des Internets“<sup>4</sup>

Das Internet bietet verschiedene Dienste, die je nach Interesse der jeweiligen NutzerInnen Informationsrecherche, wechselseitige Kommunikation und kommerziellen oder auch nichtkommerziellen Datenaustausch möglich machen.

- Die **E-mail**-Funktion beinhaltet als die erste Säule den Versand elektronischer Post innerhalb einer Mailbox oder über das gesamte Internet (Net-Mail). Die TeilnehmerIn an einem Computernetz verfügt automatisch über eine elektronische Anschrift, von der aus Texte und Dateien gesendet werden können bzw. über die man gewünschte Informationen erhalten kann. Dabei kann eine Nachricht persönlich an eine bestimmte NutzerIn verschickt werden oder öffentlich an alle markierten und über Datenwege erreichbaren Netzwerke bzw. Mailsysteme. Bevor die elektronische Post auf dem eigenen Rechner erscheint, muß sie aus einem Postfach<sup>5</sup> abgeholt werden, was in der Regel automatisch geschieht.
- Ein weiterer Dienst ist das bereits oben beschriebene **WWW** (World Wide Web) und ist neben E-mail die zweite tragende Säule des Internets. Die BenutzerInnenfreundlichkeit, die es mit der E-mail-Funktion gemeinsam hat, basiert auf der Anwendung, die auf dem weitverbreiteten Windowsprogramm von Microsoft aufbaut. Das Programm, das den Zugriff auf die dem WWW-Server bereitgestellten Daten möglich macht, wird Browser<sup>6</sup> genannt. Das World Wide Web ist die Repräsentationsfläche des Internets. Es bietet sowohl Möglichkeiten der Selbstinszenierung als auch der Informationsverbreitung.
- Als dritte Säule wird das im Internet gängige Verfahren '**Gopher**' genannt. Mit Hilfe dieses Dienstes können UserInnen Online-Datenbanken abfragen, sich von einem Computer zum anderen 'hangeln' und damit

---

4 Der Titel ist einem Artikel der Computerzeitschrift COM! 9/95 entnommen. Da solche Zeitschriften ein kommerzielles Interesse an der Verbreitung des Internets haben, ist die Analogie zu griechischen Säulenhallen aus Zeiten antiker Demokratiemodelle wohl nicht ganz zufällig.

5 bestehend aus einem Hostrechner, mit dem der eigene Rechner vernetzt ist.

6 'Browser', ein Begriff aus dem Englischen, könnte frei übersetzt 'Schmökler' bzw. 'Abgraser' heißen, von 'to browse', das im Deutschen 'weiden' aber auch (in Büchern herum-) 'schmökern' meint. Die Anwendungssoftware 'Browser' ermöglicht vor allem, die übertragenen Daten auf dem Computerbildschirm lesbar zu machen, aber auch das 'Abgrasen' der Informationsvielfalt. Es werden auch Browser vertrieben, die auf anderen Betriebssystemen als Windows basieren.

Ressourcen im Internet „ersurfen“. (FrauenUmweltNetz 1995: 122) Wo diese Daten liegen und in welchem Format sie abgespeichert sind, ist dabei nicht von Belang.

„Mit Mausclick können Sie sich entspannt durch den ‘Gopherspace’ fortbewegen, eine Literaturrecherche in den elektronischen Katalogen von zahlreichen Bibliotheken durchführen, Lexika wälzen, Online-Bücher lesen, Comics oder Weltraum-Grafiken anschauen.“ (ebd.: 123)

Vorausgesetzt natürlich man weiß, wie der Gopher-Server angewählt wird, wie die Einstellungen des Rechners gemacht werden müssen und welche Pfadnamen eingegeben werden müssen. Ob und wie frei sich jemand im Cyberspace bewegen kann, hängt wesentlich von der individuellen Computeranwendungskompetenz ab.

- Ein ähnlicher Dienst, der wie Gopher unter die Online-Suchdienste fällt, ist ‘Archie’. Mit Archie können Dateien gesucht werden, die sich auf **FTP-Servern** befinden. Diese Server bilden eine weitere Säule des Internets. Über dieses ‘File Transfer Protocol’ ist die Übermittlung von Daten relativ einfach per ‘globalen Dateimanager’ möglich. Das heißt, die Anwendung gleicht der Funktion der Datenverwaltung, die der heimische Rechner ebenfalls aufweist, nur daß beim FTP die Dateien von einem Rechner zu einem anderen transportiert werden können, selbst wenn diese Rechner mit unterschiedlichen Betriebssystemen arbeiten. (ebd.: 121)
- Im **Usenet** werden durch das Internet weltweit verbreitete Diskussionsforen geschaffen, in denen mehrere tausend Interessengruppen zu jeder Zeit über jedes erdenkliche Thema reden können. Im Gegensatz zum reinen E-mail-Versand sind die in den „globalen Anschlagtafeln“ des Usenets verbreiteten Nachrichten automatisch öffentlich.
- Über **Telnet** erhalten Internet-UserInnen direkten Zugriff auf andere Computer im Netzwerk, wenn sie über die entsprechenden Zugriffsrechte verfügen. Dieser Dienst ist nach Angaben der Computerzeitschrift COM! ein für Spezialisten interessanter Dienst, der Recherche in weit entfernten Datenbanken, aber auch die Teilnahme an den - in Insiderkreisen - beliebten MUD’s erlaubt. Ebenfalls über ein Telnet-Programm können die UserInnen am Internet Relay Chat (IRC) teilnehmen; ein Unterdienst im Internet, der Online-Gespräche über Tastatur in Echtzeit möglich macht. Hier findet mehr oder weniger gehaltvolles Geplauder über ‘(Netz)Gott’

und die (virtuelle) Welt statt. Teilnehmende UserInnen können sich selbst einen Spitznamen geben und die selbst zu bestimmende Anonymität macht allerlei Formen individueller Identitäten denkbar, wie es auch in den Rollenspielen der 'Multi User Dungeons' (MUD) der Fall ist. Die Besonderheiten dieser elektronisch erschaffenen Räume für virtuelle Begegnungen werden weiter unten noch näher betrachtet.

Die beiden letzten Säulen, Usenet und Telnet, sind im Zusammenhang mit der Untersuchung des Internets als interaktiven Kulturraum besonders interessant, da sie Newsgroups bieten, die eine themenspezifische Auseinandersetzung übers Internet ermöglichen, die den Mailboxsystemen ähnlich ist. D.h. hier finden Kommunikationsverläufe statt, die zeitlich und räumlich unbeschränkt verlaufen, abgesehen von den Restriktionen der Verbreitung der Computervernetzung und der individuellen Zugangsmöglichkeiten. Das Telnet ist für den hier relevanten Zusammenhang nicht zuletzt deshalb wichtig, weil an diesem Internetdienst deutlich gemacht werden kann, in welcher Weise Wissen über Zugangsberechtigung und Hierarchien im Netz entscheidet.

### **2.1.2 Mailboxsysteme und Mailinglisten**

Mailboxsysteme sind eine vom Internet getrennte Form der Computervernetzung, die allerdings potentiell über sogenannte 'Gateways' zum 'Netz der Netze' verfügen. Verfügt man über die nötigen Zugangsinformationen, sind prinzipiell nahezu alle Internetdienste über die E-mail-Funktion erreichbar, die einem durch den Mailboxanschluß offen ist.

Eine Mailbox besteht aus einem Zentralrechner, der (aus Telefonkostengründen meist) in der nächstmöglichen Stadt angewählt werden kann, und den an diesen Host angeschlossenen anderen Rechnern, die wiederum mit anderen Hosts in anderen Städten verbunden sind. All diese Rechner haben die Aufgabe, Nachrichten bzw. E-mails von den eingetragenen und per Heimcomputer vernetzten UserInnen zu sammeln und auf Abruf zu übermitteln. Mit der entsprechenden Kommunikationssoftware werden die abgerufenen Daten auf dem heimischen Computern in nach Themen sortierten Brettern gesammelt und können offline<sup>7</sup> gelesen und beantwortet werden. Über ein Mailbox-

---

7 'Offline' meint im Internet-Jargon, ohne über ein Telefon- oder Datennetz verbunden zu sein, die heruntergeladenen Dateien auf dem eigenen Rechner zu lesen. 'Online' ist dagegen, wer per Modem direkt mit anderen Computern kommuniziert.

system ist zudem die Übermittlung privater Post und nichttextueller Binärdateien durchführbar. Als UserIn ist die Initiierung eigener Themenschwerpunkte und die Unterteilung bestehender Bretter in Unterbretter auf Antrag möglich. Die Verwaltung der Nachrichten ist Aufgabe der Systembetreuung, im Netzjargon Sysop bzw. Sysopin (von Systemoperator) genannt. Ein großer Teil der meist ehrenamtlichen Arbeit der Systembetreuung wird mehr und mehr von speziell entwickelten Computerprogrammen (Zerberus) übernommen. Aber es gibt Bereiche, vor allem was die sozialen Regeln der Kommunikation betrifft, die, je nach Art der Mailbox, individuell von der SysopIn kontrolliert werden müssen.

Mailboxen, Mailinglisten und Newsgroups sind strukturell ähnlich konzipiert. Einige von diesen Diskussionsforen werden von einer ModeratorIn betreut, die/der dafür sorgen muß, daß der thematische Rahmen des jeweiligen Brettes eingehalten wird. Meistens bevorzugen die DiskussionsteilnehmerInnen allerdings die 'zensurfreie' Auseinandersetzung.<sup>8</sup> Die feineren bzw. technischen Unterschiede zwischen diesen Formen der Vernetzung sind für den hier zu bearbeitenden Zusammenhang nicht von Belang.

Ein über das Internet und über andere **Mailboxen** erreichbarer Mailboxverbund ist beispielsweise das CL-Netz (Com Link). Dieser Verbund ist in den achtziger Jahren entstanden, als immer mehr Leute aus dem Umweltbereich im Zerberus-Netz aktiv wurden und sich dort eine eigene Brettstruktur<sup>9</sup> aufbauten. In den Neunzigern wurde diese Struktur in einem langwierigen Diskussionsprozeß in Themen wie Menschenrechte, Umwelt und andere politikorientierte Bereiche unterteilt. Heute tragen viele tausende Bretter das Präfix '/CL' und eine Vielzahl von Mailboxen aus einer großen Zahl europäischer Länder sind beteiligt. Neben Einzelpersonen sind nahezu alle Umweltverbände Deutschlands, Parteien, KommunalpolitikerInnen, Gewerkschaften, zahlreiche Menschenrechtsorganisationen, alternative Radios und Zeitschriften im CL-Verbund aktiv. Aber neben den politischen Themenbereichen sind auch Bretter eingerichtet worden, die vornehmlich dem persönlichen Aus-

---

8 Über den Sinn und Unsinn einer 'Netiquettekontrolle' wird im Netz immer wieder kontrovers diskutiert.

9 Der Begriff 'Brett' meint metaphorisch im Sinne von 'Anschlagtafel' oder 'Schwarzes Brett' einen allgemein zugänglichen Bereich in einer Mailbox, in dem die von den UserInnen eingesandten Nachrichten zu einem bestimmten Thema gesammelt werden. Viele der Bretter sind nochmals in Unterbretter unterteilt, wenn es sich aus der Vielfalt der Themen ergibt. So ist z.B. das Brett /CL/Technik/ aufgeteilt in /Aktionen, /Allgemein, /Diskussion und /Folgen. (also z.B. /CL/Technik/Folgen)

tausch vorbehalten sind. Hier können sich die UserInnen über private Interessen austauschen, die den Verlauf politischer Auseinandersetzungen stören würden. Diese Bretter sind allerdings genauso öffentlich zugänglich wie politische Bretter.

**Mailinglisten** funktionieren technisch in gleicher Weise, allerdings kommt der Kreis der TeilnehmerInnen oft aus einem spezifischen Bereich, wie z. B. Soziologie, Naturwissenschaften etc.. Sie sind nicht in der Form öffentlich zugänglich, wie es bei den meisten Mailboxsystemen und Newsgroups der Fall ist. Für den Betrieb einer Mailingliste ist in der Regel eine (oft ehrenamtlich arbeitende) Person zuständig, die sich um Organisation und Verwaltung der Liste kümmert und dafür sorgt, daß die Nachrichten im Sinne der 'Netiquette' und des Themenspektrums der Liste gehalten sind. Zwar handelt es sich im Gegensatz zu den Newsgroups meist um geschlossene Diskussionsgruppen, aber die Kommunikationsform ist auch hier mittelbar, gleichzeitig und wechselseitig (vergl. Lehn, 1996) und unterscheidet sich nur in der Regelung der Kommunikationsverläufe (moderiert bzw. unmoderiert).

### 2.1.3 Computervernetzung von Frauen für Frauen

Obwohl Frauen den Zahlen nach im Cyberspace stark unterrepräsentiert sind, haben sie sich in fast allen Bereichen des Internets eigene Räume bzw. fraueneigene Dienste geschaffen. Frauen nutzen die Technologie der Datenfernübertragung in Form des Internets oder über Mailboxsysteme, um eine Vernetzung untereinander herzustellen. Dabei nehmen vor allem solche Frauen an der elektronischen Kommunikation teil, die den Nutzen der verschiedenen Datenfernübertragungswege sowohl für frauenpolitische als auch für die berufliche Arbeit der Frauen erkannt haben. Vor allem Informatikerinnen, Journalistinnen und Akademikerinnen nutzen mehr und mehr das Netz, um untereinander Verbindungen herzustellen. Auch gesellschaftlich eher randständige Gruppen von Frauen, wie z. B. Lesben, sind in den Computernetzen vielfach vertreten, um sich Öffentlichkeiten zu verschaffen und sich bundes- bzw. weltweit zu vernetzen.

Die von Frauen errichteten und für Frauen vorbehaltenen Internet-Dienste unterscheiden sich von denen, die bereits weiter oben beschrieben wurden, der Funktion nach nicht. Auch hier gibt es Mailbox- und Women Bulletin

Board Systeme<sup>10</sup>, Mailinglisten, Seiten im World Wide Web und Datenbanken. Zudem existieren frauenspezifische Suchsysteme und Newsgroups, die zwar Frauen vorbehalten sind, aber grundsätzlich auch für Männer zugänglich sind. Die Inhalte und die Funktion dieser Frauenbereiche sind von Frauen bestimmt und an den Interessen von Frauen ausgerichtet.

Zwei Mailboxsysteme machen es bislang bundesweit möglich, als Frau unter Frauen (und weit darüber hinaus) persönlich oder auch öffentlich zu kommunizieren. Jede Frau, die eingetragene Userin im **FemNet** (Frauen erobern Mailboxnetze e.V.) oder bei **WOMAN** (Woman Only Mail And News e.V.) ist, verfügt über eine eigene E-Mail-Adresse. Sie ist damit von allen angeschlossenen Frauen persönlich erreichbar, kann aber vom eigenen Rechner aus öffentliche Nachrichten an selbst ausgewählte Bretter anderer mit der Mailbox verbundenen Mailboxlisten senden. Diese Nachrichten werden von Mailbox zu Mailbox in Form 'gepackter' Dateien weitergeleitet.

Im günstigsten Fall verfügt die Userin über ein 'Kommunikationsprogramm', in der Regel 'CrossPoint'. Nachdem die Userin im Kommunikationsprogramm die nötigen Informationen eingeben hat (Telefonnummer der Mailbox, Userinnenname, Paßwort, einige technische Einstellungen und vor allem die gewünschten Brettnamen), braucht es nur noch einen Tastendruck und ein automatischer 'Netcall' wird durchgeführt.<sup>11</sup> Die Mailboxsysteme ermöglichen über sogenannte Gateways auch den weltweiten Austausch mit den anderen Kommunikationsdiensten des Internets.

Ziel der Frauennetze ist es, möglichst vielen Frauen in möglichst vielen Städten Zugang zum Netz zu verschaffen, damit sie an dort entstehenden virtuellen Öffentlichkeiten teilnehmen können. Ob sie an Diskussionsforen teilnehmen, die auch für Männer zugänglich sind, bleibt der Entscheidung der einzelnen Frau bzw. des einzelnen Projektes überlassen. Aber prinzipiell ist es möglich, Öffentlichkeiten zu schaffen, die nur für Frauen zugänglich sind. Diese Bereiche elektronischer Kommunikation sind in der Regel für nichteingetragene Userinnen und User weder lesbar noch ist es ihnen möglich, Nachrichten dorthin zu schicken.

---

10 Synonym für Mailbox, d.h. der Funktion nach ist ein Bulletin Board System das gleiche wie eine Mailbox. vergl. Wetzstein, T. 'Datenreisende' 1995, (im Glossar)

11 Allerdings muß damit gerechnet werden, daß es ohne Erfahrung mit derartigen Anwendungsprogrammen einiges an Zeit, Geduld, Nerven und Telefongebühren kosten kann, bis es zu einem reibungslosen Ablauf der Verbindung kommt.

Inhaltlich sind die Mailboxsysteme FemNet und WOMAN ähnlich strukturiert. Sie erstrecken sich lediglich auf verschiedene Städte und damit unterschiedliche Kommunikationsgebiete. Zudem verfolgen die Netze zur Zeit verschiedene Projekte. Während FemNet speziell die Vernetzung von Mädchenzentren fördert, liegt der Schwerpunkt bei WOMAN momentan in der Schaffung von Internetzugängen für die eigenen Userinnen. (vergl. Dickel 1997: 79)

Beide Frauenmailboxen verfügen über stadtspezifische Bretter, die die Userin über das Geschehen in der eigenen Region auf dem laufenden halten sollen. Über die Mailbox sind außerdem mehr als achtzig WOMAN-, FemNet- und WOA (Woman Online Archive)-Bretter zugänglich und darüber hinaus Bretter weiterer Mailboxnetze, die nicht frauenspezifisch ausgerichtet sind.<sup>12</sup>

Damit ist der Frauenmailboxbereich also kein geschlossener Kommunikationsraum, sondern sozusagen halbdurchlässig: Die öffentliche Diskussion, die von den Frauen ausgeht, kann sich durchaus auf die Bretter ausdehnen, die auch Männern zugänglich sind; vorausgesetzt natürlich, die Nachrichten werden an die anderen Bretter weitergeleitet. Andersherum sind allerdings die Bretter der Frauenmailbox nicht von solchen Computernetzen erreichbar. D.h. eine nicht in der Frauenmailbox eingetragene UserIn kann zwar mit einer eingetragenen Userin z.B. über ein externes Brett des CL-Verbundes über jedes erdenkliche Thema diskutieren, aber in den speziellen WOMAN bzw. FemNet-Brettern bleiben die vernetzten Frauen unter sich.

Inhaltlich gibt es im Netz die unterschiedlichsten Listen für Frauen. In der Mailingliste z.B., die vom Journalistinnen-Bund initiiert worden ist (JOURNALISTINNEN-L), werden Kontakte, Tips und Informationen zur Internet-Recherche vermittelt. Außerdem finden sich hier Veranstaltungshinweise und inhaltliche Diskussionen über Arbeitsbedingungen, Berufsbild, Diskriminierungen etc.. Andere Listen, z.B. FRAUENONLINE-L, die ein „Forum zu Geschlechter- und Machtverhältnissen im Cyberspace“ darstellen, gibt es genauso wie solche Listen, die die Bedürfnisse technisch interessierter Frauen bedienen. Die Liste ließe sich fortführen von beruflich engagierten Informatikerinnen (FRAUEN-INFORM), Physikerinnen (FRAUEN-PHYSIK), Frauen aus Naturwissenschaft und Technik (FINUT-L) über esoterische Frauen, lesbische Frauen bis hin zu Philosophinnen, Soziologinnen etc..

---

<sup>12</sup> z.B. die schon erwähnten CL-Bretter, auch APC-Bretter etc. (siehe dazu FrauenUmwelt Netz 1995, auch Hoofacker 1997)

Oft nutzen die Frauen, die hinter diesen Vernetzungsformen stehen, das World Wide Web als Möglichkeit, sich über das Internet durch eine Homepage<sup>13</sup> als Projekt oder auch als Einzelperson selbst zu repräsentieren bzw. sich selbst zu inszenieren. Auch andere Internetprojekte von Frauen zeigen hier ihre 'Seiten'. Über die interaktive Computervernetzung hinaus wird das Medium Internet dazu genutzt, um Informationen und Repräsentationen von anderen frauenspezifischen Projekten, Veranstaltungen und Institutionen zu verbreiten.

Besonders Frauen an Hochschulen und anderen Bildungsbereichen, die z.B. Frauenforschung und Geschlechterstudien betreiben, sind im WWW des Internets zu finden. Darüber hinaus betätigen Frauen sich außerdem in Internet-Diensten, die frauenspezifische Datenbanken bereit stellen.<sup>14</sup>

Die Internetdienste und die Möglichkeiten anderer Formen von Computervernetzung in ihren einzelnen Funktionen darzulegen, sollte der besseren Überschaubarkeit dienen und eine Vorstellung von den Kommunikationsverläufen im Netz ermöglichen. Dabei wurde den bereits vorhandenen Vernetzungsformen von Frauen in der Computerwelt besonderes Augenmerk gewidmet. Aber welche Bedeutung haben die Aktivitäten von Frauen in der Netzwelt angesichts der geschlechtsspezifischen Verteilung? Über den Anteil von Frauen an der elektronischen Kommunikation kursieren eine Reihe von Gerüchten, Statistiken und Thesen, die sich zum Teil widersprechen. Auch die im folgenden vorgestellte Untersuchung von Batinic et al. kann nur tendenziell über das Geschlechterverhältnis im Netz informieren, zumal die Ergebnisse in der Geschlechterfrage in computertechnisch durchgeführten Erhebungen kaum nachgeprüft werden können.

## 2.2 Die »Internetgemeinde«

In diesem Abschnitt soll mit einer kurzen soziodemographischen Darstellung des im Internet erreichbaren Personenkreises ein ungefähres Bild der NutzerInnengemeinde gezeichnet werden.

In einer empirischen Netzanalyse des Netznutzungsverhaltens heißt es:

---

13 So wird im WWW die geladene Datei-'Seite' genannt, durch die Informationen, Graphiken und Verbindungen zu anderen Dateien ('Hyperlinks') auf dem Computerbildschirm sichtbar gemacht werden.

14 Vor allem Österreich, die Schweiz, Dänemark und die Niederlande sind in diesem Zusammenhang zu nennen. (vergl. Dickel 1997: 81f)

„Der Anwender entscheidet sich u.a. in Abhängigkeit von seinem Kenntnisstand, Interessen und seiner Persönlichkeitsstruktur für einzelne Internetdienste bzw. für einen entsprechenden ‘Kommunikationsmix’.“ (Batinic, Bosnjak, Breiter 1997: 196)

NetznutzerInnentypen im Internet werden in dieser Analyse einmal unterschieden nach ihren Vorlieben entweder für synchrone Kommunikation (z.B. IRC, MUDs über Telnet) oder asynchrone Kommunikationsdienste (z.B. News, E-Mail etc.). Andere Typisierungen sind nach Angaben der Autoren zur Zeit noch nicht möglich, weil die Verbreitung der Internetnutzung in der Allgemeinbevölkerung noch zu gering ist. Zur Methode solcher Erhebungen läßt sich sagen, daß in der Regel reaktive Untersuchungen das am häufigsten eingesetzte Verfahren darstellen, während die nicht reaktiven Verfahren (z.B. Beobachtungen elektronischer Kommunikation) nur vereinzelt angewandt wurden. (vergl. Turkle 1995, Wetzstein et al. 1995) Gerade im Hinblick auf das Geschlechterverhältnis sind beide Verfahren mit grundsätzlichen Schwierigkeiten der Nachprüfbarkeit verbunden, lassen sich aber meistens aus zeit- und kostenökonomischen Gründen nicht anders durchführen.<sup>15</sup>

Allgemein gilt angesichts der neuen Bedingungen elektronischer Kommunikation, daß die Datenerhebung im Internet vor ganz neue Probleme der Durchführbarkeit und Erreichbarkeit gestellt ist, weshalb mit unterschiedlichen und verfahrensspezifischen Fehlern zu rechnen ist. (vergl. dazu Batinic et al. 1997: 198)

Im Rahmen der vorliegenden Analyse soll eine kurze Auswertung der wesentlichen Merkmale der UserInnen einen ungefähren Überblick über die Zusammensetzung der Internetgemeinde geben und zeigen, wie die Zugangsvoraussetzungen nicht nur vom nationalen Standpunkt der NutzerIn und dem jeweiligen Beruf abhängen, sondern direkten oder indirekten Vergeschlechtlichungen unterworfen sind. Festzustellen ist dabei nicht nur, daß zu den ‘angeschlossenen’ Ländern in erster Linie reichere Industrienationen gehören und die Anschlüsse zur Zeit vielfach von Organisationen, Bildungseinrichtungen und Firmen bereitgestellt werden. Wichtig ist zudem, daß erstens die Gleichstellung der Frauen nicht in allen Ländern in gleicher Weise fortge-

---

15 Nur der persönliche Kontakt mit den Probanden läßt eine Überprüfung der Geschlechtsangaben zu. Bruckman berichtet in ihrer ethnographischen Studie zur Identitätsbildung in interaktiven Rollenspielen im Internet von persönlichen Interviews, in denen die Vorgabe eines ‘nicht-authentischen’ Geschlechts nicht möglich war.

schritten ist (Amerika beispielsweise führt mit einem Frauenanteil im Internet von stellenweise 36%) und zweitens, direkt damit zusammenhängend, daß die Berufe bzw. Professionalisierungsprozesse bereits vergeschlechtlicht sind und somit im Vorfeld schon entscheiden, wieviele Frauen überhaupt die Chance haben, über die Arbeitsstelle Zugang zum Netz zu bekommen.<sup>16</sup> Der Umgang mit der Computertechnologie selbst ist bereits geschlechtsspezifisch vorstrukturiert. (vergl. Kapitel 3)

Weltweit wird die Anzahl der TeilnehmerInnen am Internet 1996 zwischen 43 und 62 Millionen geschätzt<sup>17</sup>, wobei nicht unterschieden wird, um welche NutzerInnentypen es sich dabei handelt.

Repräsentative Umfragen in Deutschland, die im Zeitraum zwischen November 1995 und Mai 1996 durchgeführt wurden, lassen - zusammengefaßt von Batinic et al. - folgende Aussagen über die soziodemographische Zusammensetzung der 'Internetgemeinde' zu<sup>18</sup>:

- Das Mißverhältnis zwischen den Geschlechtern ist allen Umfrageergebnissen gemeinsam. In Deutschland liegt der Frauenanteil durchgängig zwischen drei bis neun Prozent.<sup>19</sup> (vergl. Batinic et al. 1997, Wetzstein 1995, Hoffmann 1996) Daß Frauen in der Regel seltener an Umfragen teilzunehmen scheinen, deutet laut Batinic et al. entweder auf eine höhere Verweigerungsquote oder aber auf ein unterschiedliches Nutzungsverhalten hin. (Batinic et al. 1997: 202)
- Das Durchschnittsalter der Befragten liegt nach den Ergebnissen der WWW-Umfragen von 1996 relativ konstant bei 28 bzw. 29 Jahren<sup>20</sup>

---

16 Die Verbreitung von privaten Anschlüssen ist nicht zuletzt von der Preispolitik der Telefongesellschaften abhängig. Besonders in den USA und in Skandinavien sind im Vergleich zu Großbritannien und Deutschland auffallend viele Privathaushalte mit dem Netz verbunden.

17 Zu Problemen der genaueren Bestimmung der TeilnehmerInnenzahl im Internet siehe Batinic et al. 1997

18 Batinic et al. beziehen sich in ihrer Analyse des Netznutzungsverhaltens vor allem auf drei deutschsprachige Umfragen, die besonders stark frequentiert wurden: IST-Online, IBM-Studie und W3B- 2. Welle (vergl. Batinic et al. 1997: 203)

19 Wobei bei den Ergebnissen die Probleme der Erhebungsverfahren, der Erreichbarkeit und Repräsentation als Fehlerquelle berücksichtigt werden sollten. Entgegen allen anderen Erhebungen im deutschsprachigen Raum wurden beispielsweise von Universitätsrechenzentren Ergebnisse veröffentlicht, die auf einen Frauenanteil von 20-25% hinweisen.

20 Je nach Nutzungstyp unterscheiden sich die Ergebnisse. So kommen Turkle und Reid in ihren Studien über MUDs und IRC-Kommunikation zu anderen Ergebnissen. Hier ist der/die befragte Durchschnitts-UserIn um die 20 Jahre alt (vergl. Turkle 1995, Reid 1994)

- 82% der Befragten haben das Abitur, zwischen 30 und 40 % verfügen über eine abgeschlossene Hochschulausbildung
- Der Anteil von Berufstätigen und Studierenden ist etwa gleich groß und liegt in beiden Fällen zwischen 40 und 50 %

Im internationalem Vergleich zeigt sich, daß in Deutschland das Internet insgesamt später entdeckt und weniger genutzt wurde. Die interkulturell angelegte quantitative 'Drei-Länder-Internet Umfrage' (Batinic 1996), die 1996 in Japan, Deutschland und in den USA repräsentativ übers Internet durchgeführt wurde, kam u.a. zu folgenden Ergebnissen:

- Nutzungsdauer und Online-Zeit: In den USA und in Japan nutzten schon über 60% das Internet seit mehr als 12 Monaten, gegenüber 52 % in Deutschland. Um die 40% der japanischen bzw. US-amerikanischen nutzten das Netz mehr als 12 Stunden in der Woche, was lediglich 24% der deutschen UserInnen von sich behaupten konnten.
- Alter: In den USA waren über die Hälfte der Personen im Internet den Befragungen nach über 40 Jahre alt. In Deutschland trifft das nur auf 7%, in Japan auf 11% zu. In Deutschland sind die UserInnen demnach durchschnittlich jünger als in den USA.
- Monatliche Online-Kosten: Der Kostenanteil, den die UserInnen 1996 tragen mußten, lag bei über 47% der Deutschen und bei 36% der Japaner monatlich über 51 DM, in den USA gaben nur 19% der Befragten an, Kosten in dieser Höhe zu haben.<sup>21</sup>
- Geschlecht: In Deutschland und Japan lag der Frauenanteil bei 15% bzw. 17%, während in den USA 36% der Befragten angaben, weiblichen Geschlechts zu sein.<sup>22</sup> (vergl. Batinic et al.1997: 203)

Das Autorenteam der hier vorgestellten Netzanalyse geht davon aus, daß die soziodemographischen Ausdifferenzierungen „der Internetler“ in Deutschland der Entwicklung in den USA um mindestens zwei Jahre 'hinterherhinken'. (ebd.: 204) Die Untersuchungsergebnisse zum Einstellungs- und Mei-

---

21 Der letzte Aspekt gewinnt an Bedeutung, wenn man bedenkt, daß die Deutschen im Schnitt weniger Zeit mit Netzkommunikation verbringen und doch die höchsten Kosten für Online-Aktivitäten haben. Ein Umstand, der wohl direkt mit der Preispolitik der deutschen Telekom AG zu tun hat und sich nicht unerheblich auf die Beteiligung deutscher UserInnen an 'virtuellen Gemeinschaften' auswirken wird.

22 Die Abweichung der Ergebnisse zu den vorangestellten deutschsprachigen Umfragen werden von Batinic et al. nicht thematisiert.

nungsbild gegenüber dem Internet sowohl bei den 'Internetlern' als auch in der Allgemeinbevölkerung deuten insgesamt darauf hin, daß sich die teilnehmenden Nationen noch in einer Orientierungsphase im Umgang mit den neuen Medien befinden. (ebd.: 208)

Die jährliche Verdoppelung der Internetrechner läßt sich so deuten, daß es 1996 zu einem Anstieg der aktiven deutschen TeilnehmerInnen von ca. 46% kommt (ebd.: 208). Der steigende Frauenanteil, der in den vorgestellten Umfragen so verzeichnet war, deutet auf den Trend hin, daß auch in Deutschland Frauen in Zukunft vermehrt im Internet aktiv sein werden.

Den Hauptteil der aktiven Internetgemeinde machen 1996 Studierende mit und ohne Nebenbeschäftigungen aus. Der Trend weist auf einen Anstieg an studierenden InternetnutzerInnen hin, während die Nutzung durch Vollzeitbeschäftigte in dieser Zeit abnahm. Die Entwicklung der Altersstruktur zeigt, daß besonders Zwanzig- bis Vierundzwanzigjährige 1996 vermehrt am Internetgeschehen teilnahmen, und der Trend in den anderen Altersgruppen sich eher gegenläufig zu entwickeln scheint. Die Darstellung dieses soziodemographischen Überblicks von Batinic et al. macht deutlich, daß aufgrund der großen interkulturellen Unterschiede noch nicht von einer 'weltweiten Onlinengemeinde' gesprochen werden kann. (vergl. ebd.: 213) Für die hier zentrale Frage nach dem Geschlechterverhältnis im Netz ist als Ergebnis hervorzuheben, daß die interkulturellen Unterschiede der Frauenbeteiligung am Onlinegeschehen auf folgende Annahmen hindeuten:

- Das Nutzungsverhalten der Frauen unterscheidet sich von dem der Männer. Die Erreichbarkeit beider Geschlechter in reaktiven Umfragen ist somit nicht in gleicher Weise gewährleistet.
- Die soziodemographischen Unterschiede im interkulturellen Vergleich weisen darauf hin, daß das Interesse der Frauen, am Netzgeschehen teilzunehmen, direkt mit den Zugangsfaktoren zusammenhängt, die durch Arbeitsplatz, Universität und Kostenbedingungen kulturell hergestellt und vorstrukturiert sind. Demnach sind also weniger 'frauenspezifische' (Ab-)Neigungen ins Begründungsfeld zu führen, sondern die Suche nach Ursachen muß sich auf alle Bereiche der Gesellschaft ausdehnen, die mit diesen Zugangsfaktoren in Verbindung stehen.

Dazu sind sowohl Unterschiede in der Sozialisation und Prozesse geschlechtsspezifischer Zuschreibung zu zählen, aber auch die ökonomische Situation, der berufliche Werdegang und die Zuständigkeit für den gesellschaftlichen

Reproduktionsbereich wirken sich schon im Vorfeld auf die Aneignung von Computerkompetenz und ihre Anwendung aus. Diese Bereiche müssen vor allem hinsichtlich ihrer Vergeschlechtlichungsprozesse analysiert werden, damit die Ausschließungsmechanismen gegenüber Frauen, die sich daraus für die Computerwelt ergeben, sichtbar gemacht werden können.

Im Rahmen der hier zentralen Fragestellung soll vor allem die Art und Weise der Konstruktion von Geschlechtsbildern im Zusammenhang mit Technik betrachtet werden. Mit den vorgestellten Ergebnissen konnte bestätigt werden, daß weitaus weniger Frauen als Männer in den Computernetzen aktiv beteiligt sind. Es wurde aber auch deutlich, welche Kriterien den Zugang zum Internet konstitutiv mitbestimmen. (Alter, Ökonomie, Beruf). Diese Konstitutionsmomente sind enormen Vergeschlechtlichungsprozessen unterworfen.

Die von Batinic et al. zusammengestellten Daten zeichnen ein relativ differenziertes Bild der Internetgemeinde. Allerdings lassen sich seine Ergebnisse nicht auf alle Bereiche des Internets übertragen, da die meisten Befragungen im Kreis der WWW-NutzerInnen durchgeführt wurden und diese Gruppe nur einen von vielen Nutzertypen repräsentiert. Gerade was die Strukturkategorie Geschlecht betrifft, müssen in der Analyse solcher Daten mehrere Faktoren mit berücksichtigt werden. Folgende These soll die weiteren Überlegungen begleiten:

- Je mehr Zeit, Geld und Computerkompetenz erforderlich ist, um an bestimmten Kommunikationsdiensten teilzunehmen, desto eher sind NutzerInnen aus der Computerbranche, studieren Informatik oder kennen sich zumindest mit der Tätigkeit des Programmierens aus. Die Aneignung von Computerkompetenz ist gesellschaftlich vorstrukturierten Vergeschlechtlichungsprozessen unterworfen. Sowohl technische Sozialisation als auch Professionalisierung im computertechnologischen Bereich müssen hinsichtlich ihrer geschlechtsspezifischen Zuschreibungen und Ausschließungsmechanismen untersucht werden, da diese schon im Vorfeld über Teilnahme oder Nicht-Teilnahme an computervermittelter Kommunikation und damit an virtuellen Öffentlichkeiten entscheiden.

Wo eine Internetgemeinde ist, muß keine Gemeinschaft sein. Zentrales Element einer Gemeinschaft ist eine verbindende Identität. Welche Kriterien müssen erfüllt sein, damit von einer virtuellen Gemeinschaft gesprochen werden kann? Inwieweit sind die Identitätskonstruktionen der bestehenden vir-

tuellen Gemeinschaften geschlechtsspezifisch determiniert? Solchen Fragen soll im nächsten Abschnitt nachgegangen werden.

### 2.3 Gemeinschaften im Netz

Hoffmann, die im Rahmen des Projektes „Interaktionsraum Internet“ des *Wissenschaftlichen Zentrums Berlin* an der Analyse bereits bestehender bzw. entstehender Netzkulturen und Netzgemeinschaften beteiligt ist, hat die Internetgemeinde hinsichtlich bestehender Gemeinschaften betrachtet. Sie sieht in den Ergebnissen der empirischen Erhebungen bestenfalls ‘Außenansichten’ von typischen Nutzerprofilen. (vergl. Hoffmann 1996: 112) Da die Umfragen in der Regel an NutzerInnen des WWW gerichtet sind, stellt sich die Frage, ob die Aussagen überhaupt auf andere NutzerInnengruppen des Internets übertragbar sind. Zudem muß im Vorfeld geklärt werden, welche Kriterien erfüllt sein müssen, damit sinnvollerweise von einer Netzgemeinschaft gesprochen werden kann. WWW-NutzerInnen haben in der Regel ‘unter sich’ kein Gemeinschaftsgefühl. (vergl. ebd.: 112)

„Ein Medium kann offenkundig um so weniger identitätsstiftend wirken, je transparenter und ‘selbstverständlicher’ es in den Augen der Nutzer und der Öffentlichkeit geworden ist.“ (ebd.: 113)

Gemeinschaften, die unter den besonderen Bedingungen im Netz entstehen, sollten, so Hoffmann, präziser bestimmt werden. Um allgemein von einer ‘**virtuellen Gemeinschaft**’ als einer Gruppe von Personen zu sprechen, müssen sich Konstitutionsmerkmale feststellen lassen, die den einzelnen Mitgliedern gemeinsam sind. So ein Merkmal findet sich beispielsweise in einer Gruppe, die sich aus Interesse zu einem bestimmten Thema zu einer Diskussion im Netz zusammengefunden hat. Aber zur Herausbildung einer Netzidentität, die wesentlich durch das Medium bedingt ist (vergl. ebd.: 113), sind Unterscheidungen der bevorzugten Kommunikationsformen hilfreicher.

Hoffmann unterscheidet auf der einen Seite **Konferenzsysteme**, zu denen das von Rheingold beschriebene WELL<sup>23</sup> genauso gehört, wie das im Internet bekannte ‘Usenet’. Im weiteren Sinne lassen sich auch Mailboxen und Mailinglisten dazu zählen. Andere Kommunikationssysteme im Internet faßt Hoffmann unter **Konversationsprogrammen** zusammen. Internet Relay Chat

---

23 Howard Rheingold „Meine virtuelle Gemeinschaft“, 1993

(IRC) und Multi User Dungeons (MUD)<sup>24</sup> erfüllen die grundlegenden Bedingungen der hier zentralen synchronen Kommunikation. Indem sie sich auf die Mud-Analyse von Elisabeth Reid beruft, beschreibt sie das virtuelle Geschehen in den Netzen so:

„In den Mikrowelten der Muds und MOOs gestalten und explorieren die Nutzer virtuelle Realitäten mit Räumen, Objekten und Stellvertreter-Charakteren ihrer selbst.“ (ebd.:113)

Reid charakterisiert MUDs als text-basierte virtuelle Realitätssysteme, die auf der Basis internationaler Computernetzwerke im Internet entstehen. (Reid 1994: 1) Unter virtueller Realität versteht Reid eine imaginäre Erfahrung und damit eher ein kulturelles als eine technisches Konstrukt.

„MUD usage forces users to deconstruct many of the cultural tools and understandings that form the basis of more conventional systems of interaction.“ (ebd.: 1)

Der Kommunikation der Netnews, IRC-Kanäle und der MUDs ist die Beschränkung auf den rein text-basierten Austausch gemeinsam. Als Folge dieser Restriktionen sind eine Reihe von netztypischen diskursiven Praktiken entstanden. Dazu gehören z.B. die Verwendung von sogenannten 'Emoticons' (z.B. ';-)') als ein nett gemeintes Zuzwinkern, der exzessive Gebrauch von Abkürzungen (z.B. 'IRL' meint 'In Real Life'), aber auch das soziale Phänomen des 'flaming' ('Verbalattacken'). (vergl. Hoffmann1996: 113)

Hoffmann unterteilt die Nutzergemeinde des Internet in zwei Gruppen: Solche, die sich der Netzgemeinschaft zugehörig fühlen und von einem 'wir' ausgehen und andere, die das nicht tun. Das Wir-Gefühl ist ihrer Meinung nach konstitutiv für eine Netzgemeinschaft, aber nicht notwendige Voraussetzung für eine entstandene Netzkultur.<sup>25</sup>

---

24 Die Abkürzung MUD wird im weiteren stellvertretend für IRC und alle anderen modifizierten Multi User Kommunikationssysteme, wie z.B. MOO, MUSH etc verwandt. Die Bezeichnungen weisen auf strukturelle und inhaltliche Unterschiede hin. So ist ein MOO beispielsweise ein objekt-orientiertes Charakterspiel und Trek-MUSE ein themen-orientiertes Spiel. Im wesentlichen sind sich diese Formen allerdings sehr ähnlich, da sie alle auf textbasierter, computervermittelter Kommunikation (CMC= Computer Mediated Communication) beruhen.

25 Hoffmann et al. beziehen sich in ihrer Projektstudie auf den Kulturbegriff von Clifford Geertz, nachdem „Kultur (...) ein komplexes Ganzes“ ist. Dieses Ganze versteht Geertz als „Gewebe von Bedeutungen“ (Geertz 1983: 9) „Menschen sind nach dieser Auffassung

„Die Netzinsider mit einem ausgeprägtem Wir-Gefühl lassen sich als das Zentrum der Internetgemeinde bezeichnen (Helmerts1994). Werden die Aktivitäten und Kontakte im Netz zum zentralen Sozialbezug und zur Grundlage einer kollektiven Identitätsbildung(en), kann man von Kulturgemeinschaften im Netz sprechen.“ (Hoffmann 1996: 113)

**Kulturgemeinschaften** wie z.B. die ‘Hacker’ sind auf der Grundlage computergestützter Vernetzung entstanden und werden durch einen speziellen NutzerInnentypus vertreten. Nach eigenen Definitionen aus dem ‘Hacker-Jargon-File’<sup>26</sup> sind ‘Hacker’ Personen mit leidenschaftlicher Lust am Programmieren und an der Weiterentwicklung von Programmen; Personen, die die ‘Hackerwerte’ zu schätzen wissen. Zu diesen Werten gehören die Anerkennung der Fähigkeit, schnell und gut zu programmieren und in der einen oder anderen Programmiersprache ExpertIn zu sein. Dem ExpertInnentum und dem Enthusiasmus geht außerdem noch die Lust an der intellektuellen Herausforderung voraus. Kreativität ist von zentralem Stellenwert genauso wie der ständige Versuch, Zugriff auf ‘empfindliche’ Informationen zu bekommen. Die Sammlung der sogenannten ‘Hackerethics’, aus denen diese Merkmale einer ‘Hackeridentität’ ausgewählt wurden, stammt aus den Siebzigern und ist mittlerweile durch verschiedene andere Beiträge erweitert worden. Die Hackeridentität ist nicht fixiert, und die Zusammenstellung von Begriffen und Erzählgut aus der Hackerkultur spiegelt die Veränderung des Netzes in den letzten zwei Jahrzehnten wider. Aber auch in den Neunzigern ist ‘Hackertum’ noch eine Frage der Fachkenntnis und der Einstellung, und auch heute wird man nicht ‘Hacker’, indem man sich so nennt, sondern indem man durch andere als ein solcher wahrgenommen wird. (vergl. Hoffmann 1996: 115) Die Kulturgemeinschaft der ‘Hacker’ ist eine Gemeinschaft aufgrund einer gemeinsamen Identität, die die Mitglieder dieser Gruppe ausmacht.

**Funktionsgemeinschaften** sind dagegen Gruppierungen, die sich netzübergreifenden Aufgaben widmen, wie z.B. der Entwicklung der TC/IP-Protokollfamilie.

„Hier geht es um nicht mehr oder weniger als eine Neuordnung des öffentlichen Datenraumes des Internet.“ (ebd.: 115)

---

*immer* Kulturwesen, und nicht möglich wäre daher ein Zustand der Kulturlosigkeit, (...).“ (Hoffmann et al. 1996:16)

26 Eine Sammlung von Fragen und Definitionen zum ‘Hackerdasein’ und seiner Sprache

Formell sind solche Gruppierungen in der Regel frei zugänglich, informell ergeben sich allerdings bereits erwähnte Restriktionen, wie z.B. Computerkompetenz, Zeit, Zugang etc.. Eine dieser Funktionsgemeinschaften, die an der Erzeugung von Internet-Standards beteiligt sind, ist die Internet Engineering Task Force (IETF). Die Mitglieder treffen sich dreimal jährlich, um in verschiedenen Arbeitsgruppen über vorgeschlagene Standardisierungsvorhaben zu diskutieren. Zu Entscheidungen kommen diese Gremien nicht durch Abstimmung, sondern durch gegenseitiges Einvernehmen.

„Entweder es wird ein ‘rough consensus’ erzielt oder eben nicht. Ausgewählte Protokoll-Entwürfe werden zunächst in der Netzpraxis getestet. Erprobte Spezifikationen werden als ‘offizieller’ Internet-Standard von der Internet Engineering Steering Group (IESG) empfohlen - oder auch nicht.“ (ebd.: 115)

Hoffmanns Unterscheidungen in verschiedene Gemeinschaftstypen machen deutlich, daß NetznutzerInnen sich in ihrer Gesamtheit nicht ohne weiteres empirisch erfassen lassen. Tendenziell mögen die Daten die Zusammensetzung der Internetgemeinde widerspiegeln, aber bei genauerer Betrachtung zerfällt das Internet in mehrere Bereiche. Gerade mit der Frage nach der Beteiligung von Frauen an computergestützten Öffentlichkeiten im Zentrum, müßte eine statistische Erhebung die von Hoffmann festgestellten Differenzierungen berücksichtigen. Werden Frauen genauso vorbehaltlos als Hacker bezeichnet wie Männer und somit als Mitglied einer Kulturgemeinschaft akzeptiert? Sind die Aneignungsprozesse einer Hackeridentität nicht schon Vergeschlechtlichungen unterworfen? Wieviele Frauen können in den Funktionsgemeinschaften mitbestimmen, welche letztendlich über die Herausbildung von Computeröffentlichkeiten entscheiden? Während Hoffmann die Kommunikationsform, die Interessen und die Aufgaben der NutzerInnen als Unterscheidungskriterium herangezogen hat, wurde von Helmers eine raumbezogene Unterteilung vorgenommen, die die Bedeutung von Computerkompetenz in der virtuellen Interaktion stärker miteinbezieht.

## **2.4 Wissen als Strukturprinzip**

Helmers ethnologische Vorstudie zu dem Berliner Projekt des WZB soll die Herausbildung virtueller „Kommunikationsgruppen mit deutlich ausgeprägten eigenen Stilen, formellen und informellen Regeln und distinkten Interaktionsmustern“ (Helmers 1994) beschreiben.

Helmers versteht das Internet als „ein einzigartiges Feld für soziale Interaktion“ (Helmers 1994: 1), weil sich in der Entstehung transnationaler Kulturgruppen die Bedeutung der realweltlichen nationalkulturellen Identität genauso wandelt, wie die Bedeutung der persönlichen Identität, deren konstituierenden Merkmale, wie Hautfarbe, Körpererscheinung, Geschlecht und Alter, aber auch der Status innerhalb der Gesellschaft unsichtbar werden. Sie unterscheidet in ihrer Analyse weniger nach Kommunikationsdienstangeboten, sondern ‘verräumlicht’ den immateriellen Begegnungsraum der Computervelt, um in einer schematischen Darstellung das Internet in ‘Zentrum’ und ‘Peripherie’ zu unterteilen. Das Zentrum wird demnach von den NutzerInnen im Netz gebildet,

„die für sich in Anspruch nehmen, sie hätten in dem recht kurzen Zeitraum seit Bestehen des Internets, innerhalb von etwa zwanzig Jahren, eigene ‘virtuelle’ Kulturen entwickelt.“ (ebd.: 6)

ZentrumsnutzerInnen bewegen sich im Netz sicher; nicht nur weil ihnen Sprache und Regeln der sozialen Interaktion bekannt sind - auch weil sie als ComputerspezialistInnen über entsprechende und benötigte Identitätsmerkmale verfügen. Wer sich nicht mit ‘Computerfreak-Qualitäten’ als Insider etabliert hat, wird nicht ins Netzzentrum gelangen. Hacker, Cyberpunks, Netzgötter und Mitglied in einer der MUD-Gemeinschaften zu sein, das sind Identitätsmodelle, die erst durch die Möglichkeit der Computervernetzung entstanden sind.

Von den bereits erwähnten Internetdiensten bietet in erster Linie Telnet den virtuellen Raum für Zentrumsuser. Da der Zugang zu Telnet mit Computer- und Netzkompetenz verbunden ist, zeigt sich hier die konstituierende Funktion von Wissen in den Computerkulturen. Die Bedeutung von Computerkompetenz zeigt sich besonders im Umgang mit den (im Netzjargon) sogenannten ‘Lusern’ (‘user’-----> loser), die nicht den erforderlichen Respekt vor dem von Netzinsidern hochbewerteten Wissen und den Wissenden aufweisen.“ (Hoffmann 1996: 22)

In der Peripherie ‘tummeln’ sich - neben den ‘Lusern’- all die anderen, die das Netz zwar nutzen, aber den Raum Internet nicht um seiner selbst willen betreten.

„Peripherienutzer befinden sich auf der Durchreise. Sie bedienen sich seiner Möglichkeiten fuer so schlichte Zwecke wie beispielsweise dem Briefaustausch und der Informationsbeschaffung.“ (ebd.: 7)

Nach Helmers verwenden die ZentrumsuserInnen die Netzwelt darüber hinaus, indem sie die Möglichkeiten des Internets zur Schaffung eines neuen sozialen Interaktionsraumes nutzen, in dem sie andere Identitäten ausprobieren und neue soziale Kontakte knüpfen können, wie es ihnen in der realen Welt so nicht möglich ist.

Einige der NutzerInnen in der Peripherie nutzen die 'Durchreise' aber auch, um ins Zentrum vorzudringen. Als sogenannte 'Aspiranten' (AnwärterInnen auf den 'Netzgott'-Status!) beanspruchen sie, aufgrund ihres Interesses am Netz selbst und ihrer Bereitschaft, viel Zeit in die Computertätigkeit zu investieren, den Zugang zum Zentrum. ZentrumsuserIn wird allerdings nur der/die, der/die über ausreichend Wissen verfügt, die Schwelle zu übertreten. Dieses Wissen betrifft sowohl den Umgang mit Hard- und Software des Computers als auch die sozialen Regeln computergestützter Interaktion, die im Internet-Jargon mit 'Netiquette' bezeichnet werden. Gerade innerhalb des Zentrums „haben Wissen und Wissensvorsprung noch immer besondere Bedeutung, was sich in kollektiven Wertvorstellungen und Interaktionsreglements zeigt.“ (ebd.: Abstract)

Aber auch im Bereich der Peripherie wirkt Wissen positionszuweisend. Für die einzelnen UserInnen entscheidet die Kompetenz bezüglich der Internetdienste, an welchen Interaktionen, Diskussionen und Informationen sie teilhaben werden. Andere Faktoren wie Zeit, Geld und Arbeitsplatz sind in dieser Hinsicht ebenfalls konstitutiv beteiligt. Da Frauen von diesen Faktoren unterschiedlich betroffen sind und gerade die Kompetenzzaneignung im computertechnologischen Bereich strukturellen Vergeschlechtlichungsprozessen unterliegt, kann davon ausgegangen werden, daß der Anteil von Frauen in dem von Helmers eingegrenzten Zentrum weit ungünstiger ist, als in der Peripherie.

In dem folgenden Kapitel soll das Verhältnis der Kategorie Geschlecht zur Sphäre der Technik und damit zur Computerkompetenz näher betrachtet werden, mit dem Ziel, die Konstruktion von Geschlecht in diesem Bereich herauszuarbeiten. Dabei soll gezeigt werden, welche Bedeutung Technik in der Konstitution geschlechtlicher Identität zukommt.

Ausgehend von der These, daß sich die Sphären 'Technik' und 'virtuelle Öffentlichkeiten' durchdringen und das Verhältnis der Geschlechter zur Technologie Auswirkungen auf die Konstruktionen von Geschlecht in diesen Öffentlichkeiten hat, soll die Darstellung des Diskurses in drei Schritten erfolgen: Zum einen soll die Computerentwicklung hinsichtlich ihrer Verge-

schlechtlichungsprozesse historisch analysiert werden. Dazu werden zuerst Konstruktionen von 'Männlichkeit' und 'Weiblichkeit' in der Technikgeschichte aufgezeigt, um im weiteren zu verdeutlichen, inwieweit die Ideologie der Geschlechterhierarchie in die Computerentwicklung eingeschrieben ist. Anschließend daran werden Ansätze zur Erklärung 'weiblicher' Technikdistanz aus differenztheoretischer Sicht kritisch dargestellt. Ziel dieses Abschnittes ist es, deutlich zu machen, daß die Prämisse zweigeschlechtlicher Differenz die Reproduktion der Geschlechterhierarchie zur Folge hat, wenn der Konstruktionsprozeß der Zweigeschlechtlichkeit (in dem die Vorstellung von der 'weiblichen' Technikdistanz ein zentrales Element darstellt) nicht hinterfragt wird. Im letzten Schritt schließlich werden sozialisationstheoretische Untersuchungen herangezogen, um Widersprüche aufzuzeigen, die sich im Spannungsfeld Geschlechtsidentität, Technikkultur und gesellschaftliche Erwartungen nachweisen lassen.



### **3 Computer, Technik und Geschlecht**

Der feministische Diskurs, der sich in den letzten Jahren mit den Auswirkungen der Computertechnologien beschäftigt hat, muß im Kontext mit der theoretischen Streitfrage gesehen werden, die die Geschlechterdifferenz und ihre Auflösung bzw. die Dekonstruktion der Zweigeschlechtlichkeit betrifft. Indem erst aufgezeigt werden konnte, daß und wie Geschlecht konstruiert wird (De Beauvoir 1968, Scheu 1977, Hageman-White 1984) und im Anschluß daran die Konstruktionsweisen kritisch analysiert wurden (Kessler/McKenna 1978, West/Zimmermann 1991, Gildemeister/Wetterer 1992) spaltete sich die Gruppe der feministischen Wissenschaftlerinnen in zwei Lager: Auf der einen Seite jene, die an der Geschlechterdifferenz als unhintergehbare Tatsache festhalten; auf der anderen Seite stellen WissenschaftlerInnen die Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit in das Zentrum der Analyse, weil darin die Wurzel für hierarchische Geschlechterverhältnisse gesehen wird.

Im folgenden sollen die Entwicklung und die Kontroversen dieses wissenschaftlichen Diskurses im Zusammenhang mit dem Verhältnis von Computertechnologien und Geschlecht nachgezeichnet werden.

#### **3.1 Geschlecht und Technikentwicklung**

In den Anfängen der feministischen Technikforschung standen u.a. historische Untersuchungen im Zentrum des Interesses. Fragen nach den Folgen und Auswirkungen neuer Technologien auf die Gesellschaft, die Arbeitsmarktstrukturen und damit die Geschlechterhierarchien bestimmen auch heute noch die Diskussion. Im Rahmen meiner Arbeit werde ich mich in erster Linie mit den wissenschaftlichen Untersuchungen befassen, die vom Verhältnis von Frauen zu den neuen IuK-Technologien handeln. So legte Ute Hoffmann mit ihrer Analyse „Computerfrauen“ 1987 den Grundstein für eine historisch fundierte Kritik an den geschlechtsspezifischen Zuschreibungen und an einer vergeschlechtlichten Techniksozialisation im Verlauf der Computerentwicklung.

Nur ein Jahr später erschien in Deutschland die Übersetzung von Cynthia Cockburns Werk „Die Herrschaftsmaschine“, eine ebenso grundlegende

Analyse einer geschlechtlichen Technikentwicklung und ihrer Zusammenhänge mit Produktion und Macht.

### **3.1.1 Konstruktion von Männlichkeit und Weiblichkeit in der Geschichte der Computerentwicklung**

Hoffmann stellt in ihrer Untersuchung dar, welchen Anteil Frauen an der Entwicklung von Computern haben und hatten und beschreibt den Wandel, den professionelle Computerarbeit in ihrer geschlechtsspezifischen Zuschreibung erfahren hat.

Ihr Blick auf die Geschichte einer Verbindung von „Männlichkeit und Technik“ hat in ihrer Untersuchung zwei Perspektiven. Zum einen versucht sie, den faktischen Ausschluß von Frauen aus der Computergeschichte vor dem Hintergrund der historisch gesellschaftlichen Bedingungen zu betrachten und zum anderen nimmt sie eine ideologiekritische Perspektive ein, um zu zeigen, wie Frauen in der überlieferten Geschichte unsichtbar gemacht werden. Dabei steht nicht im Zentrum ihres Interesses, deutlich zu machen, daß es auch Frauen in der Entwicklungsgeschichte des Computers gegeben hat, sondern eine Verdeutlichung der komplexen Problematik, die sich zwischen Geschlechterideologie, den entsprechenden Stereotypen und einer androzentrischen Geschichtsschreibung bewegt.

„Das ‘Sichtbarmachen’ von Frauen allein genügt nicht, die ihnen durch eine androzentrische Geschichtsschreibung abhanden gekommene eigene Historizität einzuholen.“ (Hoffmann 1987: 175)

Hoffmanns Ziel ist es vor allem, die Konstruktionen von ‘Männlichkeit’ und ‘Weiblichkeit’ herauszuarbeiten, die in die Geschichtsschreibung der Computerentwicklung einfließen. Am Beispiel der Gräfin Ada von Lovelace, der Erfinderin der Software, kann sie erhellen, wie wesentliche Vorstellungen von Geschlechterdefinitionen aus dem 19. Jahrhundert bis in die heutige Zeit fortbestehen. Die damit zusammenhängenden unterschiedlichen Stereotypen und Zuschreibungen der beiden Geschlechter, so Hoffmanns These, bestimmen nicht nur den jeweils spezifischen Zugang, sondern vor allem die Verortung der „Frau“ in der Technikgeschichte an einen „Nicht-Ort“. Oder anders: Die Repräsentation der Frau im hegemonialen Diskurs läßt sie als geschlechtlich bestimmtes Subjekt unsichtbar werden.

Frauen, die an der Technikentwicklung teilgenommen haben und daran teilnehmen, überschreiten die Grenze der sexuellen Differenz, wie sie im Sex-Gender-System unserer Gesellschaft festgeschrieben ist. Diese Grenzüberschreitung, so stellt Lauretis aus einer erkenntnistheoretischen Perspektive fest, ist allerdings keine Bewegung in eine dem symbolischen Raum äußerliche 'Wirklichkeit.'

„Denn natürlich existiert für eine gegebene Gesellschaft keine soziale Realität außerhalb des ihr eigenen sex-gender-Systems (den sich gegenseitig ausschliessenden erschöpfenden Kategorien männlich und weiblich)“ (Lauretis 1996: 88)

Man kann mit Lauretis die Analyse Hoffmanns als eine neue kulturelle Erzählung lesen; die Schilderung eines „Anderswo“, daß aus androzentrischer Sicht lange Zeit nicht erkennbar, unsichtbar war.

„Dort können die Voraussetzungen einer anderen Konstruktion von Geschlecht erstellt werden.“ (ebd.: 88)

Die technische Betätigung, also Überschreitung der sexuellen Differenz der von Hoffmann beschriebenen Frauen, war (mit Lauretis) eine Bewegung in den »Space off«.

„Eine Bewegung aus dem durch/in Repräsentationen abgebildeten Raum, durch/in einen Diskurs, durch/in ein sex-gender-system in den Raum, der durch sie nicht dargestellt wird, aber (unsichtbar) in ihnen enthalten ist.“ (ebd.: 88)

»Space-off« ist ein aus der Filmtheorie entlehnter Begriff, der bei Lauretis für das »Anderswo« steht. Dieser Begriff beschreibt bei ihr nicht eine „mythische Vergangenheit oder eine utopische Zukunftsgeschichte“, sondern meint vielmehr den im hegemonialen Diskurs der Zweigeschlechtlichkeit unsichtbaren „Nichtort“ von Menschen, die die Grenzen ihrer Geschlechtszugehörigkeit überschreiten.

„Es ist das Anderswo des Diskurses hier und jetzt, es sind die blinden Flecken oder Freiräume seiner Repräsentation.“ (ebd.: 88)

Die in unserer Gesellschaft herrschenden Arbeits- und Geschlechterverhältnisse geben nicht nur Männern und Frauen verschiedene Positionen vor, „sondern (...) Frauen sind jeweils unterschiedlich von ihnen betroffen.“ (ebd.:

67) Es ist diese 'gedoppelte' Perspektive, die die Wirkungsweise der Geschlechterideologie erkennbar macht:

„Der »Ort der Frau«, das heißt die Position, die Frauen durch unser sex-gender-System zugeschrieben wird, ist, wie betont, »*keine gesonderte Sphäre oder kein gesonderter Existenzbereich, sondern eine Position innerhalb der gesellschaftlichen Existenz im allgemeinen.*« (Kelly 1984: 57)“ (ebd.: 67)

Auch Lovelaces Nachfolgerinnen, die Programmiererinnen des ENIAC-Projektes<sup>1</sup> in den 50er Jahren waren „Objekte der Zuschreibungen von Frauenbildern“. Diese Zuschreibungen wurzelten in einer „Vorweg-Annahme über das (gesellschaftliche) Wesen von 'Frauenarbeit',

„die für den theoretischen Kontext eines bestimmten 'arbeitssoziologischen Blicks' auf die frühe Computerprogrammierung konstitutiv sind.“ (Hoffmann 1987: 99)

Den Versuch, Unterschiede zwischen den Geschlechtern in ihrer Beziehung zur Technik auf einer psychoanalytischen Grundlage zu erklären, will Hoffmann mit einer Gegenhypothese entkräften. Dabei beruft sich Hoffmann auf den tieferen Zusammenhang von Technik und Männlichkeit, den in den Jahren vorher feministische Sozialwissenschaftlerinnen und Wissenschaftssoziologinnen aufzeigen konnten. Daß Hoffmann zu der, dieser These zugrundeliegenden „Psychologie der Computernutzung“ in der Literatur keine Ergebnisse finden konnte, mag daran liegen, daß sie von einer paradoxen Überlegung ausgeht. Selbst wenn sich nämlich die These einer geschlechtstypischen Prägung von Technik über männliche Körperphantasien und ihre Projektionen auf die Maschine bestätigen würde, ließe sich als Gegenhypothese der Computer, anders als klassische **'Körpermaschinen'**, auf der Ebene der Software als eine **'Geistesmaschine'** klassifizieren. Das würde, so Hoffmann, ganz unterschiedliche Beziehungen bei der konstruktiven Aneignung dieser 'Maschine' erlauben und 'weibliche' Umgangsformen mit (Computer-) Technik nicht nur als utopischen Gegenentwurf einer „anderen“ Technik

---

1 ENIAC ist der Name einer Rechenmaschine, die in den vierziger Jahren in einem ballistischen Labor der US-Armee Zieltabellen berechnen sollte. Die Frauen, die an diesem Projekt als Rechnerinnen beteiligt waren, wurden 'Computer' genannt. (sic!) Später hieß es dann, daß die 'ENIAC-Girls' nur deshalb mit dieser Arbeit betraut worden sind, weil den Verantwortlichen nicht klar gewesen ist, wie anspruchsvoll die Tätigkeit des Programmierens eigentlich war. (vergl. Hoffmann in 1988: 76)

denkbar machen. (Hoffmann 1987: 123) Ihre Überlegung widerspricht allerdings den traditionellen Dualismen, die ja gerade die 'Frau' mit 'Körper' und nicht mit 'Geist' und 'Kultur' verbinden.

Da das Ziel der vorliegenden Analyse u.a. darin besteht, diese dualistische Konstruktion zu hinterfragen und aufzulösen, gibt Hoffmann mit dieser These vielleicht einen Anstoß zur Dekonstruktion der zugrundeliegenden dichotomen Struktur der Technikkultur. Die Einteilung von Technik in 'Körper'- und 'Geistes'maschinen kann nur auf der grundlegenden Unterscheidung bzw. Trennung von Körper und Geist erfolgen. Genau wie die daraus scheinbar logisch folgende Zuteilung in 'weiblich' und 'männlich' geht aber eine solche dichotome Unterscheidung von der Prämisse dualistischer Weltanschauung aus. Die zugrundeliegenden Dualismen selbst als kulturelle Konstrukte zu hinterfragen, ändert die Perspektive, die den Blick auf das Verhältnis von Geschlecht und Technologie bestimmt. Dieser Aspekt wird weiter unten im Zusammenhang mit neueren postmodernen Ansätzen weiter verfolgt. Im folgenden bleibt aber zu bedenken, daß die Anwendung traditioneller Kategorien und die Grundannahme, nach der Technik als etwas betrachtet wird, das der Natur und damit dem Menschen konträr entgegensteht, die Ergebnisse in vorbestimmte Richtungen lenkt.

Bei der Untersuchung einer geschlechtsspezifischen Unterscheidung der Zugangs- und Umgangsweisen mit dem Computer arbeitet Hoffmann als zentrales Moment heraus,

„daß sich die Herausbildung und Abstützung der Geschlechteridentität von Mädchen und Jungen vermittels Technik und der Aneignung und Verfügung über technische Fertigkeiten und Fähigkeiten vollzieht.“  
(Hoffmann 1987: 171)

Im Umgang mit dem Computer äußert sich der Zusammenhang mit den Geschlechteridentitäten zum einen in der „Besetzung“ der Terminals in koedukativen Computerkursen durch Jungen als Abgrenzungs- bzw. Ausgrenzungsstrategie. Zum anderen läßt sich auch inhaltlich ein unterschiedlicher Bezug der Geschlechter zum Computer zeigen. Während die meisten Frauen/Mädchen nicht die Technik als solche zu interessieren scheint, sondern „ihre Eigenschaft als mögliches Mittel zur Lösung erkennbar anwendungsbezogener Probleme“ (Hoffmann 1987: 172), zeigt sich bei Männern/Jungen eher eine Technikfaszination und das Bedürfnis, den Computer zu „beherrschen“. Auch lassen sich bei der Beobachtung geschlechtlich diffe-

renzierter Umgangsweisen mit dem Computer bzw. mit dem Programmieren nicht nur Unterschiede in den verschiedenen Niveaus (als Spiel oder berufsbedingte, z.B. textverarbeitende Nutzung) feststellen, sondern zudem die Herausbildung geschlechtsbezogener Metaphern feststellen. Dabei handelt es sich um Metaphern aus 'männlicher' und 'weiblicher' Kultur, die sich jeweils historisch herausgebildet haben.

„Es hat offenkundig historische Kontinuität, daß Frauen Aussagen über Computer und das Programmieren in den Zusammenhang weiblicher Handarbeiten', wie Weben oder Stricken stellen, und auch Männer greifen auf diese Metaphern zurück, wenn sie auf weibliche Beiträge zur Software-Entwicklung zu sprechen kommen und diese beschreiben.“ (Hoffmann 1987: 173)

Damit will Hoffmann allerdings kein wie immer gestaltetes 'weibliches Arbeitsvermögen' beschreiben, sondern vielmehr darauf verweisen, daß der Aspekt geschlechtsspezifischer Ausdrucksformen und Zugangsweisen in (Frauen-) Computerbildung bislang nicht berücksichtigt wurde. Ihr Anliegen bezieht sich dabei weniger auf die Feststellung geschlechtsspezifischer Unterschiede, als auf den Umstand, daß *eine* Benachteiligung von Frauen darin besteht, daß sie im Umgang mit 'männlich' vorstrukturierter Technik aus dem 'weiblichen' Zusammenhang gerissen wird.

Hoffmann greift der späteren Diskussion in gewissem Sinne schon vor, wenn sie sagt, daß allein die Feststellung geschlechtsspezifischer Unterschiede eher zur Wiederherstellung als zur Auflösung von Ungleichheit führen wird. Sie weist darauf hin, daß die Bestimmung von 'Weiblichem' und 'Männlichem' meist an sich gegenseitig ausschließenden Dichotomien orientiert ist.

„Wenn Vorstellungen des „Weiblichen“- eine stärkere Kommunikationsorientierung, Ganzheitlichkeit und Ambivalenz des Denkens und eine an der Sorge um andere orientiertes Verhalten - am Gegenbild des „männlich“ instrumentellen, binären Denkens und des kontrollierenden Verhaltens entwickelt werden, liegt die Gefahr nahe, daß die Geschlechter, wie in den sozialen Geschlechterdefinitionen des 19. Jahrhunderts auf je unterschiedliche und einander ausschließende soziale Ausdrucksformen und „Handlungsräume“ begrenzt werden.“ (ebd.: 174)

Trotzdem hält Hoffmann es im Hinblick auf die zukünftige Aneignung computergestützter Kommunikations- und Handlungsräume für wichtig, Frauen-

räume zu schaffen, gerade um einer frauenspezifischen „Technik-Distanz“ auf den Grund zu kommen.

„In Trivialisierungen des ‘frauenspezifischen Zugangs’ zum Computer schließlich erhält der technische Laie ein Geschlecht: Lisa Laie denkt praktisch, nicht technisch.“ (Hoffmann 1987: 124)

Widersprüche und Ambivalenzen in der Beziehung zwischen Frauen und Technik werden deutlicher in ‘reinen’ Frauenräumen, in denen die Unterschiede zwischen den Frauen - innerhalb der Geschlechtsgruppe ‘Frau’ - greifbar werden.

### 3.1.2 Geschlechtsideologie und Technikkultur

Auch die Untersuchung „Die Herrschaftsmaschine“ findet auf der dualistischen Matrix ‘Frau-Mann’ statt. Cynthia Cockburn sieht aber, neben der Existenz gesamtgesellschaftlicher Arbeitsteilung, vor allem in den „subtilen Mechanismen der ideologischen Reproduktion des Herrschaftsverhältnisses zwischen den Geschlechtern“ (Nickel 1990: 18) die Ursachen für eine systematische Benachteiligung von Frauen in technischen Arbeitsfeldern:

„Die Männer können sich vor allem durch zwei Vorgänge von den Frauen abgesondert halten und sich ihre Kontrolle über die technologisch qualifizierten Berufe sichern: erstens durch ihren aktiven Beitrag zur Vergeschlechtlichung von Arbeiten und Menschen, und zweitens durch die fortgesetzte Fragmentierung der Arbeitsprozesse und die Schaffung hierarchisierter Tätigkeitsfelder, innerhalb derer sie sich abgekapselt von den Frauen aufwärtsbewegen können.“ (Cockburn 1988: 22)

Cockburn untersucht die Wirkungsweise von Geschlechterverhältnissen in der Lohnarbeit und stellt fest, daß auch in reinen Frauenerwerbsebenen es jeweils zwei ‘Tätigkeits»bereiche«’ gibt, „die Männer besetzt halten: Die Leitungspositionen und die Arbeiten, die technische Kompetenz erfordern. In einem Fall werden Menschen regiert, im anderen Maschinen.“ (ebd.)<sup>2</sup>

Cockburn kommt in ihrem Buch zu dem Ergebnis, daß „angesichts der Tatsache, daß die Technologie von jeher (...) ein Instrument von Klassen- und Geschlechtermacht war“ nur die „Loslösung des Geschlechtes von den Tätig-

---

2 aus dem Vorwort von Sünne Andresen, S. 8

keiten und letztlich (...) die Sprengung der eisernen Geschlechterform, in die wir unsere Welt eingeschlossen haben“ (ebd.: 249) eine Veränderung in den Macht- und Herrschaftsverhältnissen zwischen den Geschlechtern möglich macht.

„Solange Tätigkeiten und Menschen vergeschlechtlicht sind, wird es keine Lösung geben. Um die Ungleichheit im Bereich der Technologie abzuschaffen, muß das Geschlecht von Beruf und Tätigkeit abgelöst werden; eine Voraussetzung dafür aber ist die Abschaffung der allgemeinen gesellschaftlichen Arbeitsteilung, die Männlichkeit mit Produktion und Weiblichkeit mit Reproduktion und häuslichem Leben identifiziert.“ (ebd.: 249)

Sie fordert, daß wir uns von den Geschlechtertypisierungen in unserem Denken trennen müssen, allerdings basiert ihre Argumentation auf der Matrix traditioneller Dualismen. Indem sie eine Art Umbewertung der Beauvoirschen Begriffe ‘Transzendenz’ und ‘Immanenz’ versucht, reproduziert sie die Kategorien, die sie eigentlich aufzulösen versucht.

„Der revolutionäre Schritt wäre, die Männer zurück zur Erde zu holen, die Technologie häuslich zu machen und den Zusammenhang zwischen Produzieren und Bewahren neu zu gestalten.“ (ebd.: 257)

Simone de Beauvoir definiert ‘Transzendenz’ als das männliche Bestreben, über sich und die Welt hinaus zu wachsen, um sich in dem eigenen Entwurf selbst zu verwirklichen. Die Immanenz dagegen meint bei ihr die weibliche Verhaftung am Notwendigen und Alltäglichen. Beauvoir verortet den ‘Fehler der Frau’ in dem mangelnden Bestreben bzw. ihrer Unfähigkeit zur Transzendenz. Cockburns Versuch, diese Richtung umzukehren, indem sie den ‘Fehler des Mannes’ in seiner Unfähigkeit zur Immanenz verortet, kann nur funktionieren, indem sie die Dichotomie Transzendenz/Immanenz als männliches Konzept aufrechterhält.

Gerade bei der Betrachtung geschlechtsspezifischer Unterschiede im Umgang mit dem Computer sind solche begrifflichen Dichotomien sehr reizvoll, weil sie zu erklären scheinen, warum Männer im Gegensatz zu Frauen von der Technik fasziniert sind. Aber sind Männer, d.h. alle Männer von der (Computer-) Technologie gleichermaßen fasziniert? Handelt es sich hierbei nicht um den gleichen Mythos, wie bei dem Glauben an die angeblich „männliche“ Transzendenz?

Die historische Analyse und Rekonstruktion einer Geschichte der Frauen in der Technikentwicklung ist unverzichtbar, weil sie die Mechanismen der Herrschafts- und Machtverhältnisse der Geschlechter aufzeigen kann. Aber wenn sie der dualistischen Begrifflichkeit des androzentrischen Diskurses verhaftet bleibt, läuft sie Gefahr, die Zweigeschlechtlichkeit zu naturalisieren und zu reproduzieren.

Die Schwierigkeiten von Frauen, die den Umgang mit und die Aneignung von Informations- und Kommunikationstechnologien betreffen, sind vor allem darin begründet, daß sich die hierarchischen Geschlechterverhältnisse in der Produktion und in der Nutzung der neuen Computertechnologien widerspiegeln. Die Geschlechterhierarchie ist ebenso wie alle anderen gesellschaftlichen Verhältnisse in die Prozesse technischer Entwicklungen und Produktionen eingeschrieben. Die Ideologie, die der Zweiteilung und der Hierarchie zwischen den Geschlechtern zugrundeliegt, hat auch hier in den Wahrnehmungen zu androzentrischen Verzerrungen geführt. Das macht Becker-Schmidt sehr eindrucksvoll an dem Beispiel eines amerikanischen Technikforschers deutlich, der die Tatsache, daß überwiegend Frauen in der Anfangszeit des Programmierens an den Computerprogrammen beteiligt waren, dahingehend interpretiert, daß der hohe Frauenanteil ein Zeichen für eine zunehmende Routinisierung und Dequalifizierung der Computertätigkeit sei.

Tatsächlich aber läßt sich die große Anzahl von Frauen an den Computern vor allem auf den durch Krieg bedingten Männermangel zurückführen. Darüber hinaus gilt es als gesicherte Tatsache, daß es fast ausnahmslos Frauen waren, die damals von den amerikanischen Hochschulen für Mathematik rekrutiert wurden, um die Programme für das ENIAC-Projekt zu schreiben. Die Bezeichnung 'Computer' (zu Deutsch: Rechner) stammt aus dieser Zeit und meinte ursprünglich die weiblichen Programmiererinnen, die sich mit ballistischen Berechnungen beschäftigten. Die Bewertung dieser Tätigkeit unterlag allerdings damals schon einer Vergeschlechtlichung. Frauen sollten vor allem deshalb diese Tätigkeit übernehmen, weil zu dieser Zeit noch die Herstellung der Hardware als die 'höhere' Kunst angesehen wurde. Das kreative Potential des Programmierens wurde erst nach dem Krieg bemerkt und so kam es, wie so oft in Professionalisierungsprozessen zu einer geschlechtlichen Umbewertung dieser Tätigkeiten. Die Männer eroberten sich das Terrain der Softwaregestaltung zurück. (vergl. Hoffmann 1988: 78)

Trotzdem hat das Beispiel der 'ENIAC-Girls' verdeutlicht, daß das Verhältnis von Frauen zu Kommunikationstechnologien sich in der Realität oft weit

unproblematischer zeigt als in den ideologisch verzerrten Darstellungen der Medien oder vieler WissenschaftlerInnen. Die geschlechtlichen Zuschreibungen und Konstruktionsvorgänge bedingen sich allerdings oft gegenseitig und reproduzieren damit die kulturell konstruierten Geschlechterrollen. Wie komplex solche Prozesse sind, demonstriert beispielsweise das Angebot der Computerspiele, das auf einen männlich-jugendlichen Markt ausgerichtet ist. Hier funktioniert das markttypische Prinzip des sich gegenseitig bedingenden Wechselverhältnisses :

Die Herstellungsfirmen dieser Software haben Frauen aufgrund der Annahme mangelnden Interesses nicht in ihren Zielgruppen berücksichtigt, worauf die meisten Frauen wiederum jedes Interesse verlieren bzw. gar nicht erst entwickeln, weil der Markt nichts *frauenspezifisch* Interessantes, d.h. dem Lebenszusammenhang von Mädchen entsprechendes im Angebot hat.

Wajcman hat die Reflexivität der Verhältnisse auf den Punkt gebracht, wenn sie sagt:

„Ohne die Erkenntnis, daß die Produktionsverhältnisse mindestens ebenso stark auf der Geschlechtertrennung wie auf der Klassentrennung beruhen, ist jedes Verständnis von Technik unvollständig.“ (Wajcman 1994: 53)

Männliche Werte und Ausdrucksformen sind sowohl in Sprache als auch in der Symbolik dieser Technikkultur eingeschrieben und diese sind somit nur schwerlich mit unseren Konstruktionen von „Weiblichkeit“ vereinbar. Und das gilt, Wajcman zufolge, insbesondere für die modernen Kommunikations- und Informationstechnologien, da die Computerentwicklung ihren Ursprung vor allem in militärischen und industriellen Forschungszusammenhängen haben.

„Daß unsere gegenwärtige Technikkultur die Beziehung zwischen Männern ausdrückt und verfestigt, ist ein bedeutsamer Faktor in der Erklärung des fortwährenden Ausschlusses von Frauen.“ (ebd.: 166f)

Wajcman belegt diese These an den unterschiedlichsten und widersprüchlichsten Beispielen aus der Technikgeschichte und -gegenwart. Meines Erachtens birgt aber die Festlegung der Technik als einen männlich vorstrukturierten Raum die Gefahr, daß Frauen wieder als das ‘Andere’ hergestellt werden, da sie schon aufgrund ihres Geschlechtes und der damit verbundenen Zuschreibungen ein spezifisches Verhältnis zur Technik haben. Gegen Ende

dieses Kapitels werde ich den Ansatz von Gildemeister und Wetterer darstellen. Die Untersuchung geht davon aus, daß man den interaktiven Prozeß der Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit in das Zentrum der Analyse stellen muß, um eine Verankerung des Geschlechts im Individuum zu vermeiden.

Aber zuvor werden sowohl die differenz- als auch die sozialisations-theoretischen Ansätze der techniksoziologischen Geschlechterforschung dargestellt, um die Thesen aufzuzeigen, die die feministische Diskussion der letzten Jahre geprägt haben.

### 3.2 Der Computer und die „zwei“ Geschlechter

Die Diskussion, die sich mit dem Verhältnis Geschlecht zu den neuen I.u.K.-Technologien beschäftigt, hat sich in den letzten Jahren mit sehr unterschiedlichen Fragestellungen auseinandergesetzt. Schorb beginnt mit einer Aufzählung der gängigen Thesen zu dem „Problemfeld“, das die Beziehung von Frauen zum Computer umreißt und ihren Umgang mit dieser Technologie betrifft. (vergl. Schorb 1990: 9) Ich werde im folgenden die von Schorb genannten Thesen kritisch aufarbeiten, mit der Absicht, zu zeigen, inwiefern einige dieser Ansätze zu einer Reproduktion des traditionellen Geschlechterverhältnisses beitragen.

#### 3.2.1 Geschlechtsspezifische Zugangsweisen?

a) Die erste These betrifft die sogenannten **„weiblichen Zugangsschwierigkeiten“** von Frauen/Mädchen zum Computer, die von dem Autor u.a. als eine Konstruktion der Marktstrategen der Computerindustrie entlarvt wird, die die Mängel der Computer bzw. deren Programme als Defizit auf Seiten der weiblichen NutzerInnen verortet. Abgesehen davon, daß diese Annahme mit der speziellen Frauenförderung ein neues Marktsegment eröffnet, impliziert die Feststellung, daß die besondere Beschaffenheit der Programme Frauen von den Computern fernhält, ebenfalls ein defizitäres Modell. Denn das hieße, daß Frauen nicht in der Lage sind, sich an männliche Technik anzupassen. Frauen haben in der Geschichte mehr als einmal bewiesen, daß das nicht der Fall ist.<sup>3</sup> Die unterschiedlichen Zugangsweisen der Geschlechter sind, wenn überhaupt, eher in den vergeschlechtlichten Lebensentwürfen und den

---

3 Aber es ist durchaus möglich, die Geschichte so darzustellen, daß sie die Dichotomie und Hierarchie der Geschlechter bestätigt.

damit zusammenhängenden Interessen anzusiedeln als in einer 'männlichen' Technik. So gesehen ist die Computertechnologie nur 'männlich', weil sie widerspruchsfrei in die Zusammenhänge männlicher Kultur und Identität integrierbar ist. Daß sich die Situation bei Mädchen und Frauen als eine andere darstellt, werde ich weiter unten an den Untersuchungen von Ritter und Lander zeigen.

b) Eine weitere These betrifft die pädagogische Variante eines frauenspezifischen Defizits, **die technikferne Sozialisation**.

„Es wird dabei auf die belegte Tatsache zurückgegriffen, daß schon die Eltern, bewußt und unbewußt, Jungen auf die Akzeptanz von Technik und Naturwissenschaften hin erziehen, daß Mädchen hingegen vermittelt bekommen für die Beherrschung von Technik und die Beantwortung naturwissenschaftlicher Fragen inkompetent zu sein.“ (Schorb 1990: 10)

Die Zuschreibung technischer Kompetenz allein an das männliche Geschlecht und die Akzeptanz dieser Zuschreibung durch die gesamte Gesellschaft führt nach Meinung der AutorInnen zu einer männlichen Dominanz am Computer. Diese These wird deutlich, wenn man das Angebotsdefizit technischer Ausbildung an reinen Mädchenschulen bedenkt. Allerdings wird bei der Betrachtung solcher Schulen, die entgegen der herrschenden Geschlechterstereotypen Informatik als Unterrichtsfach anbieten, deutlich, daß die angebliche Technikdistanz von Frauen ein Mythos ist. Das zeigt Spender am Beispiel einer reinen Mädchenschule in Melbourne/Australien, die eine ganze siebente Klasse mit eigenen Laptops ausgestattet hat,

„weil davon ausgegangen wurde, daß jedes Mädchen ihren persönlichen Computer haben sollte. (...) Einen Personal Computer zu haben, der nach eigenen Vorstellungen eingerichtet ist, ist etwas völlig anderes als die Nutzung eines Schulcomputers, der für den Gebrauch durch alle programmiert ist.“ (Spender 1996: 127)

Ziel dieses Projektes war es, die Schülerinnen mit Hilfe des Computers zum eigenen Lernen zu befähigen. Spender nennt ihre Beobachtung „computer-gestützten 'Konstruktivismus'“, aufgrund der Annahme, daß die Mädchen an den Laptops in der Auseinandersetzung mit den Programmen zeigen würden, wie sie ihr Lernen konstruieren.

„Sie erkennen, daß das, was sie sehen, unmittelbare Beschäftigung mit Fragestellungen ist, alle Konzentration, Erfindungsgabe, unorthodoxes Denken und Urteilen sind dazu da, Verbindungen zu schaffen, neue Wege zu entdecken.“ (ebd.: 128)

c) Es kommt allerdings zu einem Widerspruch, wenn sie an anderer Stelle genau wie Schorb feststellt, daß **Defizite auf Seiten der Technik** der Grund für mangelnden Zuspruch durch Frauen sind. Schorb argumentiert mit technischen Formalien, wenn er beispielsweise ‘Verabsolutierung formaler Logik’, ‘Strenge Hierarchisierung jedweder Inhalte’ und ‘trockene, ungebildete Abstraktheit’ als **typische männliche Elemente** in Computer und Programmen zu „strukturellen Bestimmungsgrößen männlicher Denk- und Lebenswelt“ macht. (Schorb 1990: 11)

Die Reproduktion geschlechtlicher Stereotype, die Frauen und Männer kennzeichnen sollen, sind der Kern solcher Ansätze, die die Schwierigkeiten von Frauen im Umgang mit dem Computer mit „männlicher Vorstrukturiertheit“ in Verbindung bringen.

d) Die nächste These, die Schorb als Grund für weibliche Technikdistanz anführt, betrifft die **gesellschaftlichen Strukturen des Arbeitsmarktes** und die vergeschlechtlichten Strategien im Produktions- und Personalbereich. Da durch den Einsatz von Computertechnik in erster Linie Frauen von Verdrängung und Rationalisierung betroffen seien, könnte darin der Grund für Skepsis und Ablehnung der Frauen gegenüber dem Computer liegen. Oder anders: Da Frauen von dem Computer nichts Gutes zu erwarten haben, lehnen sie ihn ab. Dagegen ist zu sagen, daß es schon einer außergewöhnlich hohen Reflexionsebene bedarf, die Wirkung des Einsatzes der Computertechnik auf die gesamtgesellschaftliche Situation der Frauen so umzusetzen, daß sie die individuelle Einstellung gegenüber dieser Technik prägen kann. Auf individueller Ebene stellt sich das Problem anders dar: das Wissen, daß Kompetenz am Computer über die Chancen am Arbeitsplatz und damit über die gesellschaftliche Emanzipation der Frau entscheidet, trägt nachweislich erheblich mehr zur Motivation, sich diese Technik aneignen zu wollen bei, als eine wie auch immer geartete Technikfaszination.

Das Argument allerdings, daß ein Computerarbeitsplatz zu Hause den weiblichen Lebenszusammenhängen am nächsten kommt, weil er ihnen die Balance zwischen Arbeit und Familie ermöglichen würde, reproduziert nicht nur die traditionelle Rollenverteilung zwischen Mann und Frau, sondern klopft noch

einmal die dualistische Gesellschaftsstruktur fest, die durch die Sphären 'Öffentlichkeit' und 'Privatheit' konstituiert wird. Die Aussicht, zu Hause zu arbeiten und sich die Zeit selbständig einzuteilen, kann durchaus für die eine oder andere Frau interessant sein. Aber wenn es wirklich um Gleichberechtigung für Frauen ginge, dann wäre das eine Option die Männer und Frauen gleichermaßen betreffen sollte.<sup>4</sup> Solche Argumente berücksichtigen nicht die transformative Kraft des technischen Fortschrittes, die einen Wandel unserer Gesellschaft in fast allen Bereichen unseres Lebens zur Folge hat. Dieser Wandel wird besonders die Definitionen von öffentlicher und privater Sphäre berühren und hat grundlegende Folgen für einen Strukturwandel gesellschaftlicher Arbeitsteilung, wie er schon jetzt in den USA z.B. zu beobachten ist. (Bühl 1997: 51ff)

e) Eine weitere These Schorbs betrifft die angebliche **Neutralität des Computers** als Maschine, „die alles das, aber auch nur das, was sich formalisieren läßt, schneller und perfekter beherrscht als Menschen, egal ob Mann oder Frau.“ (Schorb 1990: 13) Demnach haben Frauen sich von den Männern

„wieder einmal und buchstäblich ins Bockshorn jagen lassen von der so forschen und auch drohenden Art wie die Computer präsentiert wurden, als diejenigen, die nun den Rationalismus, eines der männlichen Herrschaftsinstrumente stützen und vervollkommen.“ (ebd.: 13)

Abgesehen davon, daß in Schorbs These das Bild der schreckhaften und verängstigten Frau durchschimmert, die mit rationellem Denken Schwierigkeiten hat und so die traditionelle Geschlechterrolle reproduziert wird, soll diese These zu der Frage hinführen, ob es nicht eher eine **Frage der Forderungen** sein könnte, die die Frauen im Gegensatz zu den Männern nicht formuliert haben.

„Wenn sich die Frage so stellt, dann geht es nicht um eine Auseinandersetzung über Technik, sondern über Wege und Möglichkeiten der Emanzipation von Frauen in unserer Gesellschaft am Beispiel IuK-Technologien.“ (ebd.: 13)

---

4 In diesem Zusammenhang ist es im übrigen interessant, die jeweils geschlechtsspezifische Werbung für Telearbeit zu betrachten. Während Frauen die Vorzüge der Computerarbeit im Zusammenhang mit der Kindererziehung vermittelt werden, steht bei Männern in erster Linie der Gewinn von Freiheit im Vordergrund.

Das Argument der angeblichen Neutralität des Computers läßt sich angesichts der vergeschlechtlichten Arbeits- und Produktionsverhältnisse in unserer Gesellschaft nicht aufrechterhalten.

f) Daran anschließend kommt Schorb auf den **frauenspezifischen Umgang** mit dem Computer, der sich meistens am **‘Werkzeugcharakter’** des Computers orientiert. Stellt man einfach nur fest, daß es Unterschiede zwischen Männern und Frauen gibt, mit der Konsequenz, die vielleicht sinnvollere Aneignungsweise der Frauen zu bestärken, anstatt sie der männlichen Art unterzuordnen, ergibt sich eine neue Perspektive, die die Behauptung weiblicher Defizite als Vorurteile begreift. Im Gegenteil, so Schorb, lägen in der spezifischen Zugangsweise der Frauen/Mädchen „Fähigkeitspotentiale (...), die einen humaneren Umgang mit der Technik eher fördern, als die fraglosere Faszination vieler Männer.“ (Schorb 1990: 14) Eine solche, an traditionellen Geschlechterbildern orientierte These, als quasi rechtfertigenden Grund für einen größeren Frauenanteil in der Computerwelt, erinnert sie doch sehr an Argumente, in denen es darum ging, Schulen auch für Mädchen zu öffnen, damit diese dann die Jungen ‘zivilisieren’ könnten.

Wenn Frauen den Computer vornehmlich als Werkzeug benutzen, dann ist anzunehmen, daß der Computer in dieser Zweckbestimmung im Lebenskontext der Frauen, der u.a. durch gesellschaftliche Strukturen geschlechtlicher Arbeitsteilung geprägt ist, von besonderem Interesse ist. Würde sich das Geschlechterverhältnis auf der Ebene gesellschaftlicher Rollenzuschreibungen entsprechend ändern, so die anschließende These, könnten sich analog dazu weniger geschlechtsspezifisch unterschiedliche Beziehungen zur Technik herausbilden.

### 3.2.2 Der Mythos ‘weiblicher’ Technikdistanz

Die Thesensammlung von Schorb sollte einen Überblick über die aktuellen Diskussionen und Fragestellungen zum Thema ‘Frauen und Computer’ geben. Schiersmann schließt daran an, wenn sie sagt, daß

„die häufig sehr pauschal geäußerte These von der Technikdistanz der Frauen eher dem Bereich der **ideologisch geprägten Zuschreibungen** als der Realität zuzuordnen ist“. (Schiersmann 1990: 21)

Es folgt eine Analyse empirischer Daten, die sehr fundiert ist, in der es Schiersmann aber nicht immer gelingt, den Fallen der Geschlechterideologie,

die sie im Grunde aufdecken will, zu entgehen. Das liegt unter anderem daran, daß sie sich zu sehr auf die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen konzentriert, ohne die Dynamik zu beachten, die sich in koedukativen Klassen aufgrund der Abgrenzungsstrategien gegenüber der anderen Geschlechtsidentität ergibt. Damit wird ihr der Blick auf die Unterschiede innerhalb der Geschlechtergruppen zuweilen verstellt.

Sie kommt zu dem Ergebnis, daß sogenannte biologische Determinanten als Erklärung für geschlechtsspezifische Unterschiede wissenschaftlich nicht haltbar sind. Die Bedeutung der Sozialisation zeigt sich vor allem in einer unterschiedlichen Verhaltenserwartung von Seiten der SchülerInnen selbst, der LehrerInnen und der Eltern. Am Beispiel der Technikaneignung läßt sich gut zeigen, wie geschlechtlich vordefinierte Selbstbilder interaktiv konstruiert werden. So kann Schiersmann anhand ihrer Beobachtungen nachweisen, wie Mädchen beispielsweise lernen, aufgrund der ihnen entgegengebrachten Verhaltenserwartungen (nicht nur) der Technik gegenüber, eine gewisse Hilflo-sigkeit zu entwickeln.<sup>5</sup>

Determinierende Faktoren, die die Konstruktion der eigenen (Geschlechts-) Identität beeinflussen, sind bezüglich der Techniksozialisation die Erfahrungen, die Mädchen/Frauen in naturwissenschaftlichen und mathematischen Bereichen machen. Diese Faktoren sind abhängig von dem Zutrauen der Mädchen in ihre eigenen Fähigkeiten, dem Alter und dem Pubertätsverlauf und nicht zuletzt von der differenzierten Einstellung gegenüber dem Frauenbild. (vergl.: Schiersmann 1990: 32f)

Abschließend geht Schiersmann noch auf **soziostrukturelle Erklärungsdimensionen geschlechtsspezifischer Zugänge** ein und kommt zu dem Schluß, daß selbst wenn die 'Frau' sich emanzipiert, bildet und bereichert, sie aufgrund struktureller Beschränkungen und ideologischer Zuschreibungen kaum wirkliche Gleichberechtigung erlangen wird. Implizit sagt sie damit, daß Kompetenz am Computer der einen oder anderen Frau eine gewisse Stellung in der Gesellschaft verschaffen kann; das Konstrukt 'Frau' bleibt davon unbehelligt.

---

5 Es gibt einige Beispiele aus der gemischtgeschlechtlichen Interaktion in der sogenannten virtuellen Welt, die zeigen, wie diese Hilflo-sigkeit auch im Cyberspace von Frauen erwartet wird. Für viele männliche Anfänger im Netz sogar ein Grund, sich als Frau auszugeben, da ihnen auf diese Weise eher Hilfe angeboten wird.

Da ein sozialpsychologischer Ansatz, der sich vor allem auf Ergebnisse der Sozialisationsforschung beruft, häufig die soziostrukturelle Ebene nicht ausreichend berücksichtigt und andererseits die Ansätze, die zentral die gesellschaftlichen Strukturen hinterfragen, sich der Gefahr aussetzen, selbst auf Weiblichkeitsstereotype zurückzugreifen, schlägt Schiersmann vor,

„die Auseinandersetzung mit dem spezifischen Verhältnis von Mädchen und Frauen zu neuen Technologien auf einer Theorieebene anzusiedeln, die die Wechselwirkungen der beiden Ebenen miteinander betont, um so sowohl die individuellen als auch die gesellschaftlichen Dimensionen zu erfassen.“ (ebd.: 37)

Im nächsten Teil dieses Kapitels werden die sozialisationsbedingten Voraussetzungen dargestellt, die den Zugang und den Umgang von Frauen mit dem Computer bestimmen. In der Untersuchung von Martina Ritter, die sich mit den spezifischen Zugangsweisen und Aneignungsproblemen von Mädchen gegenüber dem Computer befaßt, wird besonders deutlich, wie die Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit nicht nur das Verhalten und die Probleme der weiblichen Individuen bezüglich des Computers determiniert, sondern auch, daß die theoretischen Ansätze, die in ihren Erklärungsversuchen auf geschlechtlichen Unterschieden bestehen, die traditionellen Dualismen reproduzieren müssen.

### **3.3 Sozialisation und Geschlechtsidentität**

Bei näherer Betrachtung der sozialisationstheoretischen Erklärungsansätze für geschlechtsspezifisch unterschiedliches Verhalten im Umgang mit Computern tritt die Funktion der Geschlechtsidentität als Abgrenzungsstrategie klar hervor. Dabei handelt es sich um ein zentrales Konstruktionsprinzip, das nur schwer zu durchbrechen ist, weil

„der Prozeß, in dem sich Kinder und Jugendliche, aber auch noch Erwachsene, das sie umgebende kulturelle System aneignen, nicht oder nicht nur kognitiv, sondern auch emotional verläuft.“ (Treibel 1993: 147)

Bevor auf die Analyse dieses Konstruktionsprozesses näher eingegangen wird, sollen zwei Untersuchungen vorgestellt werden, die sich aus sozialisationstheoretischer Sicht dem Verhältnis von Computerinteresse und Geschlecht zuwenden.

### 3.3.1 Der Computer als kulturelles Symbol

Ritter zeigt auf, warum ihrer Meinung nach die Aneignung von Computerkompetenz mit der Aneignung des herkömmlichen Frauenbildes während der Adoleszenz kollidiert. Den Computer als kulturelles Symbol von Männlichkeit in die Adoleszenz von Mädchen zu integrieren, ist, aufgrund der ambivalenten Beziehung zwischen männlichem Technikhabitus und dem herrschenden Konzept von Weiblichkeit, ein höchst widersprüchlicher Prozeß.

„Sie wollen an dem Versprechen von Leistungslust und Aktivität der Männerwelt teilhaben und gleichzeitig den Bildern erotischer Weiblichkeit entsprechen.“ (Ritter 1996: 68)

Obwohl Ritter zuzustimmen ist, daß sich hier eine „zentrale Konfliktlinie“ in der Computerbeschäftigung mit Mädchen abzeichnet, stellt sich die Frage, warum denn ‘Leistungslust und Aktivität’ mit ‘Erotik und Weiblichkeit’ im Widerspruch stehen muß. Zentral ist an dieser Stelle, daß sich hier die geschlechtsspezifischen Zuschreibungen als Herrschaftsinstrumente offenbaren.

In ihrem psychoanalytischen Ansatz aus sozialisationstheoretischer Sicht definiert Ritter den Computer als „ein kulturelles Objekt, das es ermöglicht, Erfahrungen von Ohnmacht und Ausgeliefertsein in Erfahrungen von Autonomie und Subjekthaftigkeit umzuwandeln.“ (ebd.: 73) In ihrer Untersuchung stellt sie fest, daß der Computer für Mädchen ein Hilfsmittel zu sein scheint, sich allgemein von Weiblichkeit abzugrenzen. Die Erfahrung von Autonomie und Subjekthaftigkeit als „Prozeß der Individuierung“ ist somit „tendenziell gegen das eigene Geschlecht gerichtet.“ (ebd.: 73) Mädchen, die sich mit dem Computer als kulturellem Symbol von Männlichkeit beschäftigen, setzen sich der Gefahr aus, als Frau herabgesetzt zu werden. Das zumindest trifft den Kern der Angst, die Ritter bei den von ihr interviewten Mädchen feststellen muß.

„Mit ihrer am eigenen Leib erfahrenen Gegenüberstellung von traditionell weiblichen Aufgaben der Beziehungsgestaltung und traditionell männlichen Chancen der Produktivität in Sachfragen geraten sie (die Mädchen, Anm. U.J.-D.) immer in einen spezifischen, vielleicht fruchtbaren Konflikt im Spannungsfeld gesellschaftlicher und individueller Konstruktionen von Weiblichkeit und Männlichkeit.“ (ebd.: 74)

Ritter kann also diesem Konflikt durchaus positive Seiten abgewinnen, da sie in ihm den „Impuls für Veränderungen im Geschlechterverhältnis und damit in der Grundstruktur unserer Gesellschaft“ (ebd.: 74) sieht.

### 3.3.2 Sozialisation und Computerinteresse

Auch Lander untersucht den Zusammenhang von techniknaher bzw. -ferner Sozialisation und Computerinteresse. Sie geht der Frage nach, inwieweit soziale Faktoren auf das Interesse an (Computer-)Technik einwirken. Ihre Forschungsfrage entstand vor dem Hintergrund der Annahme, daß sich diese Einwirkung auf der Matrix der Zweigeschlechtlichkeit unterscheiden läßt. In dem Sozialisationsprozeß, „in welchem aus einem Neugeborenen ein in seiner Gesellschaft handlungsfähiges Subjekt wird“ (Bilden 1991), erscheint das biologische Geschlecht des Individuums als ein grundlegendes Differenzierungskriterium. Anders als in Ritters eher psychoanalytischen Ansatz bewegt sich bei Lander die Ambivalenz der Technikaneignung bei Frauen zwischen gesellschaftlichen Erwartungen und dem Selbstbild. Diese wird verstärkt durch den als männlich beschriebenen **Computerhabitus**, der Technikfaszination, völlige Versunkenheit in Computertätigkeit und Abgrenzung von allem Weiblichen beinhaltet.

Das Computerinteresse wird, so Landers These, bestimmt durch diesen Technikhabitus, die Schulbildung, die Erwerbstätigkeit und die „techniknahe“ bzw. „technikferne“ Sozialisation. Alle diese Faktoren wiederum sind determiniert durch das Geschlecht und die entsprechenden Stereotype. Das Alter erscheint in ihrem Modell als eine geschlechts-unabhängige Variable, die das Interesse am Computer beeinflusst. Das wichtigste Ergebnis ist ihrer Analyse zufolge, daß die Beziehung zwischen Geschlechtsstereotyp und Computerinteresse nur für Frauen nachweisbar und damit signifikant ist. Diese Stereotype, die „im Wechselspiel von selektiv wahrgenommenen Merkmalen einer Person und der durch diese Merkmale angesprochene Denkschablone“ (Lander 1995: 48) der BeobachterIn entstehen, verhindern die widerspruchsfreie Integration von technischem Interesse in ein positives Selbstbild vieler Frauen. Allerdings ist die Beziehungsrichtung der beiden Variablen nicht einseitig.

„Es ist möglich, daß bei Frauen ein positiveres technisches Selbstbild zu verstärktem Interesse an Technik führt, ebenso denkbar ist jedoch, daß das verstärkte Interesse an Computern zu der Erfahrung beiträgt, daß die Fähigkeiten von Frauen keineswegs denjenigen der Männer

nachstehen und so zu einer Veränderung der Stereotypmuster führt.“  
(ebd.: 47)

Ohne, daß Lander es explizit benennt, wird hier meines Erachtens deutlich, in welcher Weise Stereotype bei der interaktiven Konstruktion von Geschlecht wirksam werden. Gerade dieser wechselseitige Prozeß (der Stereotypenbildung), der das Handeln der Subjekte genauso wie ihre Wahrnehmung ideologisch und praktisch determiniert, ist der Teil der Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit, der so schwer aufzubrechen ist.

Am Ende ihrer Ausführungen geht Lander noch mal auf die Forderung ein, daß Frauen schon deshalb vermehrt an der Technikkultur beteiligt werden sollten, damit diese eher von Kritik als durch Faszination geprägte Haltung gegenüber der Technik eine humanere und sozialere Gangart in die Technikentwicklung einbringen könnten.

„Durch Frauen wird die Computerwelt nicht sozialer und humaner, weil Frauen nicht sozialer und humaner sind, sondern durch Jahrhunderte so sozialisiert wurden.“ (ebd.: 48)

Die unterschiedlichen Bedeutungen, die Männern und Frauen in unserer Gesellschaft zugesprochen werden, sind es, die diesem Muster zugrunde liegen. Nur ein Wandel eben dieser Bedeutungen kann auch einen Wandel des Beziehungsmusters Computer/Technik und Geschlecht zur Folge haben. Damit verortet Lander die Eigenschaften 'human' und 'sozial' implizit in den ideologisch geprägten Zuschreibungen, die unser gesellschaftliches Bild der „Frau“ ausmachen. Im letzten Kapitel werde ich zeigen, daß solche Zuschreibungen auch in der Praxis und in der Analyse der Kommunikation und Interaktion innerhalb der Netze wirksam sind, indem sie Geschlechtsunterschiede herstellen. Dabei wird davon ausgegangen, daß 'Weiblichkeit' und 'Männlichkeit' als kulturelle Setzungen der sozialen Konstruktion von Geschlechtlichkeit zugrundeliegen. Diese Konstruktion ist Grundlage fast jeder sozialen Interaktion und scheint in computervermittelter Kommunikation von besonderer Bedeutung zu sein. Damit die Bedeutung des interaktiven Herstellungsprozesses bei der Aneignung von Geschlecht ersichtlich wird, soll zunächst der Ansatz von Gildemeister und Wetterer dargestellt werden, der

„jenseits des Koordinatensystems von Gleichheit und Differenz - die soziale Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit ins Zentrum der Analyse stellt.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 202)

## 4 Die Konstruktion der Differenz

Die Frauen- und Geschlechterforschung, die eine zweigeschlechtliche Differenz zwischen den Subjekten unterstellt, argumentiert oft noch so,

„als könne man weiter unbesehen von der Zweigeschlechtlichkeit als einer Naturtatsache ausgehen und als wären auch politische Entwürfe nur im Rahmen des vorgegebene Rasters »männlich - weiblich« möglich“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 203).

Mit der Rezeption anglo-amerikanischer Forschung hat sich in den letzten Jahren ein Perspektivenwechsel vollzogen: Weg von einer Theorie der Differenz, die ihr Augenmerk darauf richtete, bestehende Unterschiede zwischen Männern und Frauen festzustellen, hin zu einer Analyse der kulturellen Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit. Der **‘doing gender’**-Ansatz ist ein theoretischer Versuch, zu zeigen, daß und wie sich die ‘Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit’ in der interaktiven Konstruktion der Subjekte immer wieder selbst bestätigt und so die Geschlechterdifferenz wieder herstellt. Kessler und McKenna weisen in ihrer Untersuchung nach, daß die Geschlechtsarbeit (doing gender) nicht nur von den Subjekten selbst, sondern vor allem auch von den Akteuren der sozialen Umwelt und den Institutionen geleistet wird. (Kessler/McKenna 1978) Carol Hagemann-White war eine der ersten, die diesen ethnomethodologischen Ansatz in ihre Untersuchung mit einbezogen hat. Sie stellt heraus, daß die symbolische Ordnung der Zweigeschlechtlichkeit den Subjekten je nach Geschlecht unterschiedliche Orte zuweist. Daraus ergeben sich Strukturunterschiede in der Aneignung der Zweigeschlechtlichkeit.

„In dem Prozeß der Aneignung des Systems und nicht in den Merkmalen von Personen werden wir die Entstehung von Geschlechtsunterschieden suchen müssen“ (Hagemann-White 1984a: 91)

Im folgenden werde ich die für meine Fragestellung wichtigsten Ergebnisse Hagemann-Whites zusammenfassen.

#### 4.1 Weiblich - männlich: Sozialisation oder Konstruktion?

Die Untersuchung Hagemann-Whites zur geschlechtsspezifischen Sozialisation ist als Versuch zu verstehen, der Entstehung und Wirkungsweise von Vorurteilen gegenüber den Geschlechtern, speziell gegenüber dem 'Weiblichen', auf einer neuen theoretischen Ebene zu begegnen.

Zum einen geht sie der Frage nach, ob geschlechtsspezifisch unterschiedliche (Sozial)Charaktere empirisch nachweisbar sind. Hierbei bezieht sie sich auf Unterschiede im Sozialverhalten und in den kognitiven Fähigkeiten, sie untersucht 'Männlichkeit' und 'Weiblichkeit' als meßbare Persönlichkeitsmerkmale und fragt schließlich nach der Bedeutung der Biologie bei der Erklärung von geschlechtstypischem Verhalten. Dabei kommt sie zu dem Ergebnis, daß die nachweisbaren Differenzen innerhalb der Geschlechtsgruppen größer sind, als die Differenz zwischen den Geschlechtern. Die Feststellung geschlechtlicher Unterschiede läßt sich demnach biologisch nicht haltbar begründen. Jene Unterschiede, die sich im Sozialverhalten feststellen lassen, haben ihren Ursprung in der Dimension Herrschaft/Unterordnung; einer Dichotomie, die sich in der symbolischen Ordnung Mann/Frau wiederfindet und somit kulturell hergestellt ist. (vergl. Hagemann-White 1984a) In „Thesen zur kulturellen Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit“ (Hagemann-White 1984b) stellt Hagemann-White fest, daß die Zweigeschlechtlichkeit selbst schon Mythos ist und nicht nur die sogenannten männlichen bzw. weiblichen Eigenschaften. Dieser Mythos wird in empirischen Untersuchungen und wissenschaftlichen Theorien zur Geschlechterdifferenz immer wieder reproduziert, solange nicht erkannt wird, daß die Geschlechterordnung ein Produkt unreflektierter Vorabzuordnung ist.

Für die Begegnung der Individuen im Cyberspace trifft zu, was Hagemann-White bezüglich der 'realen Welt' als geschlechtlichen Sozialcharakter hervorhebt:

„Dem Neuankömmling in unserer Kultur (bzw. in der 'Kultur der Netze', Anm. U.J.-D.) würde es wenig nutzen, zu lernen, daß Männer immer mutig und Frauen immer ängstlich sind, es würde vielmehr seine Orientierung eher verwirren. Um die geschlechtliche Sozialisation zu begreifen, müssen wir vielmehr wissen, wie Frauen und Männer in unserer Kultur identifiziert werden.“ (Hagemann-White 1984: 81)

Den Hinweis auf eine '**Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit**', auf die Hagemann-White sich bezieht, findet sie in der ethnomethodologischen

Analyse von Kessler und McKenna bestätigt. Nach dieser Analyse beinhaltet eine solche 'Theorie des Alltags':

- die Eindeutigkeit, **wonach ein jeder Mensch entweder männlich oder weiblich und dies in der Interaktion erkennbar sein muß,**
- **die Naturhaftigkeit**, die Geschlechtzugehörigkeit muß körperlich oder biologisch begründet sein,
- **die Unveränderbarkeit**, das Geschlecht ist angeboren und kann nicht gewechselt werden.

Transsexuelle, die in der Untersuchung Kesslers und McKennas befragt wurden, mußten feststellen, daß sie in besonderer Weise von dieser Alltagstheorie betroffen sind. Obwohl die Transsexuellen eigentlich in allen Interaktionen ihr 'echtes' Geschlecht beweisen müßten, stellen Kessler und McKenna fest, daß

„die Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit auch für sie arbeitet: Es kommt nur darauf an, bei der ersten Begegnung selbstverständlich dem „richtigen“ Geschlecht zugeordnet zu werden. Diese Erstzuordnung ist eben wegen des Glaubens an die Eindeutigkeit und Unveränderbarkeit resistent gegen „Fehler“ in der Folge: Sie werden ggf. übersehen, überhört, oder in einer Weise gedeutet, die mit dem zuerst angenommenen Geschlecht vereinbar ist.“ (Hagemann-White 1984a: 81)

Interessanterweise bleibt unklar, welche Faktoren letztendlich den Prozeß der Geschlechtszuordnung in der sozialen Interaktion bestimmen. Danach gefragt, werden von den Menschen meist Hinweise im Erscheinungsbild oder im Verhalten der anderen Person in Erinnerung gerufen, die die Zuschreibung nachträglich kulturell legitimieren. Auf der Suche nach den konstituierenden Erkennungszeichen, stellten Kessler und McKenna fest, „daß der Penis das einzige ausschlaggebende Merkmal war.“ (Hagemann-White 1984a: 82) Selbst wenn also alle anderen weiblichen Geschlechtszeichen fehlten, führt das (symbolische oder tatsächliche) Fehlen des Penis/Phallus zu der Überzeugung, einer Frau gegenüberzustehen. Andersherum gelte eine Person mit Penis als ein Mann, auch wenn sie weibliche Körper- und Geschlechtsmerkmale aufweise. Beim Phallus handelt es sich um ein kulturelles Symbol, dessen Fehlen oder Nichtfehlen darüber entscheidet, ob jemand als Mann wahrgenommen wird oder als Frau.

Da innerhalb computergestützter Interaktion körperliche Hinweise, die den Phallus als kulturelles Symbol repräsentieren, wegfallen, sind die Beteiligten in den Computernetzen auf geschlechtliche Verhaltensmerkmale angewiesen, die den Kommunikationsstil prägen. Im Vorgriff auf die Ergebnisse Herrings, die den 'männlichen' Stil in computervermittelter Kommunikation als autoritär, bekräftigend und den anderen herabsetzend festlegen, während sich der 'weibliche' Stil durch Anerkennung, Zustimmung, Zweifel und auf Reaktion bzw. Absicherung hoffend auszeichnet (vergl. Kapitel 7.1), muß sich also der Phallus als Symbol in kommunikativ erzeugten Merkmalen wiederfinden. Nur so kann der Konstruktionsprozeß der Zweigeschlechtlichkeit in der sozialen Interaktion aufrechterhalten bleiben. D. h.: Wer sich in der Kommunikation in den Computernetzen zustimmend bzw. an sich zweifelnd gibt, wer den Anschein erweckt, er würde sich Anerkennung für seine Beiträge wünschen, würde 'Gefahr' laufen, als 'Frau' identifiziert zu werden. Andererseits wäre nicht automatisch 'Mann', wer den als männlich wahrgenommenen Kommunikationsstil kultiviert und sich aggressiv und autoritär gebärdet.<sup>1</sup> Für die Frauen in der virtuellen Welt gilt, was Hagemann-White für die 'reale Welt' feststellt:

„Der Phallus - der kulturell unterstellte Penis, von dem angenommen wird, daß er da sein müsse - kann verloren aber nicht gewonnen werden.“ (ebd.: 82)

Hagemann-White sieht strukturelle Unterschiede in der Aneignung der Zweigeschlechtlichkeit - als symbolisches System - weil die Subjekte zwischen dem weiblichen und dem männlichen Ort wählen müssen bzw. diesen Orten zugeordnet werden. Theresa de Lauretis greift eine solche Auffassung von zweigeschlechtlicher Struktur auf, indem sie das 'sex-gender'-System als ein Repräsentationssystem definiert, das den Individuen innerhalb der Gesellschaft Bedeutung zuweist, die seine Identität, seinen Wert und seinen Status in der Hierarchie bestimmen. Die Repräsentationsarbeit der Geschlechter produziert dabei Unterschiede, die wir im voraus nicht kennen können, die

---

1 Obwohl es durchaus zu solchen Verdachtsmomenten kommen kann, wenn eine der angeblich weiblichen GesprächspartnerInnen in einer Diskussion den erwarteten Gesprächspfad verläßt: In dem Brett /CL/FRAUEN/DISKUSSION z.B. war ich einmal Zeugin, wie in einer Kontroverse über Feminismus von einer Seite Zweifel an der 'richtigen' Geschlechtszugehörigkeit der Gesprächspartnerin angesprochen wurden, weil diese sich nicht solidarisch mit allen Frauen erklären wollte und auch sonst zu einem ungewöhnlich 'harten' Diskussionsstil neigte.

uns aber durch ein geschlechtsideologisches Repräsentationssystem vorgegeben sind. Der strukturelle Unterschied zwischen den Geschlechtern bei Lauretis liegt darin,

„daß die Frau als Subjekt von Begehren und Bedeutung nicht repräsentierbar ist; oder besser, daß die Frau in der phallischen Ordnung der patriarchalischen Kultur und in ihrer Theorie nicht repräsentierbar ist, es sei denn als Repräsentation.“ (Lauretis 1996: 81)

In den „Nicht-Orten“ dieses Systems, in den Randzonen des hegemonialen Diskurses, die nicht jenseits der zweigeschlechtlichen Struktur unserer Gesellschaft sind, sondern unsichtbar in ihr verborgen bleiben, sieht Lauretis den diskursiven Raum, der eine andere Konstruktion von Geschlecht möglich macht. (vergl. ebd.: 88)

Aber um diese 'blinden' Flecken des Diskurses sichtbar zu machen, müssen die Konstruktionsweisen des zweigeschlechtlichen Systems rekonstruiert werden. Im folgenden werde ich die Ansätze darstellen, die nicht nur eine Nachbildung der Konstruktion zum Ziel haben, sondern zumindest diskursiv den Vorgang dekonstruieren wollen.

#### **4.2 Interaktive Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit**

Das 'sex-gender'-System ist ein Versuch, zumindest begrifflich zwischen biologischem (sex) und sozialem (gender) Geschlecht zu unterscheiden, um die gesellschaftliche Herstellung von Geschlechtsrollen hervorzuheben und einer Analyse zugänglich zu machen. Da die 'sex/gender'-Trennung aber impliziert, daß eine biologisch begründbare, also quasi 'natürliche' Zweigeschlechtlichkeit existiert, wird dieses Begriffspaar in dem „**doing gender**“-Ansatz von Candice West und Don H. Zimmermann noch um den Begriff der „sex category“ (soziale Zuschreibung von Geschlecht) erweitert. Diese Kategorie soll den interaktiven Moment zwischen dem Individuum und seiner Umwelt verdeutlichen. Damit wird Geschlecht außerhalb des Individuums verankert und so das sex/gender-Verhältnis neu gefaßt. Die Idee der interaktiven Konstruktion sozialer Wirklichkeit meint, daß man ein Geschlecht nur „hat“, indem man danach handelt bzw. indem man dieses Geschlecht für andere hat und entsprechend behandelt wird. Die soziale Zuordnung zu einem Geschlecht ist nicht von dem tatsächlichen biologischen Geschlecht abhängig, sondern von der Interaktion, in der das „soziale Geschlecht“ bestätigt wird. „Frauen sind nicht einfach 'weiblich', sondern verhalten sich kompe-

tent zu Weiblichkeitssymbolen“ (Hirschauer 1993: 43f) - genau wie Männer der Symbolik des gesellschaftlichen Bildes von Männlichkeit zu entsprechen versuchen.

Übertragen auf die Kommunikation in Computernetzen ließe sich sagen, daß ‘Frau’ oder ‘Mann’ sein, ‘weiblich’ oder ‘männlich’ sein, als symbolische Eigenschaften in der Interaktion erworben werden können, indem die Subjekte sich ihr Geschlecht durch kommunikative Kompetenz aneignen. Der „zweigeschlechtliche Erkennungsdienst“ (Tyrell 1986: 463) ist immer konstruktiv beteiligt.

„Dabei reagieren wir eher auf gender als auf sex: das biologische Geschlecht (sex) ist für die Zuordnung nicht so entscheidend wie das soziale Geschlecht (gender).“ (Treibel 1993: 149)

Ausgehend von der Annahme, daß die Konstruktionsweisen der Zweigeschlechtlichkeit im Alltagshandeln durchschaut werden müssen, damit eine Reproduktion der dualistischen Geschlechterverhältnisse vermieden werden kann, kritisieren Regine Gildemeister und Angelika Wetterer das sex-gender-Begriffssystem, das ihrer Meinung nach dem ‘natürlichen’ Zusammenhang zwischen biologischem und sozialem Geschlecht noch zu sehr verhaftet bleibt. Erst Judith Butler hat in ihrem vieldiskutierten Versuch, die sex/gender Unterscheidung bis an ihre logische Grenze zu treiben, gezeigt, daß zumindest aus diskurs-theoretischer Perspektive eine andere Denkart möglich wäre. Allerdings erfordere dies die Bereitschaft,

„eine »grundlegende Diskontinuität zwischen den sexuell bestimmten Körpern (sex) und den kulturell bedingten Geschlechtsidentitäten (gender)« - man könnte sogar sagen: eine Kontingenz dieser Beziehung - zumindest als (Denk) Möglichkeit ins Auge zu fassen.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 207)

Eine zufällige Beziehung zwischen ‘sex’ und ‘gender’ hat Butler zufolge zwei Konsequenzen:

1. Es gibt keinen Grund mehr anzunehmen, „daß das Konstrukt ‘Männer’ ausschließlich dem männlichen Körper zukommt, noch, daß die Kategorie ‘Frauen’ nur weibliche Körper meint.“ (Butler 1991: 23)
2. „Selbst wenn die anatomischen Geschlechter (sex) in ihrer Morphologie und biologischen Konstitution unproblematisch als binär

erscheinen (was noch die Frage sein wird), gibt es keinen Grund für die Annahme, daß es ebenfalls bei zwei Geschlechtsidentitäten bleiben muß.“ (ebd.: 23)

Um die ideologische Naturalisierung der Zweiteilung der Geschlechter theoretisch fassen zu können, müssen neue Kategorien entwickelt werden. Deshalb ist aus dekonstruktivistischer Sicht vorzuschlagen, Hagemann-Whites Idee zu folgen, indem wir

„bis auf weiteres von der »Nullhypothese« ausgehen, daß es keine notwendige, naturhaft vorgeschriebene Zweigeschlechtlichkeit gibt, sondern nur verschiedene kulturelle Konstruktionen von Geschlecht.“ (Hagemann-White 1988) (vergl. auch Gildemeister/Wetterer 1992: 211)

Um der Logik der Vergeschlechtlichung auf den Grund zu kommen, ist es unabdinglich, den Prozeßcharakter und die Kontextgebundenheit der Aneignung von Geschlecht im Auge zu behalten. Das kann nicht gelingen, wenn das „Weibliche“ bzw. das „Männliche“ als strukturierendes Moment sozialer Differenz beibehalten wird. Bei der weiter oben beschriebenen geschlechtlichen Umschrift von Computertätigkeiten (vergl. Kapitelabschnitt 3.1) ist die Prozeßlogik der Vergeschlechtlichung ein Stück deutlicher geworden, wie sie z.B. auch bei zwei Grundformen des Geschlechtswechsels in Berufen zu beobachten ist. Wenn ein Männerberuf zum Frauenberuf wird - Beispiel Sekretär/Sekretärin - geht dieser Wechsel immer mit einer Statusminderung einher. Ein Geschlechtswechsel in umgekehrter Richtung, wie er weiter oben am Beispiel der Programmierfähigkeit gezeigt wurde, ist im erwerbstätigen Bereich nur selten zu beobachten. Eher zeigt sich eine Verberuflichung von weiblichen Tätigkeiten, die dann, von Männern ausgeübt, eine Statuserhöhung erfahren. In solchen Prozessen der Vergeschlechtlichung zeigt sich, daß ein „Idealtypus von Weiblichkeit“ nicht dingfest gemacht werden kann, ohne inhaltliche Widersprüche hervorzurufen, weil sich bei diesen Prozessen „nur (und wirklich 'nur') der Konstruktionsmodus durchhält, während die Inhalte gerade durch ein hohes Maß an Variabilität, wenn nicht Kontingenz gekennzeichnet sind.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 225)

Die Blindheit, die sich hinsichtlich der Konstruktionsweisen von Zweigeschlechtlichkeit zeigt, schreibt sich in den theoretischen Konzeptualisierungen von Weiblichkeit fort. Das ist eine Folge der Übernahme einer

„Logik des Alltagsbewußtseins, die den historisch entstandenen Schein der Ähnlichkeit zwischen den Fähigkeiten und Orientierungen der

Frauen (und Männer) und ihren je verschiedenen Tätigkeiten beim Wort nimmt.“ (ebd.: 226)

Gerade dadurch aber wird dem Geschlecht der „naturähnliche Status“ verliehen, indem der Zirkel vollzogen wird, der das Ergebnis des Vergeschlechtlichungsprozesses als dessen Voraussetzung festschreibt.

„Die Logik der Vergeschlechtlichung erschließt sich aber erst vollends, wenn man berücksichtigt, daß sich ein weiterer Aspekt historisch durchhält, den man als »Gleichheitstabu« bezeichnen und auf die kurze Formel bringen kann: »Women and men have to be distinguishable« (Lorber/Farell 1991a, S. 1)“ (ebd.: 227)

Das Gleichheitstabu gewinnt an Bedeutung, wenn man bedenkt, was Claudia Honegger in ihrem Buch „Die Ordnung der Geschlechter“ dargestellt hat, daß nämlich Differenz und Hierarchie gleichursprünglich sind. In diesem Sinne ist Geschlecht als eine Strukturkategorie zu verstehen, die zur Herstellung und Reproduktion von Herrschaft dient.<sup>2</sup>

Mit zwei Grundannahmen grenzen sich Gildemeister und Wetterer von differenztheoretischen Ansätzen ab:

1. Die Vorstellung von einer »Natur der Zweigeschlechtlichkeit« als eine 'objektive Realität' verkenne die Reflexivität im Verhältnis „Natur“ und sozialer Ordnung und ist somit ein „kulturell produziertes Mißverständnis“.
2. „Die »Natur der Zweigeschlechtlichkeit« stellt eine soziale Konstruktion dar, ein generatives Muster der Herstellung sozialer Ordnung.“ (ebd.: 230)

---

2 Claudia Honegger zeigt in ihrem Buch „Die Ordnung der Geschlechter“, wie im 18. Jhd. mit Hilfe der Medizin und der Anthropologie soziale Unterschiede von Männern und Frauen aus ihrer physischen Verschiedenheit heraus begründet wurden. Zentral in Honeggers historischer Analyse ist die Herausbildung einer 'weiblichen' Sonderanthropologie, hervorgegangen aus der Abkehr von der cartesianischen Denktradition, die Körper und Geist trennte, hin zu einem Menschenbild, welches davon ausgeht, daß die Anatomie des Körpers direkten Einfluß auf die Funktionen des Geistes habe. Erst mit der wissenschaftlichen Unterscheidung geschlechtlicher Anatomie, die den ganzen Körper betraf, setzte sich nach Honegger das Bild zweigeschlechtlicher Geschlechterrollen und -identitäten durch, die aus biologisch-anatomischer Differenz der Geschlechter abgeleitet und in ihr legitimatorisch begründet wurde. (vergl. Mayhofer 1995: 25) Die Hierarchie und die Differenz der Geschlechter sind demnach gleichursprünglich, da erst eine (anatomisch-medizinische) Unterscheidung gemacht werden mußte, um eine hierarchische Rangfolge festlegen zu können und andererseits die Prämisse einer Hierarchie zur Annahme einer Differenz führen muß. (Honegger 1991: 214)

Damit ist die „grundlegende Ebene der interaktiven Herstellung sozialer Wirklichkeit“ gemeint, in der Interaktion einen „(formenden) Prozeß eigener Art“ darstellt und nicht als Medium verstanden wird, indem „mehr oder weniger vorsozial gedachte Personen (»Frauen«, »Männer«) mit- oder auch gegeneinander handeln.“ (ebd.: 230) Mit diesem Interaktionsbegriff im Hintergrund stellt sich die Geschlechterdifferenz im ‘doing gender’ durch das alltägliche Handeln als „Naturtatsache“ her.

Kessler und McKenna befassen sich in ihrer Studie mit der Fragestellung, wodurch ‘Geschlechtlichkeit’ in alltäglicher Interaktion konstituiert, symbolisiert und dargestellt wird. Dabei heben sie besonders die Bedeutung der Eigendynamik des Interaktionsprozesses hervor. Die „gender-Arbeit“ beginnt demnach mit der Geschlechtszuordnung, als „initiale Kategorisierung“, und alles, was in der Interaktion folgt, dient der Aufrechterhaltung der einmal getroffenen Zuweisung.

„Das Herstellen von Geschlecht (doing gender) umfaßt eine gebündelte Vielfalt sozial gesteuerter Tätigkeiten auf der Ebene der Wahrnehmung, der Interaktion und der Alltagspolitik, welche bestimmte Handlungen mit der Bedeutung versehen, Ausdruck weiblicher oder männlicher ›Natur‹ zu sein. Wenn wir das Geschlecht (gender) als eine Leistung ansehen, als ein erworbenes Merkmal des Handelns in sozialen Situationen, wendet sich unsere Aufmerksamkeit von Faktoren ab, die im Individuum verankert sind, und konzentriert sich auf interaktive und letztlich institutionelle Bereiche. In gewissem Sinne sind es die Individuen, die das Geschlecht hervorbringen. Aber es ist ein Tun, das in der sozialen Situation verankert ist und das in der virtuellen oder realen Gegenwart anderer vollzogen wird, von denen wir annehmen, daß sie sich daran orientieren. Geschlecht ist weniger als eine Eigenschaft von Individuen zu betrachten, sondern vielmehr als ein Element, das in sozialen Situationen entsteht: Es ist sowohl das Ergebnis wie auch die Rechtfertigung verschiedener sozialer Arrangements sowie ein Mittel, eine der grundlegenden Teilungen der Gesellschaft zu legitimieren.“ (West/Zimmermann 1991: 14)<sup>3</sup>

Die Kategorie „Geschlecht“ aus einer solchen radikalen, dekonstruktivistischen Perspektive zu betrachten, läßt diese als eine machtvolle ideologische Ressource erscheinen,

---

3 übersetzt von Gildemeister/Wetterer, 1992, S. 236 f

„die Wahlmöglichkeiten und Grenzen herstellt, welche allein aufgrund einer bloßen sozialen Zuordnung zu einer (sozialen) Kategorie bestehen und keineswegs aufgrund einer wie auch immer unverrückbar gedachten Natur.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 237)

Nachdem der ideologische Charakter der Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit bloßgelegt werden konnte, drängt sich die Frage auf, wie es dazu kommt, daß wir uns scheinbar alle an die (Grund)Regeln dieser Konstruktion halten. Mit Mary Douglas fragen Gildemeister und Wetterer ähnlich, „wie Individuen dazu kommen, die Kategorien ihres Denkens miteinander zu teilen.“ (ebd.: 240) Damit ist eine Frage gestellt, die nach der Ursache bzw. dem Ursprung ungeschriebener Gesetze forscht, nach den Konventionen, die die Basisklassifikation der binären Geschlechterdifferenz aufrechterhält. Eine der Voraussetzungen, Legitimität für diese Konventionen zu gewinnen, liegt nach Douglas darin, sie in der »Natur« zu begründen.

„Das entscheidende stabilisierende Prinzip liegt damit in der *Naturalisierung sozialer Klassifikationen* (...) Natur aber ist immer kulturell definiert.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 241)

Douglas stellt in ihrer sowohl soziologischen als auch erkenntnistheoretischen Analyse über Institutionen fest, daß »Gleichheit« als eine kognitive Konstruktion das Ergebnis geistiger Tätigkeit ist, wobei die Gesellschaft durch Interaktion für Übereinstimmung sorgt und nicht die Natur. (vergl.: Douglas 1991: 147)

Diese Interaktion ist durch die Institutionalisierung der Geschlechterklassifikation in vorgegebene Bahnen gelenkt. Solange der Prozeß dieser Institutionalisierung unsichtbar bleibt, läuft die Forschung Gefahr, diesen zu reproduzieren. Und genau das passiert, wenn die Klassifikationen »Mann« und »Frau« als Ausgangspunkt der Forschung gesetzt werden. Eine Dekonstruktion dieses Prozesses hat zur Voraussetzung, daß wir erkennen, „auf welche Weise Institutionen unser Denken in den Griff bekommen.“ (ebd.: 151) Die Schwierigkeit liegt darin begründet, daß wir kaum in der Lage sind, unabhängige Klassifikationen zu entwickeln, mit denen wir uns selbst denken können, ohne auf die durch unsere Institutionen festgelegten Klassifikationen zurückzugreifen. (vergl. Douglas 1991: 163)

### 4.3 Die Dekonstruktion der Zweigeschlechtlichkeit

Eine Dekonstruktion der Kategorie Geschlecht ist notwendig, um die hierarchischen Verhältnisse zu ändern; allerdings vor dem Hintergrund der paradoxen Situation, daß Frauen politisch als (geschlechtliche) Gruppe aktiv sein müssen, um Geschlecht als diskriminierende Kategorie abzuwehren.

Nach Gildemeister und Wetterer ist die Analyse der interaktiven Herstellung von Geschlecht (doing gender) ein Weg, dem »Zirkel der Selbstbezüglichkeit« zu entrinnen. Als Methode schlagen sie Dekonstruktion vor, die zum einen Zweigeschlechtlichkeit nicht länger als den Ausgangspunkt auch feministischer Studien gelten läßt, sondern die Rekonstruktion des Herstellungsmodus der Differenz vornimmt und entnaturalisiert.

„Denn obwohl oder genauer: gerade weil sich der Herstellungsmodus der Differenz auf der Ebene der binären Klassifikation und Hierarchisierung durchhält, kommt es auf der Ebene der einzelnen Inhalte in Phasen historischer Veränderungen des Geschlechterverhältnisses zu z.T. eklatanten Prozessen der Um- und Neudefinition »der« Differenz.“ (Gildemeister/Wetterer 1992: 246)

Die Annahme der »Natürlichkeit« der Geschlechterdifferenz gehört dabei selbst zu dem Herstellungsmodus. Die Perspektiven einer Dekonstruktion müssen nach Gildemeister und Wetterer politisch als Strategie entwickelt werden,

„deren Ziel die Dekonstruktion der Differenz und nicht bloß der Enthierarchisierung wäre; eine Strategie, die eher subversiv mit den unübersehbaren Widersprüchen in der sozialen Konstruktion der Differenz umginge, als sich auf eine Umwertung des tradierten Koordinatensystems zu beschränken.“ (ebd.: 249)

Der 'doing gender'-Ansatz entlarvt die »Alltagstheorie der Zweigeschlechtlichkeit« als einen Mythos, dessen Repräsentationssystem (sex/gender) den Unterschied zwischen den Geschlechtern konstruiert und so den einzelnen Individuen in der Gesellschaft eine bestimmte Stellung in der symbolischen Ordnung zuweist. Geschlecht erweist sich in dieser phallischen Ordnung als eine Strukturkategorie, die sowohl der Herstellung als auch der Reproduktion von Herrschaft dient. In Abgrenzung zu differenztheoretischen Ansätzen erscheint die »Natur der Zweigeschlechtlichkeit« hier nicht als objektive Realität, sondern als soziale Konstruktion. Erst im 'doing gender', also über

die geschlechtsgebundene Interaktion zwischen den Individuen, ihrer sozialen Umwelt und den Institutionen ihrer Gesellschaft stellt sich Geschlecht als Naturtatsache her. Das politische Ziel einer dekonstruktivistischen Strategie ist es, dem Geschlecht „seine Funktion als sozial relevantes Klassifikationskriterium“ zu nehmen.

Bevor auf die Möglichkeiten neuartiger Identitätsentwürfe jenseits von Geschlecht, die sich in dem ‘körperlosen’ Interaktionsraum virtueller Öffentlichkeiten entwickeln könnten, eingegangen wird, soll in den folgenden Kapiteln zum einen die Maschine ‘Computer’ in ihrer Beziehung zur Gesellschaft dargelegt und anschließend daran die Frage nach neuen virtuellen Öffentlichkeiten diskutiert werden.

Welche Erwartungen und Befürchtungen sind mit der zunehmenden Verbreitung des Computers in fast allen Bereichen der Gesellschaft verbunden? Wird der Computer bestehende kulturelle Praktiken verändern (z.B. Schrift und Sprache) und inwiefern wird er neue Praktiken hervorbringen? Welche Folgen hat das für die Kontrolle sozialer Bedeutungen? Betrifft eine zunehmende Virtualisierung der gesellschaftlichen Verhältnisse auch das Geschlechterverhältnis in einer „virtuellen Gesellschaft“? Das sind die Fragen, denen im folgenden nachgegangen werden soll.

## 5 Computer und Gesellschaft

### 5.1 Die 'ideologischen Brücken' des Mythos Internet

Nachdem das Internet in seinem grundlegenden Aufbau und den Funktionen schon dargelegt worden ist, sollen die kommunikationssoziologischen Ausführungen Schmutzers ein differenziertes Bild der Hoffnungen und Ängste zeichnen, die mit der Einführung der neuen Medien verbunden sind. Gerade im Hinblick auf die Herausbildungen von Gemeinschaften und Netzkulturen gehören solche Grundeinstellungen gegenüber dem Internet zu den wesentlichen Konstitutionsmerkmalen der verschiedenen Gruppen und Öffentlichkeiten.

Schmutzer versucht in seiner empirischen Netzanalyse der „Vorstellungen über die Merkmale und Folgen von den neuen Medien“ ein Konzept zu entwickeln, das die Herausbildung von Leitfragen für die Untersuchung von Technologiediskursen möglich macht. Er sieht im Internet eine Art neues 'Metamedium'<sup>1</sup>, das alle herkömmlichen Medienfunktionen in sich vereint. Die einzelnen in Kapitel 2 bereits beschriebenen Medienfunktionen, „die in einer symbiotischen Beziehung zueinander stehen“, sind als 'neu' zu charakterisieren, weil die Tatsache der Symbiose 'neu' ist. (Schmutzer 1997: 219) In diesem Sinne behandelt der Autor die verschiedenen Internetdienste (E-Mail, WWW, etc.) als 'neue Medien', deren zentrale Merkmale in der Vorstellung der von ihm befragten Gruppen (WissenschaftlerInnen, JournalistInnen, PolitikerInnen u. NutzerInnen) 'Interaktivität' und 'Vernetzung' sind. Bezug nehmend auf eine Definition von Interaktivität, die nicht nur das technologische Merkmal des Mediums selbst beinhaltet, sondern vor allem die Wahrnehmung der NutzerInnen impliziert, schlägt er vor, Interaktivität unter dem Aspekt der Kontrolle zu betrachten. (ebd.: 220)

---

1 Der Begriff 'Metamedium' stammt von Gene Youngblood, der in den neuen Kommunikationstechnologien ein Arbeitsmittel sieht, das, durch die Möglichkeit der Simulation und der computervernetzten Konversation, neue Arbeitsmittel hervorbringt. Auch bei Youngblood sind die Begriffe 'Interaktivität' und 'Vernetzung' zentral. (vergl. Youngblood 1991, auch Abschnitt 5.2)

„Williams et al. (1988) verstehen Interaktivität als das Ausmaß an Kontrolle, welches den Teilnehmern innerhalb eines Kommunikationsprozesses zukommt.“ (ebd.: 220)

Die Kontrolle in Kommunikationssituationen enthält zwei zentrale Elemente: „einerseits die Inhalte der Kommunikation und andererseits der Austausch dieser Inhalte.“ (ebd.: 221) Allgemein kommt Schmutzer aufgrund seiner empirischen Ergebnisse zu dem Schluß, daß besonders bei den Neuen Medien das Maß an Kontrolle über den Kommunikationsinhalt und -fluß als eher hoch angesehen wird. (ebd.: 223)

Neben Interaktivität gilt ‘Vernetzung’ als das andere zentrale Merkmal der neuen Medien, die NutzerInnen sich in Beziehung zu anderen Personen bzw. Personengruppen setzen. Die neuen Medien weisen keine einheitliche Vernetzungsstruktur auf, sondern lassen sich sowohl in gleichzeitige und ungleichzeitige Kommunikation als auch in der Art und Richtung des Kommunikationsflusses unterscheiden:

- one-to-one asynchronous: E-mail
- many-to-many asynchronous: Usenet, Bulletin Boards etc.
- synchronous (one-to-one, one-to-few, one-to-many): MUDs, IRC
- synchronous (many-to-one, one-to-one, one-to-many): Web sites, ftp, gophers

(vergl. Schmutzer 1997: 225)

Hinsichtlich der Einschätzung der Folgen von neuen Medien auf die gesellschaftlichen Strukturen, Normen und Werte entwickelt Schmutzer das „Konzept der ideologischen Brücken“<sup>2</sup>, das bei der Entwicklung von Leitfragen zur Untersuchung von Technologiediskursen als Grundlage dienen kann. Die im folgenden genannten vier ‘Brücken’ sind laut Schmutzer in den typischen Aussagen zu finden, die zur Folgenabschätzung in den oben genannten Diskursen (Wissenschaft, Journalismus, Politik) gemacht werden. Er entnimmt die Vorstellungen über Folgen von den neuen Medien auf die gesellschaftlichen Entwicklungen wissenschaftlichen Konzepten, journalistischen Berichten und politischen Maßnahmen, die der Förderung oder auch Verhinderung

---

2 Zu der Idee der ideologischen Brücken ließ Schmutzer sich von Brenda Dervin (1994) inspirieren, die sich vor dem Hintergrund entstehender Informationssysteme mit dem Verhältnis epistemologischer Annahmen und politischer Machtfragen beschäftigt hat. (ebd.: 232)

dieser Folgen gelten. Indem er die zentralen Inhalte solcher Aussagen clustert, lassen sich insgesamt vier 'ideologische Brücken' herauskristallisieren:

- **Emanzipierung**, weil die spezifischen Merkmale der neuen Medien (Interaktivität und Vernetzung) die NutzerInnen zu potentiell 'aktiven' Kommunikationsteilnehmern machen, indem sie „aus einem Zustand der Abhängigkeit von linearen und restriktiven Kommunikationskanälen“ befreit werden.
- **Disziplinierung**: NutzerInnen werden aufgrund des Zweiweg-Charakters der neuen Medien einerseits 'durchsichtig'<sup>3</sup>, andererseits durch „den permanenten Entscheidungszwang“ in die Passivität gedrängt.
- **Demokratisierung**: Der Einsatz der neuen Medien führt zum Abbau von Benachteiligung bestimmter Gesellschaftsgruppen im Bereich der Arbeit, der Bildung und der Politik. Die politische Partizipation der BürgerInnen wird verstärkt.
- **Polarisierung**: Gesellschaftliche Mißverhältnisse werden durch den Einsatz der neuen Medien reproduziert, „was zur Verstärkung gewisser bestehender und zur Bildung von neuen Machtkonzentrationen führt.“ (ebd.: 233)

'Emanzipierung' und 'Disziplinierung' sind in diesem Konzept in erster Linie Leitbegriffe auf der Mikro-Ebene der Individuen, während 'Demokratisierung' und 'Polarisierung' die Makro-Ebene der Gesellschaft betreffen. Auch eine Bewertung der Folgen ist den Aussagen inhärent und teilt die 'ideologischen Brücken' nochmals in zwei Gruppen:

„Emanzipierung und Demokratisierung drücken Hoffnung aus gegenüber den Befürchtungen von Disziplinierung und Polarisierung.“  
(ebd.: 233)

Schmutzers Ausführungen sollen an dieser Stelle die Leitideen verdeutlichen, die den 'Mythos Internet' begleiten und mitbegründen.

„Der Mythos Internet ist ein Gewebe unterschiedlicher Erzählstränge; er verknüpft idealistische Visionen und utopische Bilder, den anarchistischen Gestus der Hacker und den diskursiven Geist der Wissenschaft-

---

3 Die Durchsichtigkeit in dem Sinn, wie Schmutzer den Begriff anwendet, bezieht sich auf die Metapher des 'gläsernen Menschen', dessen Daten in einer unüberschaubaren Menge in der Netz- und Computerwelt grundsätzlich einsehbar sind.

ler mit den euphorischen Erwartungen der Netizens und ihren euphemistischen Beschreibungen realer Projekte.“ (Münker/Roesler 1997: 8)

Aber er verbindet genauso die skeptischen und technikfeindlichen Haltungen mit den Visionen technologischer Omnipräsenz und der absoluten Kontrolle. Beide Extreme verstellen den Blick auf das Internet, als das, was es ist. Ein neues Medium, das in seiner weltumgreifenden Verbreitung erheblichen Anteil an dem Wandel der globalen und individuellen Kommunikationsverläufe und damit an einem weiteren Strukturwandel der Öffentlichkeit haben wird.

Bei der Ausarbeitung der 'ideologischen Brücken' fehlt in mehrfacher Hinsicht der Bezug zum geschlechtlichen Kontext. Frauen sind aufgrund der geschlechtshierarchischen Struktur in unserer Gesellschaft von den angesprochenen Prozessen in doppelter Weise betroffen, da ihnen innerhalb der symbolischen Ordnung der Zweigeschlechtlichkeit ein anderer Ort zugewiesen ist als Männern.

'**Emanzipierung**' betrifft Frauen nicht nur im Sinne einer Befreiung von linearen Kommunikationszusammenhängen, sondern enthält gleichzeitig die potentielle Auflösung der Grenze zwischen öffentlicher und privater Sphäre. Denn durch die Computervernetzung können die Teilnehmenden, während sie zu Hause vor ihrem Rechner sitzen, an Diskussionen partizipieren, die jeder geographischen Grundlage entbehren. Elektronische Gemeinschaften beruhen nicht mehr auf einem „Zusammenleben“, sondern nur auf gemeinsamer Kommunikation, auf einem „Zusammenkommunizieren“. (vgl. Höflich 1996: 280ff) Wenn also von Öffentlichkeiten im Netz gesprochen werden kann, dann nicht auf der Grundlage einer Abgrenzung der öffentlichen gegenüber einer privaten Sphäre, auf die sich das Modell der bürgerlichen Öffentlichkeit gründet. Die dichotome Zuschreibung der Geschlechter zu diesen Sphären erweist sich somit als obsolet.

Die von Schmutzer als negative Einschätzung klassifizierte **Disziplinierung** hängt u.a. mit der Überwindung von Raum und Zeit durch die neuen Medien zusammen. Die Auflösung dieser kategorialen Grenzen hat aber nicht nur Folgen für die „Durchsichtigkeit“ der NutzerInnen, die Schmutzer als „Bedrohung für die Privatsphäre“ interpretiert. (vgl. ebd.: 230) Neben dieser Bedrohung hat, wie Modelmog es als These formuliert hat, eine „Revision von Raum und Zeit als Erkenntniskategorien a priori, mit denen nach Kant Erfahrung konstruiert und strukturiert wird“, für das Geschlechterverhältnis

zur Folge, daß „eine neue Auffassung von Raum und Zeit die Veränderung überkommener herrschaftlicher Geschlechter-Ordnung bewirken kann“. (Modelmog 1996: 152)

Die Auflösung der räumlichen Kategorien ‘Öffentlichkeit’ und ‘Privatheit’ würde neben der Emanzipierung auch den Prozeß der **‘Demokratisierung’** betreffen, wobei in dem Sinne wie Schmutzer sie benennt, positive Entwicklungen nicht nur für die Politik, sondern auch im Bereich der Bildung und der Arbeit prognostiziert werden. In diesen Bereichen läßt sich aus Sicht der Frauen nicht widerspruchsfrei von einer Hoffnung sprechen, da aufgrund der Vergeschlechtlichung der ‘Technikkultur’, die sich konstitutiv auf die Aneignung der Neuen Medien auswirkt, eher mit einer Verstärkung der gesellschaftlichen Benachteiligung von Frauen zu rechnen ist. (vergl. Kapitel 3) Frauen wären somit auch von einer drohenden **Polarisierung** in erhöhtem Maße betroffen. Vor diesem Hintergrund zeigt sich die Durchdringung der Diskussion um die Neuen Medien durch den Geschlechterdiskurs, vor allem im Hinblick auf zukünftige Nutzung dieses Mediums zur politischen Verständigung und damit auch als Konstitutionsmedium für virtuelle Öffentlichkeiten.

Die ‘ideologischen Brücken’ geben zunächst nur Prospekte über die möglichen Entwicklungen wieder. Diese Vorstellungen wurden um eine feministische Perspektive erweitert. Im nächsten Abschnitt soll die utopische Vision Youngbloods, die das kreative Potential der neuen Kommunikationstechnologien zu erfassen versucht, als Diskussionsgrundlage zu einer kritischen Auseinandersetzung mit demokratischen Anwendungsmöglichkeiten der neuen Medien hinsichtlich der Geschlechterfrage dienen.

## 5.2 „Virtualisierte“ Kommunikation

Die Demokratisierung der Kommunikation durch die Neuen Medien ist eine vieldiskutierte Erwartung, die mit der zunehmenden Verbreitung der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien einhergeht. Der Grund für den Optimismus liegt vor allem in den neuen Möglichkeiten dezentralisierter Vernetzungsformen und interaktiver Kommunikation, der Anonymisierung durch virtuelle Kommunikation und der damit zusammenhängenden Nivellierung sozialer Unterschiede. Auch in dem Konzept der Youngblood’schen Utopie sind diese Aspekte zentral, zumal sie, nachdem der allgemeine und gebührenfreie Zugang hergestellt ist, eine neue kulturelle Praxis ermöglichen,

das 'soziale Metadesign', das wiederum die Kontrolle der sozialen Bedeutung in der Zukunft mitbestimmt. Youngbloods Vision dieser kulturellen Praxis soll vor allem hinsichtlich ihrer geschlechts-hierarchischen Implikationen untersucht werden, weil nur eine gleichberechtigte Teilnahme an der Kontrolle der sozialen Bedeutung auch für Frauen eine wirkliche Demokratisierung der Kommunikation bedeutet.

### 5.2.1 Neue kulturelle Praktiken

Youngblood sieht das kreative Potential computervermittelter Kommunikation in der Möglichkeit, durch die neuen Simulationstechnologien das ästhetische Wahrnehmungspotential der Menschen zu erweitern. (Youngblood 1991: 305). In Kombination mit den Netzwerken audiovisueller Konversation, die Youngblood unter dem Begriff „Metamedien“ subsumiert, enthält die neue Technik der Simulation die Chance, ein neues Gleichgewicht zwischen Destruktion und Kreation zu finden. (ebd.: 308) Youngblood sieht in der Entwicklung neuer Simulations- und Konversationstechnologien in dem Maße eine Chance zur Entgegnung postindustrieller Zerstörungspotentiale<sup>4</sup>, in dem sie Möglichkeiten schaffen, gesellschaftliche Kommunikation so zu revolutionieren, daß die menschliche Kreativität in ihr zur vollen Entfaltung kommen kann. Denn durch sie können angemessene Reaktionen synthetisiert werden und in der virtuellen Realität auf ihre Durchführbarkeit hin geprüft werden. Die Simulation von virtuellen Welten macht die Erfahrung zukünftiger und aktueller Probleme bzw. Visionen durch ihre Synthetisierung medial erlebbar.<sup>5</sup>

Im Netz können, laut Youngblood,<sup>6</sup> mit Hilfe entsprechender Netzwerke elektronischer Telekommunikation

---

4 Dieses Zerstörungspotential ist nach Youngblood den technologischen Errungenschaften der Moderne inhärent, dem wiederum durch die Möglichkeiten der neuen Technologien begegnet werden kann, weil sie dem Menschen mit ihrem Simulationspotential aus der „Krise der Vorstellungskraft“ heraushelfen kann. (vergl. Youngblood 1991: 306)

5 Dieses Potential der neuen Kommunikationstechnologien hat auch List aufgegriffen, indem sie von der „Erzeugung künstlicher Wahrnehmungswelten“ spricht, deren „suggestiven Realitätscharakter (...) man sich schwer entziehen kann.“ (List 1996: 97) Sie erinnert aber auch an den militärischen Ursprung des Netzes, was die Frage aufwirft, „welche Steuerungsinstanz die Zugänge und Verbindungen im Netz regelt, dergestalt, daß so etwas wie eine ideale Diskursgemeinschaft im Netz entstehen kann.“ (ebd.: 106)

6 Hier korrespondieren interessanterweise die Merkmale gemeinschaftsbildender Elemente, wie Youngblood sie formuliert mit der Definition von Affinität, ein Begriff den Donna Haraway als Ersatz für die fragmentierte Identität vorschlägt. „Identitäten erweisen sich

„»Realitätssozietäten« (entstehen), die nicht durch ihre geographische Lage, sondern durch ihr Bewußtsein, ihre Ideologie und ihr Begehren definiert sind.“ (Youngblood 1991: 307).

All das allerdings nur unter den voraussetzenden Bedingungen einiger revolutionärer Veränderungen auf technischer, soziologischer, ökonomischer und politischer Ebene (vergl. ebd.: 307), eine Feststellung, die den utopischen Charakter von Youngbloods These herausstellt. List zeigt, wie durch den militärischen Ursprung der Technologien und durch die Autorität der »Requests for Comments« (RFC) unsere Wünsche und Interessen, ohne daß wir es merken, dem Begehren eines anderen (z.B. dem militärischen Begehren, schnell zu sein) unterstehen. (vergl. List 1996: 107)<sup>7</sup>

Youngbloods Utopie zufolge würden Struktur und Funktion der zentralisierten Massenmedien, die durch Massenkommunikation und Hierarchien gekennzeichnet sind, einer dezentralisierten Gruppenkonversation weichen, was im günstigsten Fall eine Auflösung bestehender Machthierarchien zur Folge hätte:

„An die Stelle eines zentral gesteuerten Output wird ein dezentralisierter Input treten, Gruppenkonversation wird die Massenkommunikation ersetzen, Hierarchien werden sich in Heterarchien verwandeln und eine vertikale wird einer horizontalen Gesellschaftsordnung Platz machen.“ (ebd.: 307)

---

als widersprüchlich, partiell und strategisch. (...) Daneben entwickelt sich aber auch ein zunehmendes Verständnis für eine andere mögliche Strategie der Koalitionsbildung: Affinität statt Identität.“ (Haraway 1995: 40f) „Affinität: eine Beziehung auf der Grundlage von Wahl, nicht von Verwandtschaft, die Anziehungskraft einer chemischen Gruppe für eine andere, Begierde.“ (ebd.: 40)

7 Betrachtet man die Verwaltungsstrukturen der Netzwerke, wie sie sich bis heute herausgebildet haben, so lassen sich beispielsweise Ähnlichkeiten mit mittelalterlichen Institutionen des kirchlichen Kommentars feststellen. So stellt List für die 'Request for comments' fest: „Erhält ein RFC den Status »required« ist es zum Gesetz geworden“ (ebd.: 106) und ist damit für alle Teilnehmenden verbindlich. Die Interessen, die sich in den RFC's niederschlagen, bewegen sich zwischen humanistischen Forderungen nach gleichberechtigter Kommunikation und dem Bedürfnis der Computerexperten nach höherer Geschwindigkeit - Geschwindigkeit als militärische Notwendigkeit und Strategie. Rekurrend auf militärische Strukturen, die die Kommunikation im Netz in der gegebenen Schnelligkeit und Dezentralität ermöglichen, mahnt sie an, daß die Technologien, sobald sie in Gebrauch sind, ihre Benutzer und ihre Umwelt verändern werden. (vergl. ebd.: 107)

Eine Grundvoraussetzung dieser revolutionären Veränderungen sieht der Autor in dem uneingeschränkten Zugang zu „persönlichen und öffentlichen technischen Einrichtungen.“ (ebd.: 308) Aber würden sich im Laufe dieser Revolution auch hierarchische Geschlechterverhältnisse auflösen? Welche Bedeutung hat Technik in diesen Entwicklungsprozessen und wie wirkt sich der unterschiedliche Zugang der Geschlechter zu den Informations- und Kommunikationstechnologien auf die Situation der Frauen aus? Worin besteht die *neue* kulturelle Praxis, die die Computertechnologien hervorbringen und zeigen sich in ihr bereits geschlechtshierarchische Zuschreibungen? Ist Technikkompetenz dabei so zentral, wie es die Vorstellungen über den Umgang mit dem Computer glauben machen oder werden ganz andere, weniger technische Fähigkeiten verlangt, die in unserer Gesellschaft nicht unbedingt nur einem Geschlecht zugeordnet werden können?

Im folgenden wird das Konzept Youngbloods dargestellt, der im ‘sozialen Metadesign’ einem möglichen Entwurf dieser kulturellen Praxis nachgegangen ist.

### 5.2.2 Der Computer als ‘Metamedium’

Youngblood entwirft eine neue Kategorie der Medientechnik: die Metamedien, die er als Arbeitsmittel definiert, die ihrerseits wiederum zur Herstellung von Arbeitsmitteln dienen.

„Metamedien ermöglichen daher eine neue Praxis, das sogenannte Metadesign, und bringen zugleich einen neuen Typ des Praktikers hervor, den Metadesigner. Metadesigner entwickeln Kontexte, keine Inhalte.“ (ebd.: 308)

Das heißt für die Realität, daß ‘soziale MetadesignerInnen’ dafür verantwortlich sind, daß möglichst viele Menschen Zugang zu gebührenfreien, benutzerkontrollierten, multimedialen und konversationellen Netzwerkmodellen haben. Eine weitere Kategorisierung unterteilt die neuen Arbeitsmittel in persönliche und öffentliche Metamedien.

Zu den **persönlichen Metamedien** zählt Youngblood Simulationsmaschinen, die es ermöglichen, Visionen zu synthetisieren und als generative Systeme die Rahmenbedingungen für Arbeit bzw. zur Produktion kultureller Werte darzustellen. Die neue kulturelle Praxis besteht hier in der individuellen Pro-

duktion von Arbeitsmitteln in Form von Bild, Ton, Text und Wissen. (vergl. ebd.: 309)

Unter **öffentlichen Metamedien** sind dagegen benutzerkontrollierte Netzwerke audiovisueller Konversation zu verstehen. Sie sind im Idealfall multikulturell, multimedial, konversationell und vor allem gebührenfrei. Diese 'Metamedien' sollen die konkrete Auseinandersetzung mit den Vorstellungsbildern der Simulationsmaschinen ermöglichen. (vergl. ebd.: 310) Sie sind durch die Umschaltmöglichkeit von Kommunikation gekennzeichnet ('einer an alle' bzw. 'einer an viele') und sollten digital übertragen werden, damit sie aus datenschutzrechtlichen Gründen kodiert werden können.

Die kulturelle Praxis des „**sozialen Metadesigns**“<sup>8</sup>, als einer neuen Disziplin, stellt für Youngblood insofern eine echte *Renaissance* dar, als sie Kunst, Wissenschaft und soziales Leben untrennbar verschmelzen läßt. Nur durch die Allianz von an Bedingungen der industriellen Zivilisation angepaßter Kunst mit der modernen Technik, wird eine Kreativität ermöglicht, die einerseits die Kunst neu beleben und andererseits die Technik humanisieren kann. (vergl. ebd.: 306) In dieser Verbindung, sozusagen der Allianz von Kunst und Technik, verschmelzen außerdem noch die Bereiche Kunst und Politik, so die These Youngbloods. Denn die Simulationsinstrumente dienen der Herstellung alternativer Wirklichkeiten, über die sich das Publikum dann in den Netzwerken der Konversation auseinandersetzen kann.

Youngblood unterscheidet zwei AkteurInnen, die die Revolutionierung der Kommunikation vorantreiben sollen<sup>9</sup>:

Einerseits nennt er die *Renaissance-AmateurInnen*<sup>10</sup>, die KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen oder 'geistige FührerInnen' sein können, die unter den

---

8 Als „soziales Metadesign“ bezeichnet Youngblood die einzigartige Verbindung von *Renaissance-AmateurInnen* als VertreterInnen der Kunst einerseits und den *Metamedien* als technische Grundlage neuer sozialer Bedingungen andererseits. Damit meint er den Entwurf telekommunikativer öffentlicher Einrichtungen, d.h. Netzwerke im physikalischen Raum, in denen und durch die soziale und politische Wirklichkeit neu organisiert werden könnte.

9 Wobei die beiden genannten Rollen ineinander übergehen. Der/Die im Umgang mit neuen Technologien kompetente 'Renaissance-AmateurIn' wird durch die Verbindung seiner/ihrer kulturellen Praxis mit der Technik zum/zur 'sozialen MetadesignerIn'.

10 Nimmt man den Zugang zu technischen Mitteln als politisch entscheidendes Unterscheidungsmerkmal zwischen Profi und AmateurIn, so löst sich nach Youngblood, bei allgemeinem Zugang zu öffentlichen und persönlichen Metamedien, diese Unterscheidung auf und damit läßt sich die Entstehung einer neuen Gesellschaftsklasse voraussagen, eine Klasse kompetenter KulturarbeiterInnen, den *Renaissance-AmateurInnen*.

gewandelten sozialen Bedingungen (z.B. die Möglichkeit, im virtuellen Raum autonome soziale Welten aufzusuchen) ihre jeweilige Praxis radikal ändern. Sie sind sowohl Kulturschaffende als auch TeilnehmerInnen an autonomen Realitätsgemeinschaften, z.B. an einer sozialen oder politischen Widerstandsbewegung, und damit im Sinne Youngbloods als „kompetente Kulturarbeiter“ Teil einer neuen Gesellschaftsklasse, hervorgebracht durch einen „mehr oder weniger allgemeinen Zugang zu den persönlichen und sozialen Metamedien.“ (ebd.: 311)

Und auf der anderen Seite sieht er die *sozialen Meta-DesignerInnen*, die die öffentlichen Räume in der virtuellen Welt entwerfen und damit die autonome soziale Wirklichkeit in der Virtualität ermöglichen sollen. Dabei handelt es sich um eine Form von Design, die *extraästhetisch und suprakulturell* ist, da es um die Schaffung öffentlicher Räume geht und nicht um die Schaffung öffentlicher Kunst. In den hier entstehenden öffentlichen Räumen der Virtualität wären nach Vollendung der ‘Revolutionierung der Kommunikation’, die auch eine ‘Resozialisierung’<sup>11</sup> des Publikums beinhaltet, eine konstruktive Auseinandersetzung über die elektronisch visualisierten Problemlagen möglich.

Den sozialen MetadesignerInnen spricht Youngblood eine gleichwohl politische Funktion innerhalb ihrer künstlerischen Tätigkeit zu, die ihnen eine machtvolle Position verschafft. Denn indem sie die öffentlichen Rahmenbedingungen entwerfen, unter denen politische Auseinandersetzungen stattfinden, verbinden sie Politik mit Kunst.

„Die Kontrolle des Kontextes beinhaltet die Kontrolle der Bedeutung, und die Kontrolle der Bedeutung ist identisch mit der Kontrolle der Wirklichkeit.“ (ebd.: 313)

Deshalb stellt Youngblood den freien und kostenlosen Zugang in den Mittelpunkt seines Konzeptes, neben den anderen bereits genannten Voraussetzungen für öffentliche Metamedien. Für die Umsetzung dieser Modelle nennt er die Renaissance-AmateurInnen verantwortlich, die, indem sie die Rolle der sozialen MetadesignerInnen übernehmen, „das revolutionäre Projekt der

---

11 Leider erklärt er den Begriff ‘Resozialisierung’ nicht weiter, aber man könnte Youngblood so verstehen: Weil der Umstand, daß theoretisch *alle* Zugang zu den durch Computer hergestellten Arbeitsmitteln und öffentlichen Räumen haben, den/die Einzelne/n wieder zu dem potentiell „autonomen Individuum“ macht, das den Anforderungen einer demokratischen Gesellschaft gewachsen ist, ist das Individuum quasi neu vergesellschaftet.

historischen Avantgarde gleichsam zu Ende“ führen. (ebd.: 314) Das Projekt der historischen Avantgarde, das im Hinblick auf die Verschmelzung von Kunst und Leben dem Habermasschen ‘Projekt der Moderne’ gleichkommt, nämlich dem „Kampf um Wiedervereinigung von gesellschaftlicher und kultureller Modernisierung“, sah in dieser Allianz die grundlegende Voraussetzung, „daß die gesellschaftliche Entwicklung sich von der kulturellen Evolution würde leiten und aufklären lassen“ (ebd.: 315).

Das medientheoretische Konzept Youngbloods wurde an dieser Stelle eingeführt, weil es die mögliche Entwicklung virtueller Öffentlichkeiten hinsichtlich einer neu entstehenden kulturellen Praxis anschaulich macht, die untrennbar mit Computerkompetenz verbunden ist. Für Youngblood ist der ungehinderte Zugang zu den Metamedien in erster Linie eine Sache der Gebührenfreiheit und der Benutzerkontrolle. Er thematisiert damit nicht die konstitutiven Ausschlußmechanismen gegenüber Frauen, die sowohl den geschlechtlichen Charakter der Technikkultur betreffen, als auch der kategorialen Unterteilung in Öffentlichkeit und Privatheit schlechthin unterliegen, die letztendlich ein Strukturprinzip in seinem Konzept darstellt.<sup>12</sup> Der Verschmelzung gesellschaftlicher Sphären wie Kunst und Technik bzw. Kunst und Politik muß eine Analyse der geschlechtshierarchischen Struktur dieser Bereiche vorausgehen. Obwohl es zwei Frauen sind, die Youngblood, als die einzigen ihm bekannten MetadesignerInnen, zu diesem Entwurf inspiriert haben<sup>13</sup>, würde die kulturelle Praxis des ‘sozialen Metadesign’ als machtvolle Bedeutungskontrolle in Kürze von Männern dominiert sein.

Auch wenn Youngbloods Zukunftsvision auf einer Reihe utopischer Grundannahmen beruht, spricht er zumindest zwei Aspekte an, die mit dem Einsatz moderner Kommunikationstechnologien für Frauen relevant sind und hier hinsichtlich des Geschlechterverhältnisses kritisch aufgenommen werden sollen:

- 
- 12 Schon seine Unterscheidung in öffentliche und private Metamedien ist angesichts der abendländischen Denktraditionen, die die Kategorien Öffentlichkeit und Privatheit eindeutig geschlechtsspezifisch konnotiert, problematisch. Eine Neudefinition der Begriffe ‘öffentlich’ und ‘privat’ ist angesichts der Veränderungen durch die Neuen Medien unerläßlich.
- 13 Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz, zwei amerikanische Medienkünstlerinnen, die seit 1977 an mehreren telekommunikativen Projekten gearbeitet haben (z.B. *Hole and Space* 1980 und *Electronic Cafe* 1984) sind laut Youngblood „als soziale Metadesigner gleichsam System-Integratoren auf höchstem Niveau: Denn sie arbeiten an der Integration von technologischen und sozialen Systemen.“ (ebd.: 312)

1. Durch ihre Verbreitung kommt es wahrscheinlich nicht nur zur Verschmelzung von 'Kunst' und 'Technik' bzw. 'Technik' und 'Kultur', sondern als Folge davon lassen sich auch die Sphären der 'Technik' und der 'Politik' nicht länger trennen. Der Einsatz moderner Technologien ist nicht als ein Bereich unserer Gesellschaft zu bestimmen, sondern ist ein Vorgang, der unsere Kultur, die gesellschaftliche Kommunikation, die Vergesellschaftung der Individuen und damit auch das Alltagsleben tief durchdringt. Nun ist aber die Geschlechterhierarchie, ebenso wie alle anderen gesellschaftlichen Verhältnisse, auch in die Prozesse technischer Entwicklungen und Produktionen eingeschrieben. Die Ideologie, die der Zweiteilung und der Hierarchie zwischen den Geschlechtern zugrunde liegt, findet sich in den Strukturen der Technikkultur wieder. Was sich in Zeiten der modernen Industriegesellschaft über die geschlechtliche Arbeitsteilung durchgesetzt hat, wird in der nachindustriellen Gesellschaft der Postmoderne über Technik vermittelt: die Struktur zweigeschlechtlicher Hierarchie.
2. Außerdem spricht Youngblood die Möglichkeit der 'Kontrolle sozialer Bedeutung' durch die Neuen Medien an. In der Kontrolle der sozialen Bedeutung sieht Fraser einen zentralen Moment des Kampfes der Frauen um Autonomie. Das Engagement setzt sich zusammen aus Kämpfen um die sozialen Bedeutungen von »Frau« und »Mann«, von »Weiblichkeit« und »Männlichkeit«, Kämpfen um die Interpretation von Bedürfnissen und Kämpfen um die geschlechtsspezifischen Normen, welche die wichtigsten, Institutionen vermittelnden Rollen formen. Da diese Bereiche schon immer durch Männer kontrolliert wurden, „kämpfen die feministischen Frauen in Wirklichkeit darum, den Zugang zu den diskursiven Ressourcen und die Kontrolle über sie umzuverteilen und zu demokratisieren.“ (Fraser 1994: 208)

'Autonomie von Frauen' setzt so gesehen voraus, daß sie über die Mittel der Interpretation und Kommunikation in ausreichendem Maße verfügen, so daß Frauen eine mit Männern gleichgestellte Teilnahme an allen Arten der sozialen Interaktion, einschließlich der politischen Beratung und Entscheidungsfindung, ermöglicht wird. (vergl. ebd.: 208)

Die Frage ist nun, welche Relevanz dem Computer in den Kämpfen um die Kontrolle der Bedeutungen zukommt. Betrachtet man nur seine mediale Funktion, die durch das Internet repräsentiert wird, dann hat der Computer angesichts der vielfältigen Medienlandschaft sicher nur eine Nebenrolle zu

erwarten. Betrachtet man den Computer allerdings als eine Universalmaschine, deren gesellschaftsverändernde Kraft in ihren vielfältigen Einsatz- und Funktionsmöglichkeiten liegt, in ihrer Fähigkeit, jede andere Maschine potentiell zu simulieren und diese zu rekombinieren, dann kommt dem Computer eine weitaus zentralere Rolle zu.

„Der Computer als Maschine und Metapher dringt in alle Sphären der Gesellschaft vor und beginnt ihre Dynamik und ihre Diskurse zu beeinflussen. Angesichts des unaufhaltsamen Aufstieges der Computerwelten sind Soziologen auf zweierlei Weise herausgefordert: erstens, diese Wandlungen mit den Mitteln der Sozialforschung nüchtern zu beschreiben und nach ihrem Charakter zu typisieren, und zweitens, die neuen Phänomene mit den Mitteln der soziologischen Theorie zu erfassen und wenn nötig, deren Begrifflichkeit zu revidieren.“ (Rammert 1995: 40)

Die Definition des Computers als Universalmaschine, die diesen in seine einzelnen Zweckbestimmungen zerlegt, geht Bühls Analyse einer „Cyber Society“ voraus, deren Hauptmerkmal die Virtualisierung aller gesellschaftlicher Sphären durch die Verbreitung des Computers ist.

### **5.2.3 Der Computer als Universalmaschine**

Bühl ist in seinem Buch ‘Cyber Society’ der Frage nachgegangen, ob der Computer als industriegesellschaftliche Maschine die Moderne vollendet oder ob er Eigenschaften besitzt, die zumindest auf technologischer Ebene grundlegende Elemente für einen radikalen Epochenbruch bereitstellen. (vergl. Bühl 1997: 40) Als Universalmaschine verfügt der Computer diesem Modell nach über vier verschiedene Zweckbestimmungen, die von der jeweiligen Software abhängen:

- als Werkzeug
- als Denkzeug
- als Medium und
- als virtuelle Maschine

Folgende Aussagen heben den Unterschied der Universalmaschine ‘Computer’ von den klassischen Maschinen der modernen Industriegesellschaft besonders hervor:

1. **Werkzeug:** Bei entsprechender Software wird der Computer zur physikalischen Maschine, die sich instrumentell als Werkzeug gebrauchen läßt. (z.B. elektronische Schreibmaschine)
2. **Denkzeug:** Der Computer kann menschliche Intelligenz simulieren, was den industriegesellschaftlich garantierten Wesensunterschied zwischen Mensch und Maschine fraglich erscheinen läßt.
3. **Medium:** Als Medium erzeugt der Computer neue Medien, die die Kommunikationsstruktur unserer Gesellschaft transformieren (Internet, WWW, Newsgroups, etc.)
4. **Virtuelle Maschine:** Der Computer ist nicht nur fähig, andere Maschinen zu simulieren und zu rekombinieren, um so neue maschinelle Eigenschaften hervorzubringen (z.B. Virtual Reality, Multimedia), sondern kann zudem als 'Wirklichkeitsmaschine' neue begehbare Entwicklungsumgebungen schaffen. (vergl. ebd.: 42ff)

Bühl bestimmt den Computer als **Universalmaschine**, da die Vielfalt der Rechnereigenschaften zur Herausbildung heterogener Technik- und NutzerInnenstile führt.

„Erfahrungen mit dem Computer, Verhaltens- und Einstellungsmuster sind trotz der „Computerisierung des Alltagslebens“ und der „Veralltäglichen des Computers“ geschlechts-, generations- und schichten-spezifisch segmentiert.“ (ebd.: 43)

Für das Internet bedeutet das, daß je nachdem, welche Dienste im Netz in Anspruch genommen werden, sich unterschiedliche Sozialitäten und Kommunikationsprozesse ausmachen lassen. Für Frauen bedeutet das, daß sie von der gesellschaftsverändernden Kraft des Computers in anderer Weise betroffen sind als Männer. Welches Geschlechterverhältnis würde sich in den einzelnen Bereichen der von Bühl ausdifferenzierten Zweckbestimmungen ausmachen lassen? Nutzen Frauen den Computer gleichermaßen als Medium und als Werkzeug? Welche Normen und Werte liegen den Konstruktionen der Programme zugrunde, die durch den Computer als „neu begehbare Entwicklungsumgebungen“ erscheinen? Sind es tatsächlich neue virtuelle Realitäten, also neue Welten, die durch die 'virtuelle Maschine' hergestellt werden oder eröffnet sich durch den Computer vor allem eine neue erfahrbare

Dimension, die durch die Möglichkeiten neuer Simulationstechnologien wahrnehmbar wird?<sup>14</sup>

Als Universalmaschine, so Bühl, revolutioniert der Computer den mechanistischen Maschinenbegriff der Kinematik. Dieser wird durch den Maschinenbegriff der Informatik ('elektronische Regelung') abgelöst. Zudem müssen grundlegende Kategorien wie Arbeit, Kommunikation und Rationalisierung neu überdacht werden, was mit dem qualitativ neuen Technologietypus der Informatisierung zusammenhängt. (vergl. ebd.: 43) Dieser neue Technologietypus intendiert Bühl zufolge darüber hinaus auch einen neuen Gesellschaftstypus: die 'virtuelle Gesellschaft', eine neue Gesellschaftsform, die durch die Herausbildung virtueller Strukturen gekennzeichnet ist.

#### 5.2.4 Die virtuelle Gesellschaft

Im Gegensatz zu bisherigen neueren Gesellschaftsbegriffen, die vor allem auf bestimmte gesellschaftliche Phänomene oder eher randständige Veränderungsprozesse abzielten, kann, so Bühl, der Begriff der virtuellen Gesellschaft den eigentlichen Kern der Veränderungen in unserer Gesellschaft erfassen: die Virtualisierung der gesellschaftlichen Verhältnisse.

„Unter virtueller Gesellschaft verstehen wir eine Gesellschaft, in der Produktion, Distribution und Kommunikation weitgehend in virtuellen Räumen stattfinden, im Cyberspace. Die virtuelle Gesellschaft ist eine Gesellschaft, in welcher der computererzeugte virtuelle Raum den realen Raum überlagert, mit ihm vielfältige neue assoziative Formen bildet, ihn tendenziell aber auch verdrängt und substituiert, ihn jedoch niemals als Ganzes ersetzen kann. Die Dialektik von Realraum und virtuellem Raum führt zu qualitativ neuen Formen der Vergesellschaftung.“ (ebd.: 46)

Dabei ist für Bühl Virtualisierung, als computerinitiiertes Prozeß, in dessen Verlauf der reale Raum durch den virtuellen Raum ersetzt wird, die

„zentrale gesellschaftsstrukturierende Form einer Immaterialisierung, die räumlich strukturierte Sozialbeziehungen durch virtuelle Konstrukte überlagert.“ (ebd.: 47)

---

14 Die Bedeutung dieser Unterscheidung wird im sechsten Kapitel in einem philosophischen Exkurs zum Begriff der Wirklichkeit weiterdiskutiert.

Der virtuelle Raum dominiert in der virtuellen Gesellschaft, was die Ablösung des mechanistischen Raumbegriffes, der den Raum als eine Art Behälter begreift, durch eine relationale Raumvorstellung zur Folge hat.

„Der soziale Raum konstituiert sich in der virtuellen Gesellschaft nicht mehr aufgrund geografischer Gegebenheiten, sondern im Kontext komplexer Interessenkonstellationen.“ (ebd.: 47)

Bühl bezeichnet vier zentrale Charakteristika, die als Unterscheidungskriterien zwischen klassischer Industriegesellschaft und virtueller Gesellschaft, anhand der Analyse der Sphären Technologie, Ökonomie, Politik und Kultur hervorzuheben sind.

1. **Technologie:** Als Basistechnologie der virtuellen Gesellschaft lassen sich, so Bühl, weder Multimedia noch das Internet klassifizieren, auch wenn diese wichtige technische Voraussetzungen dieser Gesellschaft darstellen.

„Der eigentliche technologische Kern der virtuellen Gesellschaft besteht jedoch in der Technologie der Virtual Reality.“ (ebd.: 49)

Die dabei entscheidenden Eigenschaften der VR-Technologie sind

- die Möglichkeiten der *Immersion* bzw. Begehrbarkeit virtueller Räume
- Multidimensionalität und Multisensorik. Virtuelle Räume besitzen drei- oder mehrdimensionale Eigenschaften, wobei mehrere Sinne gleichzeitig angesprochen werden.
- Der Realitätseffekt entsteht durch *bewegungsadäquate Bilder*, die dem/der AnwenderIn erscheinen.

„Im Gegensatz zu Computeranimationen passiert hier alles in Echtzeit, d.h. jede Reaktion wird sofort in den virtuellen Raum umgesetzt.“ (ebd.: 50)

- *Interaktion und Multiuser-Effekt* ermöglichen den AnwenderInnen nicht nur Einfluß auf virtuelle Gegenstände und Objekte zu nehmen, sondern auch mit anderen zu interagieren und gemeinsame Aufgaben zu bewältigen. Bühl stellt zusammenfassend für den Bereich der Technologie fest:

„Die Technologie der Virtual Reality stellt einen fundamentalen Paradigmenwechsel in der Informatik dar, eine qualitativ neuartige Mensch-Maschine-Kommunikationsstruktur.“ (ebd.: 50)

2. **Ökonomie:** Während in klassischen Industriegesellschaften Massenproduktion, zentralisierte und fordistische Produktionsstätten die Regel waren und auf der betrieblichen Ebene ein realer Firmenraum existierte, dominieren in der virtuellen Gesellschaft virtuelle Firmenstrukturen, virtuelle Büros und Telearbeit. Die zunehmende Virtualisierung der Betriebe führt zu neuen Organisationsstrukturen. (z.B. Megabranchen, Cyberbanking, Globalisierung realer Warenströme etc.)
3. **Politik:** Die Sphäre des Politischen in der virtuellen Gesellschaft wird vor allem durch die Infragestellung der Nation transformiert. Die globale Vernetzung, die sowohl Produktions- als auch Distributionsprozesse umstrukturiert, entzieht dem Nationalstaat entscheidende Machtmittel hinsichtlich seiner Währungs- und Rechtshoheit, seiner Kontrollmöglichkeiten der Nationalbanken und seines Einflusses auf das Arbeits- und Sozialrecht. (vergl. ebd.: 54) Zwar kann das Internet grundsätzlich zur Verbesserung und zur Modernisierung der realexistierenden Demokratie genutzt werden, aber wahrscheinlicher ist, daß durch die Virtualisierung gesellschaftlicher Strukturen ohne entsprechende politische Gegensteuerung soziale Ungleichheiten verfestigt werden.
 

„Es ist mit neuartigen politischen Konfliktlinien und sozialen Segmentierungen zu rechnen („Gewinner contra Verlierer der Computer-Modernisierung“, „Generationenkonflikte“, „Befürworter contra Gegner einer wachsenden Informatisierung“).“ (ebd.: 55)
4. **Kultur:** Die computertechnologischen Möglichkeiten der Simulation und Manipulation im Medienbereich können zur Folge haben, daß die Unterscheidung zwischen Realem und Virtuellem unmöglich wird. Zudem führt der Verlust des Realkörpers, so Bühl, zu einer „Überbetonung des Geistes“. (vergl. ebd.: 56 und 1996: 207)

Im folgenden sollen die vier Bereiche auf den innewohnenden Geschlechtertext hin analysiert werden, um zu verdeutlichen, inwiefern der Lebenskontext von Frauen betroffen ist.

Zur Technologie: Die Sphäre der Technologie in der virtuellen Gesellschaft, deren Basistechnologie die VR-Technik darstellt, ist schon aufgrund historischer Entwicklungsprozesse und der damit zusammenhängenden Konstruktion des Technikbegriffes enormen Vergeschlechtlichungen unterworfen. Gerade in den Bereichen der Computerentwicklung und der Informatik ist der

Anteil von Frauen sehr gering, was direkt mit den geschlechtsideologischen Implikationen unserer Technikkultur in Verbindung steht. (vergl. Kapitel 3.1)

Ein wesentlicher Bestandteil der VR-Technologie besteht in der Software-Entwicklung, die mit zunehmend hoher Anforderung an Programmierkompetenz verbunden ist. Indem die Umsetzung von Daten (auch von Informationen, die die Lebenswelt betreffen) als ein vorwiegend technisches Problem betrachtet wird (Bühl 1996: 62), ist der Ausschluß von Frauen in diesen informationstechnologischen Rationalisierungsprozessen inhärent vorstrukturiert, da weniger geschlechtsspezifische Tätigkeit im Softwareentwicklungsprozeß weitgehend ausgeblendet werden. Dieser Zirkel kann nur durchbrochen werden, wenn die kulturelle Praxis der Softwareherstellung in ihren vielfältigen Tätigkeitsfeldern dargestellt wird, ohne dabei die Verbindung zu einem Geschlecht herzustellen.

Zur Ökonomie: Gerade die Aussicht auf virtuelle Firmen und Telearbeit wird häufig mit neuen Möglichkeiten für die Gleichstellung von Frauen verbunden. Da sich durch die Virtualisierung der Arbeitsplätze die Strukturen der geschlechtlichen Arbeitsteilung aufzulösen scheinen, geht mit der ökonomischen Entwicklung in der virtuellen Gesellschaft die Hoffnung auf veränderte Geschlechterrollen einher. Die Auflösung industrieller Arbeitsstrukturen bringt nicht zwangsläufig die Erosion geschlechtshierarchischer Rollenverteilungen mit sich. Die Teleheimarbeit z.B. ist in ihren Formen zumeist den herkömmlichen Geschlechtsrollen angepaßt. (vergl. Klaus 1997: 13) Klaus zufolge verbirgt sich dahinter der enge Zusammenhang von sozialen und technischen Entwicklungen.

„Technologieaneignung und Technologieanwendung ist in den privaten Haushalten immer doppelt bestimmt: Einerseits beinhalten sie die Domestizierung von Technologien und Diensten durch die Nutzer und VerbraucherInnen. Andererseits dienen die technischen Konsumgüter dazu, zu zeigen, wer man ist, d.h. sie werden zum Mittel des Individuums und der sozialen Gruppen, um Identitätsfragen zu bearbeiten.“ (ebd.: 14)

Damit sei auf die These Cockburns verwiesen, nach der Technologie in die Konstruktion geschlechtlicher Identitäten eingeht und „daß Technologie selbst ohne Bezugnahme auf das Geschlecht nicht wirklich verstanden werden kann.“ (Cockburn 1992: 32) Daran anknüpfend formuliert Klaus die Frage, wie Menschen in der Aneignung von Technologien jeweils ihre geschlecht-

lichen Identitäten ausüben. (vergl. Klaus 1997: 15) Auf den hier zentralen Gegenstand bezogen, müßte die Frage lauten: Wie wird im Umgang mit virtueller Technik die zweigeschlechtliche Ordnung interaktiv hergestellt?

Zur Politik: Bühl unterschlägt in seiner Prognose über den Bereich des Politischen den inhärenten Geschlechterkonflikt, der in den von ihm genannten Spannungslinien enthalten ist. Soziale Ungleichheiten, die durch die Virtualisierung gesellschaftlicher Strukturen verfestigt werden, betreffen Frauen oft in doppelter Weise.

Der Strukturwandel der Öffentlichkeit, der sich in der virtuellen Gesellschaft vollziehen wird, ist, so Bühl, aus heutiger Sicht weniger pessimistisch einzuschätzen, als zu Zeiten der Massenmedien, in den Habermas sein Standardwerk schrieb. (vergl. Bühl 1996: 233) Aber läßt sich das auch für das Geschlechterverhältnis sagen? Sind mit der zunehmenden Auflösung der Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit auch Veränderungen der geschlechtlichen Zuschreibungen zu erwarten? Vor allem hinsichtlich der Geschlechterfrage wird auf den Bereich der Öffentlichkeit in den letzten Kapiteln noch näher eingegangen.

Zur Kultur: Zur These Bühls, die auf die Tendenz verweist, daß mit der Virtualisierung der Kommunikation der zunehmende Verlust des Realkörpers und damit eine Überbetonung des Geistes einhergeht, ist hier anzumerken, daß der Körper in den virtuellen Interaktionen wieder auftaucht. Diese paradoxe Beobachtung deutet auf eine komplexe Beziehung zwischen Identitäten und Körper hin. Die Identitäten, die die Menschen in der virtuellen Realität der MUDs annehmen, sind in der Regel körperbezogen bzw. ohne Rückbezug auf den Körper nicht möglich. Demnach unterschätzt Bühl die Bedeutung des Körpers im Konstruktionsprozeß von (geschlechtlichen) Identitäten.

Zusammenfassend läßt sich mit Bühl für die hier relevante Fragestellung sagen, daß die Virtualisierung der Gesellschaft sich auf alle sozialen Bereiche ausdehnt. Zum einen konstituiert der virtuelle Raum einen virtuellen Produktionstypus, der Klassen-, Arbeits- und Sozialstrukturen grundlegend verändern wird und zum anderen führt er, so Bühl, zu

„einem qualitativen Strukturwandel der Öffentlichkeit und verändert im gravierenden Maße kulturelle Muster und Einstellungen sowie unseren Raumbegriff selbst.“ (ebd.: 57)

Indem Bühl 'Virtuelle Realität' und 'Realwelt' als parallele Wirklichkeiten gegenüberstellt, von denen eine die andere überlagert, bewegt er sich in dichotomen Denkmustern und stellt damit ein Konstrukt her, das eine „Überbetonung des Geistes“ intendiert. Die Grenzen zwischen diesen Realitäten können nur aufgelöst werden, wenn davon ausgegangen werden kann, daß es eine eigentliche Realität gibt. So kommt Bühl z.B. zu der impliziten Unterscheidung zwischen 'virtuellem' und 'materiellem' Produktionstypus; eine Konstruktion die, ähnlich wie die Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit, die Abwertung bzw. die Negierung des Körpers enthält und sich somit als ideologisch erweist.

Im Hinblick auf die ideologische Bedeutung der zugrundeliegenden Dichotomien soll im folgenden die Entstehung virtueller Öffentlichkeiten in den Computernetzen näher betrachtet werden. Ungeachtet der Tatsache ungleicher Zugangsvoraussetzungen aufgrund nationaler, geschlechtlicher und ökonomischer Hierarchien wird mit den 'Neuen Medien' die Entstehung neuer demokratischer Gemeinschaften verbunden, die gerade im Selbstverständigungsprozeß der Weltgesellschaft zu einem weiteren Strukturwandel der Öffentlichkeit führen soll. Der Begriff Öffentlichkeit ist von der geschlechtshierarchischen Struktur unserer Gesellschaft genau so betroffen, wie die Aneignung und Kultur der Computertechnologie. Im folgenden werden Öffentlichkeitstheorien zugleich auf ihre Anwendbarkeit auf das Internet und auf ihre blinden Flecken bezüglich der Herrschaftskategorie Geschlecht untersucht.

## 6 Öffentlichkeiten und Internet

Nachdem das Internet hinsichtlich seiner Anwendungsbereiche und seiner sozialen Struktur beschrieben wurde, und die Vergeschlechtlichungsprozesse der Technikkultur in unserer Gesellschaft anhand des feministischen Diskurses aufgezeigt werden konnten, soll im weiteren die Kategorie der Öffentlichkeit eingeführt werden. Damit wird ein zentraler Begriff in der Debatte um die Möglichkeiten des Internets aufgenommen, der im folgenden auf der Grundlage klassischer Öffentlichkeitstheorien (Arendt, Habermas) aber auch hinsichtlich neuerer Konzepte (Negt/Kluge, Fraser) diskutiert werden soll.

Die in Kapitel 2 dargelegten spezifischen Kommunikationsbedingungen im Netz geben in der allgemeinen Debatte Anlaß zu der Hoffnung, die öffentlichen Strukturen könnten sich durch die neuen Medien zugunsten vermehrter Demokratie verändern.<sup>1</sup> Diese Hoffnungen sind zum Teil auf der Annahme begründet, daß sich unter den immateriellen Bedingungen der Computerwelt andere gesellschaftliche Verhältnisse herausbilden werden, weil soziale und geschlechtsspezifische Ungleichheiten nicht mehr erkennbar sind und damit an Bedeutung verlieren. Gerade hinsichtlich neu entstehender Öffentlichkeiten verbindet sich mit solchen Annahmen die Erwartung, daß in der virtuellen Welt einer gleichberechtigten Teilnahme an öffentlichen Diskursen nichts mehr im Wege steht. Kritische Stimmen in dieser Diskussion machen dagegen auf die realweltlichen Herrschaftsverhältnisse in unserer Gesellschaft aufmerksam, die den Zugang zu den Computertechnologien und die Präsenz in der Netzwelt strukturell determinieren. Auch das folgende Kapitel basiert auf der Annahme, daß die Verhältnisse der materiellen Welt nicht einer virtuellen Wirklichkeit gegenübergestellt werden können, in der Hoffnung, es würde sich dort, unabhängig von realweltlichen Machtverhältnissen - eine neue Welt herausbilden. Die Analyse dieses Problemfeldes beschränkt sich dabei auf die Geschlechterverhältnisse und ihre Übertragung auf öffentliche Strukturen im Internet.

---

1 Auch skeptische Stimmen schalten sich in diese Auseinandersetzung ein, weil sie durch den vermehrten Einsatz hochtechnologischer Kommunikationsmittel eher die Gefahr der Kontrolle und der Isolation einzelner Individuen befürchten.

Der optimistischen Ansicht von Anne Phillips, die in dem Zusammenspiel von Demokratie und interaktiver Technologie ein „Szenario“ ausmacht, „das mit den geschlechtsspezifischen Ungleichheiten aufräumt und die Barrieren zwischen der öffentlichen und der privaten Sphäre überwindet“ (Phillips 1995: 231) steht die skeptische Position Neverlas und Voglmayrs gegenüber, die auf das ungleiche Verhältnis zwischen den Geschlechtern aufmerksam machen und „daß die Inhalte, von den Datenbanken bis zur Pornographie, an männlichen Lebenswelten ausgerichtet sind.“ (Neverla/Voglmayr 1996: 244)

Um dem Neuen im Verhältnis der Geschlechter in einer virtuellen Zukunft nachzugehen, scheint sich die Computerwelt auf den ersten Blick nicht zu eignen, da das 'authentische' Geschlecht der Teilnehmenden in der Regel männlich ist. Aber Geschlecht ist in der Immaterialität der Computernetze eine 'relative Sache'. Dazu Helmers:

„In der Netzwelt sieht jeder Net'er genauso aus wie sein Gegenueber - Zeichen auf einem Bildschirm. Eine Profilierung der Person ist nicht über herkömmliche realweltliche Symbolik moeglich, sondern auf Tastatureingaben beschränkt - „you are what you type“.“ (Helmers 1994: 32)

Kulturelle, persönliche und nationale Identitäten sind Kategorien, die durch die neue Lebenswelt im Netz an Kontur verlieren. Helmers kommt zu dem Schluß, daß sich Netzidentität und realweltliche Identität gegenseitig beeinflussen werden.

Sherry Turkle ist überzeugt, daß virtuelle Räume unsere Identität verändern können. Ihr Buch 'Life on screen' soll beschreiben, wie die neu entstandene Kultur der Simulation unsere Ideen von Geist, Körper, Selbst und Maschinen beeinflusst. (Turkle 1995: 10) Die Geschichte konstruierter Identitäten ist, so Turkle, im Kontext der Geschichte der sich auflösenden Grenzen zwischen realer Welt und virtueller Welt neu zu erzählen. Der Identitätsbegriff löst sich auf, weil die Grenze zwischen Mensch und Maschine verschwindet. Der Mensch spiegelt sich nicht nur in der Maschine, sondern er lebt in ihr und durch sie.

„Most recently, the computer has become even more than tool and mirror: We are able to step through the looking glass. We are learning to live in virtual worlds.“ (ebd.: 9)

Der Bereich der Technologie steht in einem spezifischen Verhältnis zu einer Gesellschaft, in der das Internet schon bald zu einem Konstitutionsmedium neuer Öffentlichkeitsformen werden könnte.

„In der Netzwelt, in der alle soziale Interaktion technisch vermittelt ist, spielt Technik eine besonders große Rolle. Umgekehrt hat jeder scheinbar nur technische Vorgang stets eine tiefere - soziale, ökonomische, politische - Bedeutung.“ (Hoffmann et al. 1996: 25f)

Hier liegt der Grund, die Netzwelt nicht nur als einen genuin sozial- und kulturwissenschaftlichen Gegenstand zu betrachten, sondern darüber hinaus zu zeigen, daß das Internet kein beliebig gestaltbares und beliebig nutzbares neutrales Transportnetz ist.

Sowohl die kulturellen Muster sozialer Interaktionsregeln, vorgegeben durch die sogenannte „Netiquette“, als auch die kulturellen Muster der Netztechnik sind konstitutiv an der Herausbildung und an dem Zusammenhalt virtueller Gemeinschaften beteiligt. (vergl. ebd.: 26ff)

Faßler schlägt vor, den Computer nicht als festlegende technische Struktur zu verstehen, „sondern als interaktiv herzustellende Koordination von programmiertem Modell und sinnstrukturiertem Handeln.“ (Faßler 1996: Vorwort) Denn dem Computer kommt seine soziale Bedeutung nicht aufgrund seiner physikalischen Eigenschaften zu; vielmehr wird er

„sozial wirksam durch die Konstruktion, Verbreitung und Anerkennung elektronisch bearbeitbarer Wirklichkeitsmodelle. Die Modelle konstruieren neue Umgebungen, neue Räume.“ (ebd.)

Nach Faßler ist heute Computertechnologie das Konstitutionsmedium für öffentliche Ordnung überhaupt, wobei der Software als ‘öffentliches Gut’ eine besondere Rolle beizumessen ist. (vergl. ebd.) Seiner grundlagentheoretischen Auseinandersetzung mit computertechnologisch erschlossenen Verhaltens- und Kommunikationsräumen liegt u.a. die These zugrunde, daß durch den Computer beispiellose soziale Umgebungen erzeugt und bereitgestellt werden. Dabei handelt es sich um Spiel-, Produktions-, Informations- und Kommunikationsumgebungen.

Auf der Grundlage einer ethnographischen Beschreibung des Internets wollen auch Hoffmann et al. im Laufe ihres Projektes die These belegen, daß das Internet eben nicht nur ein physikalisches Transportnetz ist, sondern ein

‘Interaktionsraum’, in dem es auch zur Herausbildung von neuen Öffentlichkeitsformen kommen kann.

„Dieser Raum wurde geschaffen und besiedelt von einer Computerexpertenkultur, deren Vorstellungen, Wünsche, Anforderungen und Kenntnisse den technischen und nutzungspraktischen Werdegang des Internets bis heute prägen.“ (ebd.: 36)

Begreift man Technik als einen spezifischen Bereich männlicher Kultur (Wajcman) so wird sich voraussichtlich die These Neverlas und Voglmayrs bestätigen, wonach „der Männerbund im Netz ebenso agiert und sich (re)produziert wie anderswo.“ (Neverla, Voglmayr 1996: 244) Im elektronischen Netz entstehende öffentliche Räume sind so gesehen schon geschlechtsspezifisch vorstrukturiert, obwohl die klassische Struktur geschlechtlicher Zuordnung (Öffentlichkeit und Privatheit) aufgehoben zu sein scheint. Es stimmt wohl, daß sich netzeigene Formen öffentlicher Ordnung von denen unterscheiden, die die Gesellschaft außerhalb der Netzwelt hervorbringt<sup>2</sup>, für die hier relevante Fragestellung bleibt dabei aber zu bedenken, daß die Computerexpertenkultur eine ‘männliche’ ist.

Das kann zumindest als ein zentraler Erklärungsansatz für den Umstand gelten, daß die entscheidenden Gremien für die politischen Gestaltungsprozesse im Netz überwiegend mit männlichen InformatikerInnen und PhysikerInnen besetzt sind. (vergl. Hoffmann et al. 1996: 37) Darüber hinaus nimmt aber die Entwicklung computergenerierter Öffentlichkeiten auch einen netzspezifischen Verlauf, der mit den Grundbedingungen des Cyberspace verbunden ist. Diese sind:

1. Entstofflichung (digitale, körperlose Bewohner einer digital erzeugten Welt)
2. Raum-zeitliche Direktheit (weitestgehende Unabhängigkeit der Netzwelt von geographischen Entfernungen)

---

2 Hoffmann et al. nennen zwei Differenzen zu realweltlichen Öffentlichkeiten:

1. Bereits bestehende gesetzliche und normative Regelwerke der netzexternen Welt (z.B. Copyright) finden nicht unbedingt auch in der Netzwelt Anerkennung bzw. Anwendung.
2. Die elektronische Interaktion bringt neue netzspezifische Ordnungsformen hervor, die auf den besonderen Interaktionsmöglichkeiten und Kommunikationsprinzipien des Internets beruhen. (vergl. ebd.: 36)

Diese Konditionen bewirken „eine bislang nicht gekannte Grenzenlosigkeit und Geschwindigkeit der Bewegungen im Raum“ (ebd.: 18) und verweisen auf ein neuartiges Verhältnis zwischen Körper und Geist.

„Wenn wir laut Kaufhauswerbung ‘in einer Stunde um die Welt surfen’, tun wir das sicherlich ohne unsere Körper. Denn die sind nicht so schnell.“ (Kleinen 1997: 47)

Kleinen verweist auf den Zusammenhang vermittelter virtueller Wirklichkeit und die Verdrängung des Körpers, indem sie sich auf eine Untersuchung von Sandy Stone bezieht, die eine zeitliche Verbindung (im 17. Jhd.) zwischen dem Rückzug des Körpers in das Private und Unsichtbare und der Entstehung erster virtueller Gemeinschaften herstellt. (vergl. ebd.: 50, auch Stone 1991) Die Vermittlung dieser virtuellen Realitäten hing direkt mit der Herausbildung der Schrift- und Buchdruckkultur zusammen. Der Cyberspace stellt in dieser Entwicklung lediglich eine neue Form von Vermittlungskapazität dar. Die Erfahrungen, die durch den Cyberspace möglich geworden sind, sind allerdings ungleich deutlicher und lassen die Grenze zwischen ‘Virtuellem’ und ‘Realem’ verwischen. (vergl. ebd.: 50) Ist die virtuelle Realität lediglich ein Konstrukt, das der Verdrängung des Körpers dient? Und was ist demnach die ‘eigentliche’ Wirklichkeit? Ist nicht auch diese eine soziale Konstruktion, die um eine computertechnologisch erzeugte Dimension lediglich erweitert wird?

Handelt es sich bei der ‘Virtuellen Realität’ tatsächlich um eine Gegenwelt, eine zur ‘wirklichen Welt’ konkurrierende Realität oder werden durch die neuen Computertechnologien Zusatzräume geschaffen, in denen neue Formen der Vergesellschaftung und damit auch von Öffentlichkeiten entstehen können? Ist die Unterscheidung in ‘wirkliche Realität’ und ‘virtuelle Realität’ überhaupt aufrechtzuerhalten?

Um diese Frage, die in der Kritik an Bühl schon angesprochen wurde, soll es in dem anschließenden philosophischen Exkurs gehen, der zwei unterschiedliche Auseinandersetzungen mit der ‘virtuellen Realität’, die von Münker und die von List, gegenüberstellt. Zum einen ist diese Frage für das Verhältnis zwischen Netzwelt- und Realweltidentität zentral. Dabei liegt die Annahme zugrunde, daß bei der Neukonstruktion virtueller Identitäten auf den kulturellen Erfahrungshorizont nicht nur zurückgegriffen werden muß, sondern daß zudem diese Identitäten nicht getrennt bzw. als gegensätzliche darstellbar sind. Der Exkurs soll darüber hinaus verdeutlichen, warum es für eine Verän-

derung der herrschenden Geschlechterordnung unerlässlich ist, die dichotome Gegenüberstellung der Sphären Öffentlichkeit und Privatheit erneut zu hinterfragen.

### 6.1 Exkurs: Virtuelle Realität und Wirklichkeit<sup>3</sup>

„Der Schein der Simulation, keine zu sein, hat den Mythos begründet, sie sei mehr als bloße Illusion, eine ganz eigene und ganz wirkliche Welt; kein Teil der empirischen, sondern (...) eben die virtuelle Realität.“ (Münker 1997:109)

Der Begriff ‘virtuelle Realität’, der zentrales Element des Mythos ‘Internet’ ist, impliziert zunächst einmal, daß es sich um eine zur Alltagswelt konkurrierende neue Realität handelt. Denn wer von »virtueller Realität« spricht, impliziert das Vorhandensein mehrerer Realitäten; zumindest zweier Wirklichkeiten, die ‘virtuelle’ und die ‘nicht-virtuelle’ bzw. ‘aktuelle’. (vergl. Münker 1997: 115) Aber Virtualität ist kein gänzlich neuer Begriff, der, wie beispielsweise der Begriff ‘Cyberspace’ mit der Entwicklung neutechnologischer Simulationsformen entstanden ist, sondern hat seine genealogischen Wurzeln schon in der Antike.<sup>4</sup> Wörtlich übersetzt könnte man ‘*virtuelle Realität*’ auch als ‘*mögliche Wirklichkeit*’ bezeichnen, als eine Wirklichkeit also, „die wirklich eine werden kann.“ (ebd.: 109). Den Begriff ‘Virtuelle Realität’ aus einer solchen sprachphilosophischen Perspektive betrachtend, verweist Münker auf alte philosophische Fragen: Ist unsere Wirklichkeit die einzige Realität? Oder existieren alternative Realitäten, von denen die virtuelle Realität nur eine ist, in die der Mensch, dank der neuen Simulationstechnologien, einzutreten in der Lage ist?

Die Prämisse einer digital hergestellten Gegenwelt als konkurrierende Wirklichkeit liegt dem Mythos des Cyberspace zugrunde, dessen zentrales Element die Annahme ist, daß es in ihm keine Materie gibt.

---

3 Münker nennt die virtuelle Realität eine ästhetische Dimension- ausgehend von „‘Aisthesis’, der Wahrnehmung; durchaus im Sinne der Wahrnehmung : Ein ästhetischer Raum ist der Cyberspace als *aisthetischer*.“ (Münker 1997: 123)

4 Münker faßt seine Auswahl mehrerer Beiträge aus Enzyklopädien und Lexika so zusammen: „**virtuell** [über fr. *virtuel* von lat. *virtualis* = »als Möglichkeit vorhanden«, von lat. *virtus*= »Tugend, Kraft, Tüchtigkeit«]; das, was nach Anlage oder Vermögen als Möglichkeit vorhanden ist; was intrinsisch alle Bedingungen seiner Realisierung erfüllt; auch: scheinbar, denkbar.“ (ebd.:109)

„Die Ablösung vom Körper erscheint als Erlösung von dessen vergänglicher Schwäche und flüchtiger Materialität, eine Erlösung, die selber zwar nur für die kurze Weile des Aufenthalts im Cyberspace hält - die dabei jedoch den Schein erweckt, als würde die Entscheidung über die Begrenztheit und Vergänglichkeit unserer Existenzform neu eröffnet und in unsere eigene Verfügbarkeit überführt.“ (ebd.: 111)

Eben darin gründet die tiefgreifende Faszination, die mit dem Mythos des Cyberspace einhergeht. Denn die Reise in die virtuelle Welt des Cyberspace entspricht dem „Ideal aller Übersetzungen“ als einer „Vorstellung einer unreduzierten und gerechten Überführung aus den Grenzen der einen in die Domäne einer anderen Realität“. (ebd.: 110)

Auch List beschäftigt sich in ihrer Analyse der neuen „Technologien der Entkörperlichung“ mit der Faszination des Cyberspace und seiner Mythen. Allerdings behandelt sie das Phänomen des »Cyberplatonismus«, wie ihn auch Münker beschreibt, aus der Perspektive eines feministischen Theorie- und Reflexionszusammenhangs. Aus diesem Blickwinkel heraus erkennt sie in der Reaktualisierung der antiken Geistmetaphysik Platons vor allem die Wiederbelebung des ‚platonischen‘ Bedürfnisses, „das Leben des Geistes aus seiner archaischen Leibgebundenheit“ zu befreien. (List 1996: 88) Der dominierende Mythos des Cyberspace verlangt das vollständige Eintauchen des Menschen in die imaginären Datenfluten, während der Körper außerhalb des Speichers der Netzwelt bleiben muß. Die Faszination hatte damals wie heute seinen Ursprung in der Idee, „das leibgebundene Hier und Jetzt in Bildern und Gedanken zu transzendieren“, so daß der Mensch in der Lage ist, „im Denken an einem anderen Ort zu sein“ (ebd.: 93). Platons Lehre ist, ohne die Welt des Erkennens und Handelns ganz zu verleugnen, doch durchsetzt von der parmenidischen Erkenntnis,

„daß der Zugang zum höheren Wissen und zum wahren Sein die Überwindung der Kontingenzen der leiblichen Existenz voraussetzt, ja ihr eigentliches Ziel ist.“ (ebd.: 92)

Diesem antiken Mythos, der in den Möglichkeiten des Cyberspace scheinbar seine Verwirklichung findet, setzen verschiedene (vielfach feministisch-post-moderne) TheoretikerInnen und KünstlerInnen einen anderen Diskurs entgegen; nicht die Eliminierung des Körpers, sondern die Überwindung des cartesianischen Bildes vom Körper als Maschine durch die Wahrnehmung und

Erfahrungen in den elektronisch erschaffenen virtuellen Dimensionen soll erreicht werden. (vergl. Haraway 1995, Ascott 1993)<sup>5</sup>

Münker kommt ebenfalls an einer zentralen Stelle seiner Ausführungen zu den philosophischen Wurzeln des Parmenides. Zentral ist dieser Punkt, weil es in der Debatte um das Verhältnis zwischen dem 'Virtuellen' und dem 'Wirklichen' und damit um das alte philosophische Problem geht, eine klare Differenzierung zwischen Sein und Schein zu finden. In der formalen Logik des Parmenides ist das *Wesen des Seins* so, daß es *ist*. „Und was *ist*, kann nicht *nicht* sein“ (Münker 1997: 116) Die eindeutige Festlegung der Identität des Seins heißt aber, laut Parmenides, daß das, was *ist*, zugleich „einheitlich, vollkommen und unvergänglich“ ist. (ebd.: 116) Alles was diesen Kriterien nicht entspricht, „ist nichts als Schein; und der ist strenggenommen - *nichts*.“ (ebd.: 116) Dazu gehört, laut Münker, auch die »virtuelle Realität«, die nach der strikten Unterteilung Parmenides' der Welt des 'Scheins' bzw. des 'Nicht-Seins' zuzuordnen wäre.

Das durch den Cyberspace vermittelte Versprechen, die Differenz zwischen Sein und Nicht-Sein könnte überwunden werden, ist nicht *wirklich* einlösbar - aber vielleicht ist es in einer „*bloß möglichen Wirklichkeit*“ umzusetzen.

„Aber eben das ist ja der Vorteil einer bloß möglichen Wirklichkeit, wie sie die virtuelle Realität darstellt - daß sie nicht nur das Unwirkliche künstlich zu realisieren, sondern auch das Unmögliche wirklichkeitsgetreu zu simulieren vermag.“ (ebd.: 112)

Münker zeichnet die Beziehung von Wirklichkeit und Möglichkeit als eine Bewegung nach. Denn so hat es bereits Aristoteles pointiert:

„Möglich ist das Wirkliche - und das noch nicht Verwirklichte.“<sup>6</sup>  
(ebd.: 112)

---

5 Die vieldiskutierte These Haraways, die von einer „Neuerfindung der Natur“ angesichts der Körperpolitiken, hervorgebracht durch die neuen Reproduktionstechnologien, spricht, wird von Ascott aufgenommen, wenn er sagt, daß die Überwindung des cartesianischen Körperbildes „nicht zur Entkörperlichung der Person oder zur Immaterialität (führt), sondern zur Re-Materialisierung, Rekonstruktion, zu einer erneuten Beschreibung, kurz, zur Wiedererfindung des Menschen.“ (Ascott 1993) Auf die These Haraways wird im letzten Teil der vorliegenden Analyse noch näher eingegangen.

6 Aristoteles, *Metaphysik* - Buch IX; bes. 1046b-1048a. Die abendländische Philosophie half sich angesichts der Aristotelischen Definition bislang mit einer formalen Strukturierung des 'Möglichen'. Zum einen das *real* Mögliche, dessen Realisierung sich „in unser je geltendes Bild der Wirklichkeit umstandslos einfügte“ und zum anderen das *logisch*

Damit problematisiert Münker, ob das, was im Cyberspace ist, *ist*. Vor diesem Hintergrund bekommen Fragen nach persönlicher bzw. authentischer Identität, nach virtueller Interaktion und politischen Handlungsmöglichkeiten, aber auch Fragen nach den geschlechtlichen Zuschreibungen im Netz neue Bedeutungen. Indem wir aufhören, die virtuelle Realität als eine Gegenwelt zur 'eigentlichen Realität' zu betrachten, lösen wir uns von der antiken philosophischen Tradition, die 'Welt des Geistes' der 'Welt des Körpers' gegenüberzustellen. Der Ursprung dieses Bedürfnisses ist List zufolge vor allem in der Assoziation von Leiblichkeit mit Verletzlichkeit und Endlichkeit des Menschen begründet. Der weibliche Körper ist durch seine Fähigkeit des Gebärens und die periodisch auftauchende Menstruation Ausdruck für den Kreislauf des Lebens und erinnert zumindest unbewußt an Abhängigkeit und an den Tod.

„Dieser Prozeß der Verdrängung von Erfahrungen der Leiblichkeit und Kontingenz steht (...) in einem engen Zusammenhang mit der patriarchalen Verfassung der Gesellschaft der Antike.“ (List 1996: 93)

Er führte zur strukturimmanenten Zuordnung der »Frau« (als Gebälerin) zum *Oikos* und dem Naturhaften<sup>7</sup> und des »Mannes« zur Sphäre des *Logos*. Aber dieser Verdrängungsprozeß prägt auch heute noch die, der gesellschaftlichen Verfassung zugrundeliegenden Vorstellungen vom 'autonomen Individuum', das seinen Ursprung in der Renaissance findet. Dabei ist zu beachten, daß die Renaissance eine Epoche ist, deren Ideen selbst wiederum auf den philosophischen Vorstellungen der Antike basieren.

Ausgehend von der Annahme Münkers, daß der Cyberspace als eine 'ästhetische Dimension' der Realität zugänglich ist, wird die antike philosophische Unterscheidung von 'Sein' und 'Nicht-Sein' aufgehoben und damit gleichzeitig die zweigeschlechtliche Strukturierung in Frage gestellt, die unter anderem auch in der dichotomen Unterteilung in öffentliche und private Sphäre

---

Mögliche, dessen Verwirklichung uns nach unserem Kenntnisstand der Naturgesetze zwar unwahrscheinlich, aber nicht logisch widersprüchlich erscheint. (Münker 1997: 112f) „Gerade weil wir von logisch möglichen Welten nichts wissen, *außer* ihrer abstrakten Möglichkeit, haben sie der philosophischen Argumentation seither als eine ihrer liebsten Anschauungsfiguren gedient.“ (ebd.: 113)

7 List bezeichnet die Vorstellungen vom 'Weiblichen' als geeignete Projektionsfläche philosophischer Imaginationen „für die »allzumenschlichen Erfahrungen der leiblichen Kontingenz und Abhängigkeit, die sich mit dem Selbstbild des Denkenden Ich und seinen Phantasmen der vollkommenen Einheit mit der Sphäre des Logos schwer vereinbaren ließen.“ (ebd.:93)

verankert ist. Der Autor befreit damit die virtuelle Realität aus dem Status einer gegensätzlichen Welt zu unserer Alltagswelt, in der sich lediglich das widerspiegeln läßt, was wir sowieso schon kennen. Im Gegensatz zu dem Gedankenexperiment der antiken Philosophie nämlich kann man die virtuelle Dimension betreten und erfahren, womit zumindest metaphorisch die Leibgebundenheit virtueller Erfahrung eingeholt ist. Dadurch wird das *logisch* Mögliche in unserer Wahrnehmung verwirklicht, was die Einebnung der formalen Differenz von *real* und *logisch* Möglichem (*vergl. Fußnote 54*) zur Folge hat: Denn durch den Eintritt in den Cyberspace werden dem Menschen genau die Erfahrungen ermöglicht, die in logischer Konsequenz undenkbar wären. Er kann zumindest zeitweise in fremde Körper schlüpfen, er kann fliegen, durch Wände gehen, Raum- und Zeitgrenzen mühelos überwinden und ist somit scheinbar in der Lage, biologische Vorgaben, die die menschliche Spezies von anderen Lebensformen unterscheiden, beliebig zu variieren.

Statt aber die virtuelle Realität als eine neue Dimension zu begreifen, zeigt sich in dem Versuch, den Cyberspace mit urbanen Metaphern zu erfassen nach Münker eine Ästhetik, deren Kern eine „Anthropomorphisierung der Technik“ ist. (ebd.: 122) Gerade die Tendenz aber, die virtuelle Realität in alltagsweltlichen Metaphern zu beschreiben, verstellt den Blick auf ihr innovatives Erkenntnispotential des Neuen, das in der Losgelöstheit von Raum- und Zeitgrenzen besteht. Durch die anthropomorphe Veranschaulichung wird der Mythologisierung der medialen Technik und damit der virtuellen Realität Vorschub geleistet.

„Nur, wer ihre ästhetische Differenz zur Realität beachtet, wird den Ort bestimmen lernen, den die virtuelle Realität in der Realität einnehmen kann.“ (ebd.: 122)

Die Wahrnehmung der virtuellen Realität als eine Gegenwelt ist dagegen eine Fortführung unserer Sicht auf die Welt in dichotomen Ordnungsmustern. Die Unterscheidung in ‘real’ und ‘virtuell’, gedacht als ‘wirklich’ und ‘nicht-wirklich’ entspricht der philosophischen Unterscheidung von ‘Sein’ und ‘Schein’. Die Neigung, die Welt in dichotomen Mustern zu sehen, entspringt laut Münker dem Wunsch nach überschaubaren Grenzen und formalen Differenzierungen. Die „Illusion dualistischer Ordnungsprinzipien“ ist nach Meinung des Autors nicht weniger, als die wesentliche Bedingung für die Abgrenzung der „digitalen Welt der Computersimulation“ gegen die „Realität außerhalb der Speicher“. (*vergl. ebd.: 117*) Die Gegenüberstellung von ‘virtuell’ und ‘real’ fügt sich ein in die Reihe von Dichotomien und Dualis-

men moderner Denktradition (z.B. 'Leib vs. Seele', 'Materie vs. Immateriellem', 'Sein vs. Schein' etc.).<sup>8</sup> Eine solche Grenzziehung setzt aber auch voraus, daß es das 'eine' gibt, wogegen das 'andere' abgegrenzt werden kann. Münker geht davon aus, daß sich das 'Virtuelle' auf diesem Weg der Abgrenzung (gegen das Konstrukt der 'wirklichen Wirklichkeit') nicht erfassen läßt.

„Es gibt keine »virtuelle Realität«, weil es die »eigentliche Wirklichkeit« nicht gibt, gegen die jene sich abgrenzen müßte.“ (ebd.: 118)

Das Bild einer abgeschlossenen Wirklichkeit wird von der Relativierung unserer Realität gebrochen, die Wittgenstein seiner Sicht auf *die* Welt zugrunde legt:

„Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt.“  
(Wittgenstein 1984: 67)

Zu recht weist Münker darauf hin, daß sich dieser Satz in den Computerwelten virtueller Interaktion (MUDs, MOOs etc.), in denen die 'Bewohner' nicht nur ihre Umgebung, sondern auch ihre eigene Identität durch Sprache bzw. Text selbst erschaffen, bewahrheitet. Die SpielerInnen der MUDs können nicht nur mehrere Identitäten gleichzeitig annehmen, darüber hinaus sind sie durch die modernen Computertechnologien in der Lage, diese Identitäten in verschiedenen Welten zu leben.<sup>9</sup> In der Pluralisierung *der* Realität sieht Münker die voraussetzende Bedingung, um von 'virtueller Realität' überhaupt sprechen zu können. Denn darin liegt die Einsicht begründet, daß es die einzig wahre Wirklichkeit nicht gibt - es sei denn, es wird von einer veränderbaren Wirklichkeit ausgegangen, die sich aus der individuellen Perspektive ergibt.

„Es gibt, so könnte man sagen, eben viele Welten innerhalb der einen Wirklichkeit.“ (Münker 1997: 119)

---

8 List kommentiert dieses Bedürfnis mit den Erkenntnissen der Phänomenologie (Brentano, Merleau-Ponty), die das Verhältnis von Leiblichkeit und Bewußtheit bzw. von Körper und Geist ihrer Meinung nach angemessen beschreiben: „Bewußtsein ist ihm (Brentano) zufolge durch eine eigentümliche Dualität gekennzeichnet, die darin besteht, daß Akte des Bewußtseins sowohl auf etwas in der Welt gerichtet sind, als auch das Moment des Gewahrseins der Bewußtseinsakte selbst enthalten.“ (List 1996: 94) Brentano prägte damit den Begriff der Intentionalität, deren spezifische Doppelstruktur menschliches Bewußtsein und Intelligenz von bisher entwickelten Formen der maschinellen Intelligenz unterscheidet.

9 Auf diesen Aspekt wird weiter unten noch näher eingegangen. (Kapitel 7)

Welcher dieser unzähligen Welten man ansichtig wird, hängt von der Blickrichtung ab, die die BetrachterIn einnimmt. Ohne den Cyberspace mystifizieren zu wollen, kommt Münker zu dem eher pragmatischen Schluß, daß wir den Cyberspace als Teil unser Realität annehmen sollten:

„Für die Dauer des Aufenthaltes in den virtuellen Welten des Cyberspace wird dem Menschen die Möglichkeit einer ebenso innovativen wie inhumanen (im Sinne von: gattungs-unspezifischen) Bewegung innerhalb der schlechthin wirklichkeitskonstitutiven Dimensionen von Zeit und Raum eröffnet. Die entscheidende Frage in diesem Zusammenhang ist, ob der Prozeß, der damit in Gang gesetzt ist, die Voraussetzung dafür schafft, die virtuelle Realität nicht nur *als experimentelles Modell einer Welt alternativer Wahrnehmungs- und Kommunikationsweisen* - sondern tatsächlich als *alternative Dimension zur Wirklichkeit selbst* anzuerkennen? Dies ist die Frage nach dem ontologischen Status der virtuellen Realität und dem Existenzmodus ihrer Bewohner.“ (ebd.: 114)<sup>10</sup>

Beide, sowohl List als auch Münker, stellen heraus, daß sich die Folgen einer »Revolution der Kommunikation« in der **Verschiebung kultureller Handlungsspielräume** ergeben, die durch die neuen Medientechnologien bewirkt werden.

„Das Phänomen der Verschiebung, welches im Virtuellen seinen Raum findet, ist ein zentrales Movens der Dynamik der menschlichen Kulturgeschichte: Seit der Mensch dem Kreislauf unmittelbarer Triebbefriedigung entzogen ist und aus dem selbstvergessenen Zustand der unreflektierten Gegenwartsorientierung erwachte, ist seine gesamte Erfahrungs- und Erlebnisgeschichte gekennzeichnet durch ihre permanente Verschiebung in immer neue Sphären kultureller Ausarbeitung, Durcharbeitung und Wiederholung.“ (Münker 1997: 124)

Die neuen Kommunikationstechnologien sind in dieser Entwicklung nur eine weitere Stufe einer Revolution, die sich mit dem Auftauchen erster Graphismen, über die Schrift hin zu den multimedialen Ausdrucksmitteln der Simulation „Techniken der Objektivierung bzw. »Exteriorisierung« von zunächst

---

10 Wobei an anderer Stelle noch zu diskutieren wäre, ob die Anwendung einer, von den Menschen selbst entwickelten Technik, als 'gattungsunspezifisch' anzusehen ist. Münker übersieht dabei, daß der Mensch schon immer seine Handlungsspielräume durch Technik erweitert hat (Axt, Rad, Flugzeug etc.), die nur dann als 'gattungsunspezifisch' zu beurteilen sind, wenn man 'Technik' der 'Natur' gegenüberstellt.

leibgebundenen symbolischen und intellektuellen Fähigkeiten“ (z.B. Gesten, Sprechen) fortsetzte. (List 1996: 87) Die Verschiebungen betreffen die Erfahrungen der Zeit und der eigenen Zeitlichkeit, die Erfahrungen des Raumes und des sprachlichen Sinnes, als einen nie stillstehenden Prozeß wandelnder Bedeutungszuschreibungen. (vergl. Munker 1997: 124) Und die Verschiebungen erodieren die kategorialen Trennungen dichotomisch verfaßter ontologischer Kategorien (Materie/Geist, Natur/Kultur), die symbolisch und soziokulturell in der herkömmlichen Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit festgeschrieben und verankert sind.

„Die Thematisierung und ökologische Problematisierung des sich wandelnden Naturbegriffs ist deshalb nicht möglich ohne zugleich die traditionelle Vorstellung einer sozialen Ökologie getrennter und komplementärer männlicher und weiblicher Lebenszusammenhänge zu hinterfragen.“ (List 1996: 89)

Den Cyberspace als ästhetische Form anzuerkennen, als Verschiebung von Raum und Zeit, als sinnliche Wahrnehmungs- und logische Vorstellungswelt und als „Workshop“ der persönlichen Identität (Bruckman 1996) ist die Grundlage, auf der sich die Potentiale des Virtuellen nutzen und Denkmöglichkeiten sich zumindest probenhalber realisieren ließen. Die Lehre daraus könnte sein, so List, von der virtuell realisierten

„Einbildungskraft Gebrauch zu machen und im Spiel mit dem Denkmöglichen sich von den Fixierungen des erworbenen Weltbildes zu lösen.“ (ebd.: 100)

Die Wahrnehmung der ‘virtuellen Realität’ als eine zusätzliche elektronisch generierte Dimension verleiht der Frage nach dem gesellschaftsverändernden Potential der Neuen Medien eine neue Bedeutung. Welche Bewußtseinsveränderungen bringen die technischen Entwicklungen auf der subjektiven Ebene? Gilt in der ‘virtuellen Gesellschaft’, die Bühl im Zusammenhang mit der um sich greifenden Digitalisierung des Alltags ausmacht (Bühl 1997), noch die traditionelle Zuordnung der Geschlechter zu den dualen Sphären der Öffentlichkeit und Privatheit?

Zur Klärung dieser Fragen sollen im folgenden verschiedene Öffentlichkeits-theorien im Hinblick auf ihre Übertragbarkeit auf das Internet geprüft werden.

## 6.2 Der Mythos virtueller Öffentlichkeiten

Gerade was die Entstehung neuer virtueller Öffentlichkeiten im Netz betrifft, werden im soziologischen Diskurs umfangreiche Diskussionen geführt. Traditionelle Öffentlichkeitstheorien, wie die von Habermas und Arendt werden hier auf das neue Medium Internet angewendet, ohne daß die modernen Begrifflichkeiten den Bedingungen der Postmoderne angepaßt werden.<sup>11</sup>

Im folgenden soll ein Teil dieser Debatte beleuchtet werden. Alexander Roesler widmet sich in seiner Untersuchung dem mythischen Grundirrtum, daß „Öffentlichkeit ein technisches Problem darstellt, das sich mit einem geeigneten technologischem Instrumentarium lösen läßt.“ (Roesler 1997: 191) Betrachtet man nur den Werkzeugcharakter des Internets, so ist Roesler sicher Recht zu geben, wenn er sagt, daß sich allein durch die neuen technischen Möglichkeiten keine 'ideale' Öffentlichkeit verwirklichen läßt. Im folgenden wird es aber nicht um die Frage nach der Verwirklichung einer 'idealen' Öffentlichkeit durch das Internet gehen. Vielmehr geht es um die Frage, welche demokratisierende Funktion ein Medium, das Interaktivität, Vernetzung und neue Formen von Öffentlichkeiten möglich macht, in sich birgt und wie dieses Potential mit den veränderten Strukturen von Öffentlichkeit in einer postbürgerlichen Gesellschaft<sup>12</sup> in Verbindung steht.

Roesler hat das Internet hinsichtlich einer seiner populärsten Mythen betrachtet - der demokratisierenden Wirkung dieses Mediums - und stellt fest, daß sich die damit einhergehende Euphorie nicht auf das 'Neue' dieses Mediums zurückführen läßt, sondern auf die Hoffnung, daß alte Ideen durch die Möglichkeiten der Informations- und Kommunikationstechnologien zu ihrer Realisierung gelangen.

---

11 Nach Bühl beginnt die Postmoderne erst mit der Existenz und Entfaltung virtueller Welten. Postmoderne Aspekte, wie das fragmentierte Subjekt, „das Leben als System von Variablen, die Auflösung des cartesianischen Ichs des „cogito ergo sum“ zugunsten eines pluralen Ichs sind als Phänomene einer sich forcierenden Virtualisierung zu deuten und lassen sich anhand der alltäglichen Praxis „virtueller Gemeinschaften“ des Internets nachweisen. (siehe hierzu auch Rheingold 1994) Die CyberSociety erweist sich als radikalisierte Postmoderne, die Postmoderne als eine Epoche, die unter zunehmenden Druck der Virtualisierung gerät.“ (Bühl 1996: 187)

12 Fraser zufolge soll der Begriff »postbürgerlich« den Wandel westlicher Gesellschaften durch sozialstaatliche Massendemokratie und wohlfahrtsstaatlichen Kapitalismus in Abgrenzung zu Habermas' Konzeption einer bürgerlichen Gesellschaft erfassen. (vergl. Fraser 1996: 153)

„Die utopische Dimension neuer Technik liegt sozusagen nicht vor uns, sondern hinter uns, in den Träumen und Idealen der Vergangenheit.“ (Roesler 1997: 171)<sup>13</sup>

Roesler bezieht das Öffentlichkeitsmodell Hannah Arendts auf das Internet, ohne allerdings dem spezifisch Neuen in einem veränderten Verhältnis der Menschen zur Technik Rechnung zu tragen, wodurch ihm womöglich post-moderne Implikationen des Arendtschen Modells entgehen.

### 6.2.1 Das Netz als Agora

Hannah Arendts Begriff der Öffentlichkeit ist direkt dem Demokratiemodell der griechischen Antike entlehnt. Als **Polis** bezeichnete man damals den Bereich des Politischen und somit die Sphäre des Handelns und Redens.

„Politisch zu sein, in einer Polis zu leben, das hieß, daß alle Angelegenheiten vermittels der Worte, die überzeugen können, geregelt werden und nicht durch Zwang und Gewalt.“ (Arendt 1996: 36f)

Der Ort, an dem das Publikum die Belange von allgemeinem Interesse besprechen konnte, war der antike griechische Marktplatz, die **Agora**.

**Oikos** dagegen wurde der private Bereich des Haushaltes genannt. Diese Sphäre ist gekennzeichnet durch Besitz, Eigentum und Familie. Hier konnte in der Abgeschlossenheit der Privatheit menschlichen Bedürfnissen und Notwendigkeiten nachgegangen werden. Es war per definitionem der Bereich der Frauen und Sklaven, die die Tätigkeiten übten, durch welche die Mittel für die Freiheit der Männer bereitgestellt wurden.

Die Hausherrn, die im **Oikos** uneingeschränkt herrschten, traten als freie Männer in das »Reich der Freiheit«, das die **Polis** darstellte. Mit der Neuzeit, so Arendt, kam ein neuer Begriff der Gesellschaft auf, der das Politische mit dem Sozialen gleichsetzte, was zu einer Verwischung der Grenzen zwischen dem Öffentlichen und dem Privaten führte.

„Wir müssen uns in diesem Zusammenhang erst einmal darüber klar werden, welche außerordentlichen Schwierigkeiten wir infolge der

---

13 Roesler überprüft vornehmlich die Öffentlichkeitsbegriffe von Arendt und Habermas. Nur am Rande geht er auf die Konzepte von Sennett, Negt und Kluge ein, um darzustellen, inwieweit sich die These vom 'Zerfall bürgerlicher Öffentlichkeit' bzw. das Konzept proletarischer Öffentlichkeit auf das Internet anwenden läßt.

neuzzeitlichen Entwicklung haben, diese entscheidenden Trennungen und Unterschiede zwischen öffentlich und privat, zwischen dem Raum der Polis und dem Bereich des Haushalts und der Familie, schließlich zwischen den Tätigkeiten, die der Erhaltung des Lebens dienen, und denjenigen, die sich auf eine allen gemeinsame Welt richten, überhaupt zu verstehen, wobei wir nicht aus den Augen verlieren dürfen, daß diese Trennungen und Unterscheidungen die selbstverständliche und axiomatische Grundlage des gesamten politischen Denkens der Antike bilden.“ (ebd.: 39)

Roesler nennt zwei miteinander verbundene Phänomene, die sich nach Arendt mit dem Wort »öffentlich« bezeichnen lassen:

1. Alles, was vor der Allgemeinheit erscheint und für jedermann sichtbar und hörbar ist, erhält dadurch die größtmögliche Öffentlichkeit.  
 „Daß etwas erscheint und von anderen genau wie von uns selbst als solches wahrgenommen werden kann, bedeutet innerhalb der Menschenwelt, daß ihm Wirklichkeit zukommt.“ (ebd.: 62)
2. Außerdem bezeichnet der Begriff 'Öffentlichkeit' die Welt selbst, „insofern sie uns das Gemeinsame ist und als solches sich von dem unterscheidet, was uns privat zu eigen ist, also dem Ort, den wir unser Privateigentum nennen.“ (ebd.: 65) Damit meint Arendt nicht allein die materielle Welt, also die Erde bzw. Natur, als begrenzten Lebensraum des Menschen, sondern alles das, was allen sinnlich zugänglich ist. (vergl. Roesler 1997: 176)<sup>14</sup>

Die Verbindung dieser Phänomene, so Roesler, führt zu einer Bestimmung des Öffentlichen, Gemeinsamen oder auch Wirklichen „als im Wesen pluralistisch, das nur existiert, weil es verschiedene Perspektiven auf ein Gemeinsames gibt.“ (ebd.: 177) Die Pluralität der Ansichten der Welt ist für Arendt das zentrale Moment der öffentlichen Sphäre.

„Eine gemeinsame Welt verschwindet, wenn sie nur noch unter einem Aspekt gesehen wird; sie existiert überhaupt nur in der Vielfalt ihrer Perspektiven.“ (Arendt 1996: 73)

---

14 An dieser Stelle erhellt sich die Bedeutung der Unterscheidung der virtuellen Realität in eine zur 'eigentlichen' Realität konkurrierenden Gegenwelt einerseits oder in eine zusätzliche Dimension einer einzigen Wirklichkeit andererseits, wie Münker sie vorgenommen hat. (vergl.: Exkurs)

Aus dieser Perspektive kann Roeslers Ansicht nach das Internet immer nur eine **Teilöffentlichkeit** und als Ausschnitt des sinnlich Zugänglichen eben nur *eine* Öffentlichkeit *neben* anderen sein. Demnach ergäbe sich durch das Netz nur eine der Perspektiven der gemeinsamen Welt, in welcher

„die Wirklichkeit des öffentlichen Raums aus der gleichzeitigen Anwesenheit zahlloser Aspekte und Perspektiven [erwächst], in denen ein Gemeinsames sich präsentiert und für die es keinen gemeinsamen Maßstab und keinen Generalnenner je geben kann.“ (Arendt 1996: 71)

Arendts Verständnis von Öffentlichkeit zufolge, konstituiert sich in ihr Wirklichkeit und damit eine gemeinsame Welt. Beschränkt auf das Internet, so Roesler, „würde es sich dabei um eine mediale Wirklichkeit handeln, welche die Öffentlichkeit im Internet konstituieren würde und die daher in Konkurrenz oder neben der nicht-medialen Wirklichkeit stünde.“ (Roesler 1997:190) Damit stellt er die »virtuelle Realität« in genau jenes Konkurrenzverhältnis, das auf der Differenz zwischen Sein und Schein beruht und mit Munker und List bereits problematisiert wurde. Geht man aber davon aus, daß es nicht die *eine* Wirklichkeit gibt, gegen die sich die »virtuelle Realität« abgrenzen ließe, stellt man fest, daß die Kommunikation im Internet zum Teil der ‘Öffentlichkeit’ bzw. zu einem Teil der öffentlichen Realität werden kann und nicht bloß eine ‘Teilöffentlichkeit’ neben anderen. Denn in dem Moment, wo digital erzeugte Kommunikation mit anderen Menschen oder Maschinen wahrgenommen wird, wird sie auch Teil der ‘eentlichen’ Wirklichkeit’. Die „fundamentale Rolle“ bei der Herausbildung von Öffentlichkeit, die Roesler dem Internet abspricht, läßt sich so gesehen noch gar nicht überblicken.

Roesler hat den Versuch unternommen, den Öffentlichkeitsbegriff Arendts auf die politische Sphäre des Internets anzuwenden. Seiner Einschätzung liegt die Annahme zugrunde, daß Technik als ein isolierter Bereich angesehen werden kann, den man dem Menschen als das ‘Andere’ gegenüberstellen kann. Aber gerade das Internet ist eine Technologie, die sich nicht nur *mit* der Massengesellschaft entwickelt hat, sondern auch *durch* die moderne Gesellschaft erst möglich wurde. Genau wie die antike Agora und der isolierte Haushalt eine rhetorische Gesprächskultur hervorgebracht haben, die ohne die „technische“ Struktur der griechischen Stadtlandschaft so nicht möglich gewesen wäre, führen die neuen technologischen Entwicklungen unserer Zeit zu einem postmodernen Kommunikationszusammenhang, der u.a. auf einem neuen Verhältnis zwischen Öffentlichkeit und Privatheit beruht. Während der

griechische Mann den Bereich der Notwendigkeiten und Geborgenheit verlassen mußte, um in der Sphäre der Freiheit „das eigene Leben zu wagen“ und damit Mut beweisen konnte (vgl. Arendt 1996: 46), bleibt der/die heutige TeilnehmerIn während seiner/ihrer Mitwirkung am öffentlichen Diskurs im häuslichen Bereich. Nicht sein/ihr Leben riskiert der/die UserIn, wenn er/sie sich in die digital erzeugte Dimension begibt, sondern eine Verschiebung seiner/ihrer Identität.

Die Grenze zwischen Öffentlichkeit und Privatheit ist angesichts moderner Informations- und Kommunikationstechnologien nicht mehr in den räumlichen und zeitlichen Grenzen der Antike oder der Neuzeit zu erfassen. Um die Grenze neu zu verorten, ist eine Redefinition moderner Kategorien notwendig, die den Menschen nicht mehr der Technik gegenüberstellt, sondern die Grenze zwischen Mensch und Maschine verwischen läßt.<sup>15</sup> Die virtuelle Realität ist eine Dimension unserer Wirklichkeit, die durch die Verbindung der Menschen mit der Maschine ‘Computer’ wahrnehmbar wird. Die Öffentlichkeit, die in der virtuellen Realität entsteht, ist nicht mehr und nicht weniger ‘mediale Wirklichkeit’ als zu Zeiten der griechischen Agora.

Zumindest ist das Internet ein geeignetes Medium, die Vielfalt gesellschaftlicher Perspektiven aufzunehmen, zu verbreiten und somit potentiell geeignet, „Wirklichkeit“ oder eine „gemeinsame Welt“ im Sinne Arendts herzustellen.

Im folgenden soll Roeslers Versuch dargestellt werden, das Habermassche Konzept bürgerlicher Öffentlichkeit auf das Internet zu übertragen, wobei ich vorweg die These aufstellen möchte, daß sich das ‘Ideal’ einer umfassenden Öffentlichkeit, wie es das Modell von Habermas impliziert, im Internet nicht verwirklichen wird.

## 6.2.2 Das Ideal der virtuellen Öffentlichkeit

Während Arendt sich an dem Öffentlichkeitsmodell der griechischen Antike orientierte, hat der Öffentlichkeitsbegriff bei Habermas die Gesellschaft der Aufklärung zur Voraussetzung. Hier entsteht Öffentlichkeit nicht auf der Agora, sondern bildet sich in den Kaffeehäusern und Salons des Bürgertums.

---

15 Haraway hat diesen Gedanken im Zusammenhang mit der Cyborg bereits formuliert. (Haraway 1995: 33-40) Auf diesen Aspekt wird weiter unten näher eingegangen.

„Bürgerliche Öffentlichkeit läßt sich vorerst als die Sphäre der zum Publikum versammelten Privatleute begreifen. (...) Eigentümlich und geschichtlich ohne Vorbild ist das Medium dieser politischen Auseinandersetzung: das öffentliche Raisonement.“ (Habermas 1990: 86)

Durch dieses Medium kommt es als Ergebnis der »permanenten Diskussion unter Privatleuten« zur Herausbildung einer »öffentlichen Meinung«, „die nach Habermas Rationalität zumindest als ihr Ideal begreift.“ (Roesler 1997: 178)

Drei Merkmale sind dem Ideal der bürgerlichen Öffentlichkeit in der Idee des vernünftig rasonnierenden Publikums zu eigen:

1. Hinsichtlich ihres Status ergibt sich eine *Gleichheit der Beteiligten*, was Parität und Ebenbürtigkeit zur Folge hat, nicht weil Status keine Bedeutung gehabt hätte, sondern weil von eventuell bestehenden Unterschieden generell abgesehen wurde.
2. Alles kann prinzipiell zum *Gegenstand der Diskussion* werden. Mit der durch den Markt geschaffenen allgemeinen Zugänglichkeit zu Literatur, Kunst und Kultur verschob sich das Interpretationsmonopol der kirchlichen und staatlichen Autoritäten zugunsten der Privatleute. Die Überführung von Kultur- in Warenform machte diese Bereiche erst diskussionsfähig.
3. Der gleiche Vorgang führte zu einer prinzipiellen *Unabgeschlossenheit des Publikums*, weil es sich bei aller Exklusivität niemals vollständig abschotten konnte. Denn

„stets schon verstand und befand es sich inmitten eines größeren Publikums all der Privatleute, die als Leser, Hörer und Zuschauer, Besitz und Bildung vorausgesetzt, über den Markt der Diskussionsgegenstände sich bemächtigen konnten.“ (Habermas 1990: 98)

Während Massenmedien lange Zeit vornehmlich zentral gesteuert wurden und durch ihre lineare Kommunikation an die Stelle der Auseinandersetzung in erster Linie die Verkündigung getreten ist, wird durch die Neuen Medien die Medienstruktur erneut transformiert: Interaktivität, Dezentralität, Vernetzung und Globalisierung von Kommunikation bestimmen den gesellschaftlichen Kommunikationsprozeß der Zukunft.

Wie schon der Kommunikationsapparat der Brecht'schen Radiotheorie, die den dialogischen Rundfunk einforderte, soll nun dem Mythos nach auch das Internet

„genau den Teil der Öffentlichkeit wiederherstellen, der in den anderen Massenmedien bislang ausgeschlossen bleiben mußte - die eigene Mitwirkung.“ (Roesler 1997: 180)

Durch die technisch-mediale Vermittlung löst sich aber der Raum auf, der sowohl bei Arendt (Agora) als auch bei Habermas (Kaffeehaus, Salon) Konstitutionsbedingung für die Herausbildung von Öffentlichkeit war. Die von Habermas herausgestellten Merkmale des Publikums lassen sich vordergründig auf die 'virtuellen Gemeinschaften' der Netzwelt übertragen, sollen hier aber kritisch betrachtet werden.

1. **Zur Gleichheit der Beteiligten:** Der Mythos sieht vor, daß die Mitglieder dieser Gemeinschaften jenseits kultureller, geschlechtlicher und sozialer Statusgrenzen interagieren und somit keine Diskriminierung aufgrund ethnischer bzw. geschlechtlicher Zugehörigkeit, Behinderung etc. zu befürchten haben.

„Es scheint, als mache der Bildschirm alle gleich.“ (ebd.183)<sup>16</sup>

Auch wenn Geschlecht, Schicht und Hautfarbe im Netz vordergründig nicht zu zählen scheinen, so lassen sich aufgrund der technologischen Konstitution des Mediums Internet, andere Ausgrenzungskriterien feststellen (technische Ausbildung, finanzielle Situation, geographischer Wohnort, geschlechtlich konstruiertes Interesse; vergl. auch Kapitel 3

---

16 Nancy Fraser hat schon an dem Gleichheitsbegriff von Habermas kritisiert, daß Unterschiede durch Ausklammern und Verschweigen nicht nivelliert, sondern eher verfestigt werden. „Ein öffentlicher Diskurs, der Zugänglichkeit, Rationalität und die Aufhebung von Statushierarchien anpreist, fungiert selbst als Abgrenzungsstrategie.“ (Fraser 1996: 157) Nur eine Thematisierung ethnischer, kultureller und geschlechtlicher Statusunterschiede würde einer Ausgrenzung entgegenwirken können. Z.B.: Eine Rollstuhlfahrerin kann sich im Netz vielleicht ohne Angst vor Ablehnung aufgrund ihrer Behinderung für kurze Zeit im Netz 'bewegen'. Und sicher hat ihre Behinderung in der immateriellen Welt der Computernetze eine andere Bedeutung, aber ihre politischen Interessen als Rollstuhlfahrerin kann sie nur vertreten, wenn sie ihre Behinderung als einen Teil ihrer Identität 'veröffentlichen' kann.

und 4), die in einigen Punkten wieder auf eben diese Statusunterschiede zurückzuführen sind, die im Netz angeblich keine Rolle spielen.<sup>17</sup>

Letztendlich lassen sich diese Eigenschaften zwar nicht kausal, aber zumindest strukturell auf eben jene Kategorien sozialer Benachteiligung zurückführen, die auch in herkömmlichen Öffentlichkeitsmodellen von Bedeutung sind: National und international ist die Verbreitung des Internets mit der Verteilung der ökonomischen Ressourcen in Verbindung zu bringen und im Zusammenhang damit werden etablierte Herrschaftsverhältnisse in der Herausbildung einer virtuellen (Welt-)Gemeinschaft reproduziert. Da der Zugang zu ökonomischen und bildungsrelevanten Ressourcen auch geschlechtshierarchisch strukturiert ist, taucht die zweigeschlechtliche Konstruktion in veränderter, aber gleichsam wirkungsvoller Form wieder auf.

Die Kategorie Geschlecht wird so lediglich ausgeblendet, ohne ihre strukturbildende Kraft tatsächlich zu mindern. Habermas selbst erkennt in dieser Kraft einen entscheidenden Unterschied der Ausgrenzung von Frauen aus der dominanten Öffentlichkeit zu dem immanenten Ausschluß »unselbständiger Männer« an, da

„die Exklusion von Frauen für die politische Öffentlichkeit auch in dem Sinne konstitutiv gewesen ist, daß diese nicht nur kontingenterweise von Männern beherrscht wurde, sondern in ihrer Struktur und in ihrem Verhältnis zur Privatsphäre geschlechtsspezifisch bestimmt gewesen ist.“ (Habermas 1990: 19)<sup>18</sup>

2. **Zum freien Gegenstand der Diskussion:** Prinzipiell kann alles Gegenstand des 'öffentlichen' Diskurses, der sich im WWW, in den vielfältigen Newsgroups und in den Mailinglisten entfaltet, werden. Das ist, so Roesler, keine neue Qualität der Informationsvielfalt, die es in anderer Form auch vorher schon gab. Allerdings wird die Organisation und Verbreitung eigener Interessen vereinfacht und zu weitaus kostengünstigeren Konditionen ermöglicht, was die Beteiligung an öffentlichen Diskursen

---

17 Ethnische, kulturelle und geschlechtliche Statusunterschiede haben konstituierenden Einfluß auf Bildung und Besitz und damit auf den Zugang zum Computer und die Kompetenz im Umgang mit der Kommunikationstechnologie.

18 Dabei bezieht er sich auf den dekonstruktivistischen Ansatz Carol Patemans, die zeigen konnte, daß das Vernunftsrecht des demokratischen Rechtsstaates die *paternalistische Herrschaftsübung* nur kritisiert, um das *Patriarchat* in Form einer Bruderherrschaft zu *modernisieren*: »Patriarchalism has two dimensions: the paternal (father/son) and the masculine (husband/wife).« (Pateman 1988: 105)

leichter macht und somit für eine vermehrte Demokratisierung durch das Internet spricht.

Dagegen ist einzuwenden, daß in einer Gemeinschaft, in der alle Statusunterschiede ausgeklammert werden, viele politische Themen sozusagen konstitutiv verhindert werden. Zudem birgt das überaus große Angebot von Informationen die Gefahr in sich, daß Öffentlichkeiten nicht-dominanter Gruppierungen in der Vielfalt untergehen.

3. **Zur Unabgeschlossenheit des Publikums:** Da das Internet (in den Grenzen seiner technischen Möglichkeiten) beliebig erweiterbar ist, trifft hier scheinbar auch das dritte Merkmal des Publikums einer bürgerlichen Öffentlichkeit zu: Im Netz entstehende Öffentlichkeiten sind grundsätzlich unabgeschlossen.<sup>19</sup>

Das Ideal bürgerlicher Öffentlichkeit, das Habermas seiner Konzeption zugrunde legt, wird nach Roesler im Internet nicht umgesetzt, weil sich die Ideale der Aufklärung nicht allein durch technische Möglichkeiten einlösen lassen. Habermas hat mittlerweile aber schon selbst eingeräumt, daß „die bürgerliche Demokratie von Anbeginn in Widerspruch zu wesentlichen Prämissen ihres Selbstverständnisses“ geriet. (Habermas 1990: 18) So wurde sowohl Frauen als auch einigen Männern die gleichberechtigte Teilnahme an der politischen Meinungs- und Willensbildung verweigert. Allerdings ist der Ausschluß von Frauen unter den Bedingungen einer patriarchalen Gesellschaft zu analysieren, während der Ausschluß der Arbeiter, Bauern und des »Pöbel« im Wechsel von einer bürgerlichen Gesellschaft zu einer Klassengesellschaft erfaßt werden muß.

Roesler kommt zu dem Schluß, daß das Internet „den Traum der Aufklärung nach vollständiger Gleichheit in der Konstituierung von Öffentlichkeit nicht verwirklichen“ kann. (vergl. ebd.: 191) Ihm ist sicher Recht zu geben, wenn er sagt, daß Menschen nicht plötzlich aktive BürgerInnen werden, nur weil ihnen die technischen Möglichkeiten die Einmischung in öffentliche Diskurse erleichtern. Aber vielleicht müssen die ideologischen Implikationen der klassischen Öffentlichkeitstheorien kritischer hinterfragt werden, damit der Blick frei wird, auf real existierende öffentliche Strukturen. Damit wäre eine reali-

---

19 Diese Unabgeschlossenheit ist schon in Habermas' Ideal eingeschränkt worden, dessen Konzept zur Teilnahme an dem öffentlichen Rasonnement Bildung und Besitz voraussetzte. (vergl. Habermas 1990: 98) Insofern ist dieses Merkmal schadlos übertragbar und wird vordergründig nur durch technische Belastbarkeit weiter eingegrenzt.

stischere Einschätzung der demokratischen Möglichkeiten des Internets erdenklich.

Im folgenden soll die Darstellung der feministischen Kritik von Fraser an Habermas' Öffentlichkeitsbegriff nicht nur den Geschlechterdiskurs sichtbar machen, der in seinem Modell der bürgerlichen Öffentlichkeit enthalten ist, sondern darüber hinaus ihre Überlegungen zu einem postbürgerlichen Öffentlichkeitskonzept aufzeigen, das den veränderten Bedingungen eines kapitalistischen Wohlfahrtsstaates gerecht werden will.

### 6.3 Postbürgerliche Öffentlichkeiten

Fraser's Redefinition des Habermas'schen Öffentlichkeitsbegriffs geht aus einer allgemeinen, nicht auf das Netz bezogenen Kritik an den Prämissen der Kritischen Theorie hervor. Das Ziel der folgenden Ausführungen besteht darin, zu zeigen, inwiefern ihr Konzept einer postbürgerlichen Öffentlichkeitstheorie, in deren Richtung sie mit ihren Überlegungen weisen will, sich in die Diskussion um die Wirkung des Internets hinsichtlich einer Demokratisierung unserer Gesellschaft, einfügen lässt.

Indem sie auf die blinden Flecke verweist, die der Theorie Habermas' innewohnen, versucht sie den Begriff 'Öffentlichkeit' für den Feminismus und andere soziale Bewegungen wieder brauchbar zu machen.<sup>20</sup> Habermas' Idee der 'Öffentlichkeit' zufolge, ist diese ein Raum,

„in dem die Bürger sich über ihre gemeinsamen Angelegenheiten beraten und daher eine institutionelle Arena diskursiver Interaktion. Sie unterscheidet sich grundsätzlich vom Staat; sie ist ein Ort der Produktion und Zirkulation von Diskursen, die dem Staat prinzipiell auch kritisch gegenüberstehen können.“ (Fraser 1996: 152)

Fraser hält dieses Modell für prinzipiell brauchbar, allerdings hat sie im Vorfeld ihrer Analyse des bürgerlichen Öffentlichkeitsbegriffs eine grundsätzliche Kritik an der Kritischen Theorie, speziell an dem Gesellschaftsmodell

---

20 Fraser spricht in diesem Zusammenhang von einer Verwirrung, die den Gebrauch des Begriffs 'Öffentlichkeit' begleitet. Während FeministInnen in der »öffentlichen Sphäre« gemeinhin einen zur Privatheit abgegrenzten Bereich sehen, ist Habermas' Verwendung dieses Begriffes, so Fraser, nützlicher und präziser. In der feministischen Verwendung fallen „mindestens drei analytisch verschiedene Dinge zusammen: der Staat, der offizielle Arbeitsmarkt und die Bereiche öffentlicher Diskurse.“ (Fraser 1996: 152)

von Habermas, unternommen. Ein zentraler Punkt darin ist der Nachweis, daß dem begrifflichen Instrumentarium Habermas' bei der Entwicklung seines sozialtheoretischen Konzeptes der unterlegte Geschlechtertext nicht sichtbar wird. Fraser hat die strukturierenden Wirkungen der Kategorie Geschlecht anhand einer Rekonstruktion des Modells interinstitutioneller Beziehungen sichtbar machen können.<sup>21</sup> Die dabei erörterten Formen männlicher Herrschaft bezeichnet Fraser als

„durch und durch modern im Habermasschen Sinne, da sie die Trennung der Lohnarbeit und des Staates vom Kinderaufziehen und vom Haushalt voraussetzen.“ (Fraser 1994: 196)

Die postmodernen Veränderungen gesellschaftlicher Verhältnisse, deren zentrales Paradigma die Virtualisierung aller gesellschaftlichen Bereiche darstellt, beinhalten u.a. aber gerade die Auflösung dieser Trennung von Arbeitsplatz und Wohnort (vergl. Bühl 1996: 187ff, 1997: 51f); um nur ein Beispiel zu nennen, das zeigt, wie sich die strukturellen Bedingungen der klassischen Industriegesellschaft verflüchtigen. Die normativen politischen Implikationen, die Fraser mit der Rekonstruktion des unterlegten Geschlechtertextes sichtbar machen will, betreffen ihr Konzept postbürgerlicher Öffentlichkeiten.

1. Eine emanzipatorische Umgestaltung männlich beherrschter, früh- und spätkapitalistischer Gesellschaften verlangt eine Reformierung ihrer geschlechtlichen Rollen und der Institutionen, die diese Rollen vermitteln.

„So lange, wie die Arbeiter-Rolle und die Kinderaufzieher-Rolle als miteinander grundsätzlich unvereinbar konstituiert sind, wird es nicht

---

21 Dazu hat Fraser die Rollen, die den Institutionen innewohnen, hinsichtlich ihres geschlechtlichen Charakters betrachtet: Habermas erweitert das dualistische Modell von Öffentlichkeit versus Privatheit, indem er Beziehungen in der Gesellschaft zwischen vier Begriffen ausmacht: Familie, (offizielle) Ökonomie, Staat und Öffentlichkeit. Die Trennung zwischen Öffentlichkeit und Privatheit verläuft nach Habermas auf zwei Ebenen. Zum einen auf der Ebene der »Systeme« (Staat = öffentliches System, offizielle Ökonomie = privates System), zum anderen auf der Ebene der »Lebenswelt« (Familie = Privatsphäre, Raum der politischen Teilnahme = Öffentlichkeit). Die Tauschvorgänge zwischen diesen Einrichtungen sind durch die Institutionalisierung verschiedener Rollen vermittelt. (vergl. Fraser 1994: 189) Während die Rollen der StaatsbürgerIn und die der ArbeiterIn im wohlfahrtstaatlichen Kapitalismus paradigmatisch männlich sind, lassen sich die Rollen der KlientIn des Wohlfahrtsstaates und die Rolle der VerbraucherIn in diesem Schema als weiblich bezeichnen. (vergl. ebd.: 190ff)

möglich sein, irgendeine dieser Rollen so zu universalisieren, daß sie beide Geschlechter einschließt.“ (Fraser 1994: 197)

2. Veränderungen sind auch in den Konzepten des Staatsbürgerstatus, die Frauen die Staatsbürger-Rolle verwehren, erforderlich,
 

„so lange sie qua definitione das todbringende Soldatentum, nicht aber das lebensfördernde Kinderaufziehen einschließt.“ (ebd.: 197)
3. Auch eine Neuverortung der Beziehungen zwischen häuslicher, (offiziell) ökonomischer, staatlicher und politischer Sphäre wird durch die Rekonstruktion des Geschlechtertextes des Modells von Habermas impliziert. (vergl. ebd.: 197)

Habermas' Buch „Strukturwandel der Öffentlichkeit“ galt der Analyse des Aufstiegs und Niedergangs einer historisch spezifischen und begrenzten Form von Öffentlichkeit, dem liberalen Modell der bürgerlichen Gesellschaft. Zwar kommt Habermas zu dem Ergebnis, daß die liberale Variante von Öffentlichkeit unter den veränderten Bedingungen »sozial-staatlicher Massendemokratie« ausgedient habe, aber er beläßt es bei der Forderung nach einer neuen Form von Öffentlichkeit, ohne ein neues postbürgerliches Modell zu entwickeln. Zudem, so Fraser, versäumt er es, elementare Prämissen des bürgerlichen Modells zu hinterfragen.<sup>22</sup>

„Daher suchen wir in *Strukturwandel der Öffentlichkeit* vergeblich nach der Konzeption von Öffentlichkeit, die sich deutlich genug von der bürgerlichen Konzeption unterscheidet, um den Erfordernissen der heutigen kritischen Theorie gerecht zu werden.“ (Fraser 1996: 153)<sup>23</sup>

---

22 Zum Beispiel die Unterscheidung zwischen Tätigkeiten der symbolischen und der materiellen Reproduktion, d.h. der Frasers Meinung nach falschen Annahme, Kinderaufziehen sei inhärent stärker symbolisch und weniger materiell verfaßt als andere Arbeit. (vergl. Fraser 1994: 186)

23 Ihr Verständnis einer 'Kritischen Theorie' erläutert Fraser in Anlehnung an Marx' Definition, wonach die kritische Philosophie als „Selbstverständigung der Zeit über ihre Kämpfe und Wünsche“ (Marx 1975: 57) bestimmt wird. Es gibt demnach keinen *philosophisch* interessanten Unterschied zwischen kritischer und unkritischer Theorie, wohl aber einen *politischen Unterschied*. „Eine kritische Sozialtheorie entwirft ihr Forschungsprogramm und ihren konzeptuellen Rahmen mit Blick auf die Ziele und Aktivitäten solcher oppositionellen sozialen Bewegungen, mit denen sie sich parteinehmend, obwohl nicht unkritisch, identifiziert.“ (Fraser 1994: 173)

Nach Habermas verschwanden die Bedingungen einer bürgerlichen Gesellschaft in dem Maße, wie nicht-bürgerliche Schichten und Gruppen Zugang zur Öffentlichkeit erhielten. Solche Bedingungen bestanden in der sozialen Ordnung, die nicht nur eine klare Trennung von Gesellschaft und Staat für die Möglichkeit einer öffentlichen Diskussion voraussetzte, sondern darüber hinaus den Staat scharf von der sich konstituierenden Marktwirtschaft abgrenzte. Diese klare Trennung von Staat und Marktwirtschaft löste sich im Zuge der Entwicklung des wohlfahrtsstaatlichen Kapitalismus auf und die »soziale Frage« trat in den Vordergrund. Der Klassenkampf hatte eine erneute Polarisierung zur Folge und mehr und mehr zerfiel die Öffentlichkeit in eine Vielzahl konkurrierender Interessensgruppen. Dieser von Habermas geschilderte Zerfall eines liberalen Öffentlichkeitsmodells beruhte seinen Kritikern zufolge auf der Idealisierung eines Typus, der so nie existiert hat und der trotz aller Behauptungen freier Zugänglichkeit und Unabgeschlossenheit im Grunde durch eine Reihe bedeutsamer Ausschließungen elementar konstituiert wurde. (vergl. Fraser 1996: 155)<sup>24</sup>

Dadurch, daß Habermas es versäumt, in seiner Analyse andere, nichtliberale, nichtbürgerliche, konkurrierende Öffentlichkeiten mit einzubeziehen, gelangt er zu einer Idealisierung der liberalen Öffentlichkeit. Die Ironie dieses Ideals liegt Fraser zufolge darin, daß ein öffentlicher Diskurs, der Zugänglichkeit, Rationalität und die Aufhebung von Statushierarchien anpreist, selbst als Abgrenzungsstrategie fungiert. (vergl. Fraser 1996: 157) Dabei erweist sich angesichts der Gegebenheit, „auch ohne formelle Einbeziehung durch das Wahlrecht vielfältige Zugänge zum öffentlichen Leben und zu einer Vielzahl öffentlicher Foren“ erhalten zu können, die Ansicht, Frauen seien aus der Öffentlichkeit ausgeschlossen, als ideologisch.

„Sie [diese Ansicht, U.J.-D.] beruht auf einer klassen- und geschlechtsspezifisch befangenen Interpretation von Öffentlichkeit, die unhinterfragt die Behauptung der bürgerlichen Öffentlichkeit akzeptiert, *die* Öffentlichkeit schlechthin zu sein.“ (ebd.: 157f)

Diesen Anspruch konnte die bürgerliche Öffentlichkeit gar nicht erfüllen, weil sich von Anfang an als Folge des Ausschlusses vielfältige konkurrie-

---

24 Dabei bezeichnete Landes Geschlecht als die wichtigste Achse der Ausschließung, was von Habermas in einem nachträglichen Vorwort zu einer Neuauflage des Buches (1990) bestätigt wurde.

rende Öffentlichkeiten bildeten. Die bürgerliche Variante war lediglich die im Diskurs dominierende Öffentlichkeit.

Wichtiger Bestandteil des nie erreichten Ideals bürgerlicher Öffentlichkeit war, daß die Teilnahme am öffentlichen Diskurs das Ausklammern sozialer Ungleichheiten verlangte. Doch auch wenn, wie es im Internet zum Teil schon geschehen sein soll, alle formellen Ausschlüsse beseitigt werden könnten, muß man, so Fraser, „auch den Prozeß der diskursiven Interaktion in formell einschließenden Räumen zur Kenntnis nehmen.“ (ebd.: 160) Dazu gehört vor allem auch geschlechtshierarchisches Gesprächsverhalten, daß sich auch im Internet scheinbar nachweisen läßt. (vergl. dazu Kapitel 7.1) Auf andere ungleiche Beziehungen zwischen verschiedenen Statusgruppen läßt sich genau wie auf das Geschlechterverhältnis anwenden, was Fraser allgemein zu diskursiver Interaktion feststellt.

„In hierarchisch gegliederten Gesellschaften entwickeln mit unterschiedlicher Macht ausgestattete soziale Gruppen unterschiedliche Stile, die ungleich bewertet werden.“ (ebd.:161)

Wenn also hinsichtlich neu entstehender Öffentlichkeiten im Netz die Verdeckung ökonomischer, geschlechtlicher und ethnischer Unterschiede als Bedingung von egalitärer Teilnahme an öffentlichen Diskussionen gelobt wird, sollte bedacht werden, daß auf diese Weise gleichberechtigte Partizipation informell verhindert wird, da soziale Ungleichheiten zwischen den GesprächspartnerInnen nicht beseitigt, sondern nur ausgeklammert werden.

„Dieses Ausklammern begünstigt dominante und benachteiligt untergeordnete Gruppen in der Gesellschaft. In den meisten Fällen wäre es angemessener, Ungleichheiten einzuklammern, das heißt sie explizit zu thematisieren.“ (ebd.: 161)

Allerdings wird die Thematisierung allein nicht genügen, wenn man bedenkt, daß soziale, kulturelle und geschlechtsspezifische Ungleichheiten schon im Vorfeld über die Teilnahme am digitalen Diskurs entscheiden. Dabei spielen neben ökonomischen Voraussetzungen auch die Kategorien Geschlecht und Kultur<sup>25</sup> eine zentrale Rolle, weil sie über die Möglichkeit der Aneignung der notwendigen Technologie entscheiden. (vergl. Kapitel 3)

---

25 Auf den Einfluß der kulturellen und der nationalen Herkunft, von dem Frauen neben dem geschlechtshierarchischen Aspekt noch einmal mehr betroffen sind, wird im Rahmen dieser Arbeit nicht näher eingegangen. Angesichts des Mythos einer virtuellen Weltgesell-

Fraser kritisiert das liberale Demokratiekonzept, das un- oder vorpolitische Prozesse (z.B. die Wirkungszusammenhänge der Wirtschaft, der Arbeit, der Familie oder des Alltags) von »politischen Prozessen« abzugrenzen versucht. Statt in der Ausklammerung sozialer Unterschiede sieht sie in der Beseitigung systemimmanenter Ungleichheiten eine notwendige Voraussetzung für gleichberechtigte Beteiligung an öffentlichen Diskursen. Fraser fordert daher eine „Form von Gleichheit (...), die mit den systemimmanent erzeugten Beziehungen von Herrschaft und Unterordnung unvereinbar ist.“ (ebd.: 162) Dabei bezieht sie sich auf Marx, der in seiner Kritik am Liberalismus eine substantielle soziale Gleichheit für die politische Demokratie für unverzichtbar hält.

Der zentrale Kritikpunkt an Habermas' bürgerlicher Öffentlichkeit ist ihr Anspruch darauf, der einzige öffentliche Ort zu sein. Die Herausbildung alternativer Gegenöffentlichkeiten steht unter dieser Prämisse bereits „unter dem Zeichen der Fragmentierung und des Niedergangs“ (ebd.: 163) eben jener idealen Öffentlichkeit, die die liberale Demokratie hervorgebracht hat. Implizit sagt Habermas damit, daß eine Vielzahl von Öffentlichkeiten eine Abkehr von der Demokratie und keine Annäherung daran darstellt. (vergl. ebd.: 163) Fraser stellt das Modell einer einzelnen umfassenden Öffentlichkeit dem postbürgerlichen Konzept vielfältiger Öffentlichkeiten zum einen am Beispiel einer hierarchischen und zum anderen vor dem hypothetischen Hintergrund einer egalitären, klassenlosen Gesellschaft gegenüber, um das demokratische Potential des pluralistischen Modells hervorzuheben.

### 6.3.1 Vielfache Öffentlichkeiten in einer hierarchischen Gesellschaft<sup>26</sup>

Den ersten Gedankengang beginnt Fraser mit der These,

„daß in hierarchischen Gesellschaften das Ideal der gleichberechtigten Partizipation durch den Streit zwischen einer Vielzahl konkurrierender Öffentlichkeiten eher befördert wird als durch eine einzige, umfassende, alles umspannende Öffentlichkeit.“ (ebd.: 163)

---

schaft ergibt sich daraus allerdings ein für die Sozialwissenschaften interessanter Gegenstand, der weiter verfolgt werden sollte.

26 Eine Gesellschaft, „deren grundlegender institutioneller Rahmen ungleiche soziale Gruppen hervorbringt, die sich in strukturellen Beziehungen der Herrschaft und Unterordnungen befinden.“ (Fraser 1996: 163)

Da es, wie bereits oben gesagt, nicht möglich ist, öffentliche, diskursive Räume vor den Auswirkungen sozialer Ungleichheiten zu bewahren, verstärkt eine einzige Öffentlichkeit den Vorteil dominanter Gruppen. Mitgliedern untergeordneter Gruppen würde so ein Ort fehlen, an dem sie sich über ihre spezifischen Bedürfnisse und über ihre Ziele und Strategien verständigen können. Immer wieder - auch in der jüngsten Zeit - haben es diese Gruppen (z.B. ArbeiterInnen, Frauen, Farbige, Homosexuelle etc.) für notwendig befunden, eigene alternative Öffentlichkeiten herzustellen. Fraser schlägt dafür den Begriff *subalterne Gegenöffentlichkeiten* vor, als Bezeichnung für

„parallele diskursive Räume (...), in denen Angehörige untergeordneter sozialer Gruppen Gegendiskurse erfinden und in Umlauf setzen, die es ihnen wiederum erlauben, oppositionelle Interpretationen ihrer Identitäten, Interessen und Bedürfnisse zu formulieren.“ (ebd.: 163)<sup>27</sup>

Solche Gegenöffentlichkeiten sind nicht immer gut (im Sinne der Werte einer freiheitlich-demokratischen oder auch einer egalitären Gesellschaft), aber sie erweitern den diskursiven Raum, insofern sie eine Reaktion auf die Ausschließungsmechanismen einer dominanten Öffentlichkeit darstellen. Eine breite Palette von subalternen Öffentlichkeiten bedeutet eine für hierarchische Gesellschaften positive Expansion diskursiver Kontroversen. Das Positive sieht Fraser in den Möglichkeiten, ungerechte Privilegien sozial dominanter Gruppen wenigstens teilweise ausgleichen zu können.

„Entscheidend ist der Doppelcharakter subalternen Gegenöffentlichkeiten in hierarchischen Gesellschaften: Einerseits ermöglichen sie das Zurückziehen und die Neugruppierung, andererseits sind sie das Übungsfeld einer Umgestaltung, die auf breitere Öffentlichkeit zielt. Genau in dieser Dialektik der beiden Funktionen liegt ihr emanzipatorisches Potential.“ (ebd.: 164f)

Um aber das Ideal einer gleichberechtigten Teilnahme am öffentlichen Diskurs zu verwirklichen, muß eine *Debatte zwischen konkurrierenden Öffent-*

---

27 Fraser nennt als Beispiel die feministische Gegenöffentlichkeit, wie sie sich in den USA im ausgehenden 20. Jahrhundert herausgebildet hat, „mit ihrer Vielfalt an Zeitschriften, Buchläden und Verlagen, Verteilernetzen für Filme und Videos, Vortragsreihen und Forschungsinstituten, akademischen Veranstaltungen, Konferenzen“ etc., durch die FeministInnen nicht nur neue Begriffe zur Beschreibung der sozialen Realität von Frauen entwickelt haben, sondern auch festgefahrene Muster 'weiblicher' Identität mit umgestalten und Benachteiligungen von Frauen in der offiziellen Öffentlichkeit zumindest verringern konnten.

lichkeiten und eine *interöffentliche diskursive Interaktion* als Voraussetzung erfüllt sein.

### 6.3.2 Vielfache Öffentlichkeiten in einer egalitären Gesellschaft<sup>28</sup>

Unter den Bedingungen kultureller Vielfalt in einer egalitären Gesellschaft ohne strukturelle Ungleichheit, sollten schon deshalb mehrere Öffentlichkeiten nebeneinander existieren, weil eine einzige dominante Öffentlichkeit nie wirklich kulturell neutral sein kann.

„Öffentlichkeiten sind nicht nur Räume zur Bildung diskursiver Meinung; sie sind auch Räume für die Herausbildung und die Inszenierung sozialer Identitäten.“ (ebd.: 166)<sup>29</sup>

Die Herausbildung einer eigenen Identität, so Fraser, ist zentral, da Partizipation an öffentlichen Diskursen die Fähigkeit verlangt, »mit eigener Stimme zu sprechen«. (ebd.: 166) Unterschiedliche kulturelle Identitäten werden durch Idiome und Stil zur gleichen Zeit herausgebildet und ausgedrückt. In einer umfassenden Öffentlichkeit, in der soziale und kulturelle Ungleichheiten ausgeklammert sind, würden solche Nuancen unterschiedlicher rhetorischer und stilistischer Normen durch eine »große Linse« gefiltert werden. Das Resultat einer derartigen Öffentlichkeit wäre das Ende sozialer Gleichheit. (vergl. ebd.: 166)

Eine egalitäre Gesellschaft müßte schon ihrem multikulturellen, pluralistischen Wesen nach einer Vielfalt von Öffentlichkeiten Raum geben. Darüber hinaus, so Fraser, erfordere sie einen zusätzlichen Raum, der interöffentliche Verständigung über die Grenzen kultureller und geschlechtlicher Verschie-

---

28 Gesellschaften, so Fraser, „deren grundsätzliche Rahmenbedingungen keine ungleichen sozialen Gruppen in strukturellen Beziehungen der Herrschaft und Unterordnung erzeugen.“ (ebd.: 165) Also klassenlose Gesellschaften ohne geschlechtsspezifische oder rassistische Arbeitsteilung, die aber nicht kulturell homogen sein müssen, sondern eher multikulturell verfaßt sein würden.

29 Im Gegensatz zu psychoanalytischen Ansätzen zählt Fraser öffentlich diskursive Räume zu den wichtigsten Orten der Konstruktion, Dekonstruktion und Rekonstruktion sozialer Identitäten. (vergl. ebd.: 180) Auch Butler hält »Identität« für einen „Effekt diskursiver Praktiken“, in deren binären Regulierungsverfahren Geschlechtsidentität performativ hervorgebracht wird. „Hinter den Äußerungen der Geschlechtsidentität (gender) liegt keine geschlechtlich bestimmte Identität (gender identity). Vielmehr wird diese Identität gerade performativ durch diese »Äußerungen« konstituiert, die angeblich ihr Resultat sind.“ (Butler 1991: 49)

denheit ermöglicht. Die Kommunikation in einer solchen Gesellschaft erfordert allerdings multikulturelle Bildung und die Thematisierung der Differenzen. Dieser Teil des postbürgerlichen Öffentlichkeitskonzeptes von Fraser ist insofern auch ein Ideal, als es eine Gesellschaft voraussetzt, in der soziale Gleichheit und kulturelle Vielfalt neben gleichberechtigter Partizipation existieren.

Ein pluralistisches Öffentlichkeitsspektrum wäre nach Fraser sowohl in einer hierarchischen als auch in einer egalitären Gesellschaft dem Modell einer allumfassenden Öffentlichkeit vorzuziehen. Dabei geht es Fraser weniger um eine „postmoderne Lobpreisung der Vielfalt“, als um die Verteidigung subalternen Gegenöffentlichkeiten in hierarchischen Gesellschaften, wie sie sich unter den Bedingungen von Herrschaft und Unterordnung herausbilden. (vergl. ebd.: 167) Um die realistische Dimension des Internet-Mythos richtig einschätzen zu können, sollte die Analyse vor dem Hintergrund eines postbürgerlichen Öffentlichkeitskonzeptes stattfinden, das die Prämissen der kritischen Theorie hinterfragt und ein vielfältiges Spektrum subalternen Gegenöffentlichkeiten miteinbezieht. Welche Rolle spielt das Internet als interaktives und dezentrales Medium bei der Herausbildung solcher Gegenöffentlichkeiten? Eignen sich die virtuellen Öffentlichkeiten zur Herausbildung und Inszenierung sozialer Identitäten?

Solchen Fragen kann hier nur begrenzt weiter nachgegangen werden. Im weiteren wird die Rolle der Kategorie Geschlecht ausgehend von der Prämisse untersucht, daß sich im Internet keine umfassende Öffentlichkeit durchsetzen wird. Vielmehr entsteht unter den Bedingungen digitaler Kommunikation ein pluralistisches Spektrum verschiedenster öffentlicher Foren, die als *subalterne Gegenöffentlichkeiten* (Fraser) eigene Interpretationen spezifischer Identitäten, Interessen und Bedürfnisse formulieren können. (Womit noch nichts über die politische Bedeutung und Durchsetzungskraft dieser Öffentlichkeiten gesagt ist.)

Im Zentrum der zu analysierenden Konstruktion von Geschlechtsidentitäten steht die virtuelle Interaktion, als wesentliches Element des Herstellungsprozesses von Geschlecht im Cyberspace. Da hier vor allem die Verbindung von Geschlecht und virtueller Öffentlichkeit von Interesse ist, soll im folgenden die Bedeutung der Digitalisierung öffentlicher Strukturen aufgezeigt werden.

## 6.4 Digitalisierung öffentlicher Strukturen

Bühl versteht unter ‘Virtualisierung gesellschaftlicher Verhältnisse’ eine Dialektik zwischen ‘Realraum’ und ‘virtuellem Raum’, die zu einer qualitativ neuen Form der Vergesellschaftung führt. Dabei geht er davon aus, daß der Realraum durch die computererzeugte virtuelle Realität überlagert wird. Dieser Prozeß der Virtualisierung, der für Bühl die „zentrale gesellschaftsstrukturierende Form der Immaterialisierung“ darstellt, hat zur Folge, daß „die räumlich strukturierten Sozialbeziehungen durch virtuelle Konstrukte überlagert“ werden. (vergl. Bühl 1997: 47) Dieser Parallelisierung von Realwelt und Cyberspace liegt eben jene Gegenüberstellung von ‘real’ und ‘virtuell’ zugrunde, die einen kritischen Punkt in Bühls Virtualisierungsbegriff darstellt (vergl. Kapitel 5.2.4) und die mit List und Münker bereits in Frage gestellt wurde. Um die Kritik an Bühl begrifflich aufzunehmen werde ich im folgenden von einer **Digitalisierung** gesellschaftlicher Verhältnisse sprechen.

Mit der Annahme, daß Realität sozial hergestellt wird, öffnet sich der Blick auf neu entstandene bzw. konstruierte Handlungsspielräume, die durchaus Teil unserer Realitätskonstruktion sein können. Für die hier zentrale Fragestellung soll lediglich festgehalten werden, daß die Digitalisierung gesellschaftlicher Verhältnisse eine grundlegende Transformation sozialer Bezugssysteme zur Folge hat, die u.a. unser Technikverständnis und unsere Begriffe von Öffentlichkeit, Geschlecht und Interaktion betreffen.

Faßler schlägt angesichts des ungegenständlichen virtuellen Raumes einen Interaktionsbegriff vor, der sowohl computertechnologisch geprägte Verhaltensstrukturen erfaßt, als auch den

„sprachlich-bildlichen Austausch jener Nutzer und Nutzerinnen (...), die sich auch in elektronischen Kommunikationsnetzen sozial orientieren.“ (Faßler 1996: 19)<sup>30</sup>

Die Mensch-Computer-Interaktion ist, so der Autor, als „Entstehung differenter sozialer Räume“ zu verstehen. „Sie erzeugen eine veränderte Abgrenzungskultur von Privatheit und Öffentlichkeit und erfordern eine Reformu-

---

30 Faßler verfolgt damit ein Interaktionskonzept, das ‘Mediation’ als grundlegenden sozialen Handlungsmodus positiv aufnimmt. Computertechnologische Mediation umfaßt demnach zwei allgemeine Handlungsebenen: 1. Den „mental-konstruktivistischen Bereich von Wahrnehmung, Sensibilität, Verabredung und Kreativität, Anpassung“ und 2. den „material-konstruktiven Bereich von Normierung, Institutionalisierung, langfristig ausgelegter Zeitordnung, feste Topologien und Residenzen.“ (Faßler 1996: 20)

lierung des Politischen der Netzwerkkultur.“ (ebd.: 46) Die ‘Virtuelle Realität’ wird in Zukunft genau wie Bücher, Zeitschriften, Bibliotheken und andere öffentliche Plätze zu einem öffentlichen Medium (vergl. auch Faßler 1996: 50), was eine ‘Virtualisierung’<sup>31</sup> bzw. Digitalisierung der öffentlichen Strukturen zur Folge hat. Ausgehend von der These, daß auf der Grundlage von zunehmenden Formalisierungen und Datenverarbeitungsprozessen der „historisch umfangreichste Vergesellschaftungsprozeß von Wissen, Verhaltensumgebungen und Entscheidungen“<sup>32</sup> stattfindet, hält Faßler es für unerlässlich, Öffentlichkeit neu zu thematisieren. (vergl. ebd.: 70)

Neverla und Voglmayr sind der Digitalisierung der politischen Sphäre nachgegangen, indem sie den Zusammenhang von Computernetzen, Geschlecht und Demokratie analysierten. Dabei haben sie den Begriff **Cyberpolitics** geprägt, der dem von Faßler genannten Vergesellschaftungsprozeß sehr nahe kommt:

In den euphorischen Versprechen von Demokratie, Partizipation, Egalität und der Dekonstruktion der Geschlechterrollen sehen die Autorinnen die ideologische Basis des ‘Mythos Internet’, die den Blick auf wirklich neue Herausforderungen im Cyberspace verstellt.

„Sie betreffen Formen und Wege von Information und Kommunikation und damit Wissensvermittlung, sozialen Status und politischen Einfluß in der Gesellschaft. Vor diesem Hintergrund ist es unabdingbar, die Frage nach dem Verhältnis von Computernetzen, Demokratie und Geschlecht zu stellen. Mit dem Begriff **Cyberpolitics** sind politische Handlungen, Entscheidungen und Transaktionen gemeint, die im Wechselspiel von leibhaftiger Wirklichkeit und virtueller Computerwirklichkeit stattfinden und konkrete Auswirkungen auf die Menschen in unserer Gesellschaft haben.“ (Neverla/Voglmayr 1996: 239)

---

31 Auch Faßler benutzt diesen Begriff, allerdings nicht im Sinne einer Überlagerung realer Verhältnisse. Die ‘Virtualisierung’, die mit einer neuen vergesellschafteten Praxisform der Erzeugung und Sicherung von Kultur und Wirklichkeitsvorstellungen einhergeht und alle Bereiche der Gesellschaft betrifft, wird von Faßler als ‘Kulturtechnik’ bezeichnet, „mit deren Hilfe versucht wird, die kontingenten Prozesse der Datenverarbeitung, Informationsentstehung und die immer kürzere Differenz von Medium/Form zu bewältigen.“ (Faßler 1996: 73)

32 Von diesem Prozeß sind, so Faßler, neben dem Aufbau von Interaktion die Fähigkeit der Selbstthematisierung und der nach außen gerichteten Darstellung sozialer Teilsysteme betroffen (vergl. ebd.: 70), also zentrale Funktionen von öffentlichen Diskursen (Fraser).

Neverla und Voglmayr distanzieren sich von techno-euphorischen Einschätzungen der neuen Medien, indem sie auf die optimistischen Visionen angesichts der Radio- und Videoentwicklungen verweisen, die bis heute nicht eingelöst werden konnten. Hinsichtlich der 'Cyberpolitics' läßt sich ihrer Analyse nach nur sagen, daß die neuen Medientechnologien

„das bisherige Gefüge von öffentlicher und privater Kommunikation sowie von Massen- und Individualkommunikation umstürzen werden.“ (ebd.: 241, vergl. auch Hoffmann-Riem/Vesting 1994)

Die Frage, ob elektronische Netzwerke demokratisch sind, ist nicht ohne Blick auf die bereits festgestellten Zugangsvoraussetzungen zu den Computernetzen zu beantworten. Der Netzzugang wird demnach von drei Faktoren entscheidend beeinflusst, die zudem Männer und Frauen unterschiedlich betreffen: Bildung, Zeit und Geld. (vergl. auch Kapitel 2)

„Hinsichtlich dieser drei Faktoren sind Frauen gesellschaftlich benachteiligt. Generell gilt, daß der potentiell dialogischen, faktisch aber nicht voraussetzungslosen Kommunikationsform des Netzes die Ausgrenzung all jener gegenübersteht, die gar keinen Zugang haben, sei es aus infrastrukturellen oder ökonomischen (oder auch ideologischen) Gründen. (...) Computernetze spalten die Gesellschaft.“ (ebd.: 243)

Deshalb stehen Neverla und Voglmayr der Frage, ob Computernetze überhaupt als politischer Ort für Frauen geeignet sind, eher skeptisch gegenüber. Der Vergleich mit der griechischen Agora, die schon in der Antike den Ausschluß von Frauen strukturell beinhaltete und der offensichtlich dominierende Anteil von Männern in der Netzgemeinde läßt die Autorinnen zu dem Schluß kommen, daß Frauen auch in den virtuellen Öffentlichkeiten marginalisiert werden. Zwar kommt es durch die neuen Medientechnologien zu einer Vermischung von Öffentlichkeit und Privatheit, aber Neverla und Voglmayr halten es für eine Illusion, zu glauben, daß eine Erosion der beiden Sphären zu mehr Transparenz und Teilhabe von Frauen an politischen Entscheidungsprozessen führen wird. Nur eine Neubestimmung von Öffentlichkeit und Privatheit, die diese Kategorien mit der fortschreitenden Kommerzialisierung aber auch mit den neuesten Technologien zusammenbringt, kann die Debatte um Geschlecht und Öffentlichkeit weiter voranbringen. (vergl. Neverla/Voglmayr: 244)

Denkt man zudem noch den Kontext fortschreitender Globalisierungstendenzen und den damit zusammenhängenden Verfallsprozeß nationaler Staaten

mit, wird deutlich, daß Computernetze die neuen Macht- und Einflußsphären abstecken, die sich jenseits herkömmlicher Formen politischer Entscheidungsfindungen und Souveränität in alten territorialen und geographischen Bezügen und jenseits der herkömmlichen Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit befinden.

„Cyberspace wird zur neuen Landkarte der Macht.“ (ebd.: 246)

Ähnlich geht Faßler in seiner Analyse medialer Interaktion davon aus, daß Informationstechnologien eine globale Produktivkraft darstellen, die die Leitstrukturen herkömmlicher industrieller, administrativer, topologischer Ordnungsmuster überschichten. (vergl. Faßler 1996: 17) Leider wird von ihm nicht explizit angesprochen, ob und inwieweit die zweigeschlechtliche Ordnung von den Veränderungen betroffen ist. Angesichts der weiter oben festgestellten Vergeschlechtlichung der Technikkultur und des ungleichen Geschlechterverhältnisses in der ComputernutzerInnengruppe scheinen die Aussichten für Frauen insgesamt schlecht zu sein, sich jemals gleichberechtigt an den sich neu herausbildenden Macht- und Einflußsphären im Cyberspace beteiligen zu können. Allerdings entsteht m.E. im Internet keine umfassende virtuelle Öffentlichkeit, die dem Öffentlichkeitsspektrum einer 'realen' Welt gegenübersteht und in der vergleichbare Ausschlußmechanismen gegenüber Frauen wirksam werden. Im weiteren soll deshalb danach gefragt werden, welche Konstruktionsweisen unter den besonderen Bedingungen der virtuellen Interaktion feststellbar sind und was sich durch die neuen elektronischen Kommunikationsformen im Geschlechterverhältnis verändern könnte.

Die oft formulierte Annahme, durch die neuen I.u.K.-Technologien würden sich die traditionellen Grenzen zwischen Öffentlichkeit und Privatheit auflösen, wird erweitert durch die These, daß die Konstruktion des Cyberspace als 'Männerdomäne' und als Gegenwelt zur 'Realwelt' eine vergleichbare dualistische Struktur in sich birgt, die zudem Gefahr läuft geschlechtliche Zuschreibungen zu reproduzieren. Cyberspace steht in dieser Konstruktion genau wie Öffentlichkeit für die ›Welt des Geistes‹, der die 'Realwelt' ähnlich wie ehemals die Privatheit als der ›Welt des Körpers‹ gegenübersteht. Die Wiederherstellung und Produktion der zweigeschlechtlichen Geschlechterhierarchie (und anderer Herrschaftsformen, die vor allem jene Gruppen unterdrücken, die nicht im Netz präsent sind) ist somit sowohl in den Kommunikationsformen durch die neuen Medientechnologien als auch in der Technikonstruktion enthalten.

Vor dem Hintergrund der Digitalisierung öffentlicher Strukturen und der Bedeutung, die Technik im Konstruktionsprozeß geschlechtlicher Identitäten einnimmt, soll im letzten Kapitel folgenden Fragen nachgegangen werden: Wie kommt es in den ungegenständlichen Umgebungen der virtuellen Realität zur interaktiven Herstellung von Geschlecht? Läßt sich die Konstruktion zweigeschlechtlicher Identitäten im Netz umgehen und existieren alternative Identitätsentwürfe?

## 7 Identitäten im Netz

Die Möglichkeiten, an mehreren virtuellen Interaktionen gleichzeitig teilnehmen zu können, haben nicht nur tiefgreifende Auswirkungen auf die Öffentlichkeitsstruktur unserer Gesellschaft, sondern bewirken gleichzeitig Veränderungen „in der Art und Weise, wie sich Identitäten zusammensetzen.“ (Poster 1996: 147) Dieser Erkenntnis liegt ein neues Technologieverständnis zugrunde, das davon ausgeht, daß Natur, Kultur und Technik keine voneinander getrennten Sphären sind, sondern daß sich die Diskurse gegenseitig durchdringen.

Ausgehend von einem solchen Verständnis, kann die hier zentrale Frage also nicht lauten, ob und wie Frauen neue Medien für ihre Emanzipation in einer patriarchalen Gesellschaft nutzen können; vielmehr muß gefragt werden, inwiefern die Kategorie Geschlecht und damit die Herausbildung bzw. Konstruktion zweigeschlechtlicher Identitäten von dem Einsatz moderner Kommunikationstechnologien verändert wird.

Zwei Prämissen sollen - noch mal zusammengefaßt - der weiteren Bearbeitung dieser Frage vorausgestellt werden:

1. Der Computer soll in einem neuen Technikverständnis weniger als Werkzeug und somit als ein vom Menschen einzusetzendes Zweckmittel verstanden werden, sondern als Symbol für eine Techniksphäre, die als Teil unserer Kultur unsere Lebensweise, unseren Alltag und unsere Erfahrungen durchdringt.
2. Virtuelle Realität, einschließlich der darin stattfindenden sozialen Interaktionen, wird hier nicht als eine zur 'Realwelt' konkurrierende 'Gegenwelt' verstanden. Es wird davon ausgegangen, daß es sich um einen Teil dessen handelt, was wir als Wirklichkeit wahrnehmen. Virtuelle Realitätsdimensionen hat es schon gegeben, seit Menschen in der Lage sind, ihre körperliche Daseinsform in Sprache und Bildern zu transzendieren. Der Cyberspace eröffnet lediglich einen historisch neuartigen Zugang, der durch die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien erst möglich wird.

Wird von solchen Prämissen ausgegangen, hängt die Bedeutung virtueller Öffentlichkeiten grundlegend von dem Verhältnis zwischen dem ›Leben im Netz‹ und dem ›Leben außerhalb des Netzes‹ ab. Dabei handelt es sich also nicht um eine Beziehung zweier gegensätzlicher Welten. Es kommt vielmehr zu einer Wechselwirkung zwischen den unterschiedlichen Erfahrungsumgebungen, die u.a. auch die Übertragung des kulturellen Systems der Zweigeschlechtlichkeit zur Folge haben kann. Das soll im folgenden an der Darstellung 'zweigeschlechtlicher' Kommunikation im Netz verdeutlicht werden. Susan Herring hat die computervermittelte Kommunikation ausgehend von der Prämisse geschlechtsspezifischer Unterschiede untersucht. Ihre Thesen sollen im weiteren kritisch aufgenommen werden, um zu zeigen, wie die zweigeschlechtliche Struktur in sozialen Beziehungen auch unter den immateriellen Kommunikationsbedingungen des Cyberspace produziert und wiederhergestellt werden.

### **7.1 Konstruktion geschlechtlicher Kulturen im Netz**

Herrings Analyse geschlechtsspezifischer Kommunikation im Netz basiert auf zwei Thesen:

1. Männer und Frauen verfügen über einen erkennbaren Stilunterschied beim Verfassen von Nachrichten im Internet, d.h. CMC (Computer Mediated Communication) neutralisiert geschlechtsspezifische Differenzierungen nicht.
2. Männer und Frauen bewerten die unterschiedlichen Formen von ›online-Verhalten‹ von geschlechtsspezifisch verschiedenen ethischen Positionen aus. (vergl. Herring 1997: 65)

Obwohl in dem Kommunikationsverhalten von Männern und Frauen in den Netzen die meisten typischen geschlechtsspezifischen Merkmale ausgeklammert werden und nonverbale Mittel zur Herstellung von Dominanz und Hierarchie kaum zur Verfügung stehen, kann von anonymer Geschlechtszugehörigkeit in CMC keine Rede sein. Zu diesem Schluß kommt Susan Herring aufgrund der Ergebnisse ihrer Untersuchung über geschlechtsspezifischer Unterschiede innerhalb computervermittelter Kommunikation. Hier stellt sie fest, daß nicht nur der Stil der Nachrichten, die in den Netzen jeweils von Männern und Frauen versendet werden, sich unterscheiden, sondern auch die kommunikationsethischen Vorstellungen, die diesem Nachrichtenstil zugrunde liegen. (vergl. ebd.: 70f)

Herring beobachtete nicht nur, daß selbst in frauenorientierten Mailinglisten oft Männer dominieren, sondern daß Frauen, die sich in männerorientierten bzw. männerdominierten Listen einzubringen versuchen, von den TeilnehmerInnen der Listen ignoriert, trivialisiert und nicht nur inhaltlich, auch in ihrer Argumentationsweise kritisiert wurden. Im folgenden werde ich auf Herrings zentrale Thesen näher eingehen.

1. Frauen und Männer entwickeln einen **geschlechtsspezifischen Stil** beim Verfassen von Nachrichten im Internet. Differenzierungen zwischen den Geschlechtern werden also nicht im CMC neutralisiert, sondern finden kommunikativen Ausdruck. Das jeweilige Geschlecht ist dabei nicht einfach nur bestimmten Ausdruckselementen zuzuordnen, es ist an der Stilart identifizierbar. Herring stellt zwei geschlechtsspezifische Verhaltensextreme fest, die ihrer Meinung nach 'symbolische Signifikanz' besitzen, weil andere BenutzerInnen, „ausgehend von diesen charakteristischen Stilmerkmalen, gewöhnlich auf das Geschlecht des Nachrichtensendenden schließen.“ (Herring 1997: 69)

Der **>männliche< Stil** ist demnach geprägt von autoritären, bekräftigenden und herabsetzenden Bemerkungen, während der **>weibliche< Stil** eher anerkennend, auf Reaktion hoffend und zweifelnd bzw. absichernd sein soll.

„Die weibliche Argumentation berücksichtigt das, was der Soziologe Erving Goffmann die Ansprüche oder das »Gesicht« des Gegenüber nennt - im Besonderen den Wunsch der Adressatin, anerkannt und gemocht (z.B. durch aufbauende Bemerkungen) und nicht bedrängt zu werden (z.B. durch absolute Behauptungen, die keine andere Sichtweise zulassen). Der männliche Stil dagegen konfrontiert und bedroht das »Gesicht« des Gegenüber durch die Verwicklung in eine antagonistische Debatte.“ (ebd.: 69)

2. Die zweite These geht davon aus, daß Männer und Frauen ihre **Kommunikation von divergierenden ethischen Positionen** aus gestalten. Das, was im 'Online-Verhalten' als passend und wünschenswert bewertet wird, nimmt von diesen Positionen aus ganz unterschiedliche Formen an. In der anfänglichen Diskussion wurde der Grund für 'flames'<sup>1</sup> in CMC in dem Medium selbst verortet, weil es anonyme und dekontextualisierte

---

1 Laut Herring bei Männern beliebte Form der Auseinandersetzung: Flame= „böartige, häufig obszöne Angriffe, die per E-Mail oder als Usenet-Nachricht verschickt werden.“ (Herring 1997:66)

Kommunikation möglich machte. Aber dann müßte die Wirkung des Mediums beide Geschlechter gleichermaßen betreffen. Daß dem nicht so ist, brachte Herring auf die Idee, daß die ethischen Ansprüche an Kommunikation sich geschlechtsspezifisch unterscheiden müssen. Männer bewerten demnach Freiheit von Zensur, offene, uneingeschränkte Bemerkungen und gegensätzliche Diskussionen anders als Frauen. Die absolute Redefreiheit als Wert ist, so Hering, tief im westlichen (männlichen) Philosophiediskurs verwurzelt, was das Verhalten von Männern (das 'flamen') grundsätzlich zu rechtfertigen scheint:

„Als eine selbsternannte Regulierung der sozialen Ordnung, eine grobe und durchgreifende Form der Selbstjustiz an der virtuellen Front.“ (ebd.: 73)

Damit erklärt Herring aber nicht, warum dieser Diskurs hauptsächlich bei Männern wirksam ist. Entweder sind Frauen für die Werte der westlichen Philosophie unempfänglich oder sie nehmen innerhalb dieses Diskurses eine andere Position ein. Indem Herring diese Frage übersieht, entsteht der Eindruck, daß die geschlechtsspezifischen Unterschiede letztlich doch auf der Grundlage einer vorangestellten Differenz entstehen.

Herring kommt zu dem Schluß, daß Männer und Frauen im Cyberspace verschiedene Diskursgemeinschaften mit unterschiedlichen Normen und Praktiken bilden.

„Diese Kulturen sind jedoch keineswegs »getrennt und gleichberechtigt«; vielmehr geraten die Normen und Praktiken der männlichen Netzkultur, (...) mit der weiblichen Kultur in gewisser Weise in Konflikt.“ (ebd.: 74)

Der positiven Annahme, daß Status- und Geschlechtsunterschiede in der computervermittelten Kommunikation (CMC) verdeckt und damit neutralisiert werden könnten, was eine Voraussetzung für eine demokratische und unterschiedslose Information und Kommunikation ist, stellt Helga Dickel eine eher kritische Position entgegen. Ihrer Meinung nach kann CMC nicht unabhängig von sozialen, ökonomischen und geschlechts-hierarchischen Bedingungen und Machtverhältnissen sein, schon deshalb, weil Menschen nicht über gleiche Zugangsmöglichkeiten zu Computertechnologien und gleiche Bildungsressourcen verfügen. Den Grund für den relativ geringen Frauenanteil in den Computernetzen sieht Dickel zum einen in den ökonomischen und

psychosozialen Strukturen, zum anderen in der Gestaltung und Darbietung der Computernetzwelt selbst. (vergl. Dickel 1995)

Dickel hebt zwei Punkte der Herringschen Analyse hervor: Zum einen die Tatsache, daß es die extremen Stilelemente sind, nach denen die LeserInnen der Nachrichten das zugehörige Geschlecht einordnen wollen und zum anderen das Phänomen, daß sich die Stile innerhalb eines Forums an den dominierenden Stil anpassen. (vergl. ebd.: 111)

Die Zuordnung des Geschlechts verläuft den Beobachtungen Herrings zufolge auf jeden Fall, also auch, wenn die schreibende Person weder durch ihre Adresse noch durch ihre Unterschrift identifizierbar ist. Für Herring ein Indiz, daß sich geschlechtsspezifisch unterschiedliche Kulturen bzw. Diskursgemeinschaften herausbilden. Angesichts dieser Beobachtung drängt sich darüber hinaus die Frage auf, welche Funktion den zweigeschlechtlichen Zuschreibungen in der Netzwelt zukommt. Warum kommt es in einer körperlosen Kommunikation überhaupt zur Herstellung von Geschlecht und inwieweit leisten die Teilnehmenden in der virtuellen Interaktion bewußt oder unbewußt 'Geschlechtsarbeit' (doing gender)?

„Die Geschlechtzuschreibung wird häufig gerade nicht an den primären oder sekundären Geschlechtsmerkmalen festgemacht, sondern an anderen Informationen wie Gang, Stimme, Gesichtsausdruck, Körperhaltung und Ausstrahlung.“ (Treibel 1994: 143)

Diese Beschreibung soll den Begriff von Geschlechtzuschreibung als einen komplexen interaktiven Prozeß verdeutlichen, wie Kessler und McKenna ihn in ihrer ethnomethodologischen Studie herausgearbeitet haben. (vergl. auch Kapitel 4) Die vielfältigen Elemente dieses Prozesses stehen im Widerspruch zu der Vereinfachung in der selektiven Wahrnehmung der Gesellschaftsmitglieder. Nachdem wir uns für ein Geschlecht entschieden haben, wird alles, was ein Individuum an Handlung und Erscheinung ausmacht, in dem Lichte dieser Entscheidung bewertet. In der computervermittelten Kommunikation bzw. Interaktion fallen die körperbezogenen Merkmale der Geschlechtszugehörigkeit weg. Aber wenn es stimmt, wie Garfinkel behauptet hat, daß alle alltäglichen Interaktionen durch den geschlechtlichen Status geprägt werden, daß also bipolare Geschlechtszugehörigkeit 'omnirelevant' ist, dann muß das

auch für computervermittelte Interaktion zutreffen.<sup>2</sup> Allerdings muß in der virtuellen Interaktion Geschlecht sprachlich hergestellt werden, weil der Körper - zumindest materiell - nicht am Kommunikationsprozeß beteiligt ist.

Das hieße für die Analyseergebnisse von Herring, daß neben den tatsächlichen Unterschieden geschlechtsspezifischer Kommunikation vor allem der interaktive Prozeß der Zuschreibung von Geschlecht in den Vordergrund gerückt werden sollte. In diesem Zusammenhang ist das zweite, von Dickel hervorgehobene Phänomen interessant: die Anpassung des Kommunikationsstiles an den vorherrschenden Habitus<sup>3</sup>. Hier wird deutlich, daß zwar die Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit in der virtuellen Welt konstitutive Wirkung auf die sozialen Beziehungen hat, die Strukturen aber scheinbar noch nicht festgeklopft sind. Und es scheint offensichtlich für die Angehörigen der 'gender'-Gruppen kein Problem zu sein, sich dem Kommunikationsstil der jeweils anderen Gruppe anzupassen. Dieser Umstand kann als weiterer Hinweis gedeutet werden, daß geschlechtstypische Verhaltensweisen nicht in den Individuen, sondern in den sozialen Interaktionen verankert sind. Die Geschlechtsidentität verliert in der immateriellen Umgebung des Cyberspace für die Abgrenzung gegenüber dem 'Anderen' scheinbar an Bedeutung. Andere identitätsstiftende Merkmale, die den jeweiligen Kommunikationsstil einer virtuellen Gemeinschaft prägen, rücken in den Vordergrund.

Mit diesen Überlegungen im Hintergrund ist es weniger wichtig, festzustellen, *daß* es in computervermittelten Kommunikationszusammenhängen Unterschiede zwischen den Geschlechtern gibt. Vielmehr rückt die Frage in den Mittelpunkt, *wie* es zu diesen Unterschieden kommt und inwieweit die Feststellung solcher Unterschiede zu traditionellen Zuschreibungen führt, die die zweigeschlechtliche Struktur im Cyberspace reproduzieren. Ist es möglich das kulturelle System der Zweigeschlechtlichkeit zu durchbrechen, weil die Interaktion unter immateriellen Bedingungen stattfindet?

---

2 Das Buch „Studies in Ethnomethodology“ von Harold Garfinkel handelt von einer Fallstudie, die den Umgang mit Geschlechtlichkeit am Beispiel der Transsexuellen Agnes illustriert. Das Verlangen von Agnes als ganz normale Frau zu gelten, äußert sich in weiblicher Überidentifikation und wird von Garfinkel dem 'Konsens über dichotome Geschlechtlichkeit' zugeordnet. (vergl. Treibel 1994: 140)

3 'Habitus' ist ein zentraler Begriff bei Bourdieu, dessen Alltagsverständnis sich vor allem auf Aussehen und Erscheinungsbild beruft und der auf Besonderheiten des persönlichen Verhaltensstiles verweist, die eben nicht persönlich sondern gesellschaftlich sind. „Im **Habitus** eines Menschen kommt das zum Vorschein, was ihn zum gesellschaftlichen Wesen macht: seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe oder Klasse und die 'Prägung', die er durch diese Zugehörigkeit erfahren hat.“ (Treibel 1993: 210)

„Die Chancen, dieses Konstruktionsprinzip zu durchbrechen und die dichotome durch eine ‚multiple‘ Geschlechtlichkeit zu ersetzen, sind gering. (...) Die Geschlechterdichotomie scheint unverzichtbar für die Identitätsbildung in unseren Gesellschaften.“ (Treibel 1993: 147)

Die Geschlechterdifferenz, die dieser Identitätsbildung zugrunde liegt, ist allerdings nicht vordiskursiv gegeben, sondern wird ständig und interaktiv hergestellt. Gildemeister bemerkt dazu:

„‚Frau‘, ‚Mann‘, ‚weiblich‘, ‚männlich‘ werden als Symbole in der sozialen Interaktion erworben und sind darin zugleich Voraussetzung der Teilnahme an Kommunikationen. (...) Personen werden nicht zunächst dem einen oder anderen Geschlecht zugewiesen, sondern ihr Handeln und Verhalten wird eingeschätzt und bewertet auf der Grundlage einer Zuordnung zu einer Geschlechtskategorie, wobei, wie bei anderen Prozessen der Herstellung sozialer Ordnung auch, tagtäglich Ausnahmen, Ungereimtheiten und Brüche bewältigt werden müssen.“ (Gildemeister 1992: 230f)

Treibel kritisiert die Argumentation Gildemeisters dahingehend, daß Ihr Ansatz den Entwurf ‚multipler‘ Geschlechtsidentitäten vermissen läßt, der es möglich machen würde, mehr als zwei Geschlechter zu denken. (vergl. Treibel 1993: 148) Allerdings würden solche Differenzierungen vorhandener Geschlechter wieder Ausschließungen in sich bergen. Der moderne Identitätsbegriff beruht auf dem Prinzip der Gleichheit und kann Differenzen und Widersprüche innerhalb einer Gruppe nicht erfassen. Dieses Dilemma zwischen Differenz und Gleichheit wurde in den letzten Jahren nicht nur in der feministischen Diskussion vielfach problematisiert. Den wohl radikalsten Versuch einer Neudefinition des Identitätsbegriffes hat Donna Haraway vorgenommen, indem sie die ‚Metapher des Cyborgs‘ einführte, die einen Identitätsentwurf jenseits dichotomer Ordnungsmuster darstellen soll.

## **7.2 Die Herausbildung postmoderner Identitäten im Netz**

Basierend auf der Annahme, daß es sich beim Cyberspace um eine zusätzliche Realitätsdimension handelt, stellt sich die Frage, ob der Konstitutionsprozeß realweltlicher Identitäten durch die Erfahrungen und Wahrnehmungsverchiebungen, die Menschen unter den veränderten Raum- und Zeitbedingungen im Netz widerfahren, qualitative Veränderungen erfährt. Im Zusammenhang mit der technologischen Entwicklung insgesamt erwartet Haraway eine

Transformation, die die Grenzziehungen zwischen Mensch/Maschine, Mann/Frau und auch zwischen Mensch/Tier betrifft. (vergl. Haraway 1995: 36-38) Neverla und Voglmayr beziehen sich auf Haraways 'Manifest für Cyborgs' wenn sie vom Übergang von einer „organischen Industriegesellschaft in ein polymorphes Informationssystem“ sprechen, in dem kein Objekt, Raum oder Körper mehr unberührbar ist.

„Mit dem Eintreten in eine »Kultur der Hochtechnologien« sind wir gefordert von Dualismen Abschied zu nehmen, die Herrschaft über das jeweils andere konstituieren.“ (Neverla/Voglmayr 1996: 250)

### 7.2.1 Postmoderne Identitäten und Geschlecht

Auch Poster sieht einen ähnlich fundamentalen Wandel in technologisch fortgeschrittenen Gesellschaften, die er mit dem historischen Umbruch zu Zeiten florierender Handelskultur der mittelalterlichen Feudalgesellschaft vergleicht, „weil die Menschen sich auch damals neue Formen des Sprechens und Handelns aneignen mußten.“ (Poster 1996: 147) Damals wie heute bewirkt der gesellschaftliche Wandel Veränderungen in der Zusammensetzung sozialer und kultureller Identitäten.

Poster unterscheidet zum einen Anwendungsbereiche des Internets, die den Wirkungskreis bereits bestehender Identitäten, Institutionen und auch Öffentlichkeiten lediglich erweitern. Dazu zählt er sowohl Usenet-Gruppen, Datenbanken (z.B. Ftp-Server), das WWW, als auch die e-mail-Funktion (Mailinglisten etc.). Behält man lediglich diese Bereiche im Blickfeld der Analyse, läßt sich das Internet, so Poster insofern als modern bezeichnen,

„als es die Tradition zweckorientierter Werkzeuge fortsetzt und die herrschenden Kulturen der Moderne ihr Gepräge auf das neue Medium übertragen.“ (ebd.: 150f)

Zum anderen benennt Poster Anwendungsbereiche der neuen Medien, die weniger leicht mit modernen Denkansätzen und ihren Kategorien zu erfassen sind. Dazu zählt er insbesondere die virtuellen Gemeinschaften der 'Bulletin-Board-Dienste', die MOOs und MUDs und die Technologie der 'Virtual Reality', deren wesentliches Charakteristikum in der Aufforderung liegt, Identitäten im Kommunikationsprozeß zu konstruieren. (vergl. ebd.: 151) Im Gegensatz zu anderen identitätsstiftenden Medien (z.B. Kino, Fernsehen, Literatur) fordert die interaktive Kommunikationsweise des Internets darüber

hinaus dazu auf, im Sinne der im Netz konstruierten Identität zu agieren und zu reagieren.

Auch Zygmunt Bauman hat sich vielfach mit den Problemen der Identitätsbildung in der Postmoderne beschäftigt. Bauman zufolge ist das zentrale Identitätsproblem der Postmoderne nicht darin zu sehen, sich eine Identität zu erschaffen, sondern vor allem in der Schwierigkeit, „Festlegungen zu vermeiden und Optionen offenzuhalten.“ (Bauman 1995: 11) Im Gegensatz zu der Aufgabe moderner Identitätsbildung besteht demnach das Problem in der Postmoderne

„nicht mehr darin, eine Identität zu entdecken, zu erfinden, zu konstruieren, zusammzusetzen (oder gar zu kaufen), sondern zu verhindern, daß sie einen einengt, daß sie gleichsam am Körper festklebt. Der Besitz einer soliden und gefestigten Identität wird zur Belastung.“ (ebd.: 13f)

Unter den Kommunikationsbedingungen der MOOs und MUDs im Netz scheint die These Baumans zu ihrer praktischen Erfüllung zu gelangen, da diese Spielumgebungen keine Fixierungen von Identität erfordern und die Identitätswahl sowohl in Geschlecht als auch in Erscheinungsform ungeahnten Möglichkeiten gegenübersteht.<sup>4</sup>

Trotz dieser relativen Freiheit in der Identitätswahl bleiben konventionelle Geschlechterdichotomien auf den ersten Blick bestehen. Die Übertragung sozialer Benachteiligung von Frauen auf die virtuellen Gemeinschaften des Internets drückt sich einerseits in der zahlenmäßig unterlegenen Repräsentanz und andererseits in Formen sexueller Belästigung aus. (vergl. Poster 1996: 152) Aber auch wenn es nicht zur Aufhebung der Machtverhältnisse kommt, „werden die gängigen Geschlechterrollen durch die kommunikativen Strukturen der Internetgemeinden konterkariert.“ (ebd.: 153) Zu diesem Schluß kommt Poster angesichts der Tatsache, daß man sein Geschlecht selbst bestimmen muß und die Geschlechtswahl ausschließlich sprachlich vollzogen wird, ohne daß auf körperliche Merkmale, Gesten, Kleidungsstücke oder Stimmlagen zurückgegriffen werden könnte.

---

4 Amy Bruckman bezeichnet die virtuelle Welt der MUDs sogar als „Identity workshop“, in dem deutlich wird, daß Geschlechtszugehörigkeit nur ein Aspekt neben anderen ist, die die persönliche Identität bestimmen. Die Erfahrungen, die die Spieler im Netz machen, „leads them to reflect on who they are in real life. It helps people to understand the concept of identity and the ways in which we construct ourselves.“ (Bruckman 1992: 21; vergl. auch Reid 1991 u. 1994)

Auch die dem Konstruktionsprozeß inhärente Geschlechtsarbeit, die interaktiv verläuft, kann im Internet lediglich mit rein textuellen Mitteln geleistet werden.

„Schließlich entsteht mit der speziellen Konfiguration der Gespräche über Computer oder Modem ein neues Verhältnis zum eigenen Körper im Kommunikationsprozeß, ein **Cyborg** im Cyberspace, das sich von allen Geschlechterverkörperungen herkömmlicher Kommunikationsmodi unterscheidet. Diese Cyborg-Geschlechter überwinden die Grenzen des modernen Geschlechtermodells, und zwar auch ohne besonderes Engagement auf seiten der Teilnehmer.“ (ebd.: 154)

Besonders interessant ist, hinsichtlich der Konstruktionen postmoderner Identitäten und der Geschlechterfrage, die Betrachtung der computergestützten Charakterspiele. Obwohl die meisten SpielerInnen in den sogenannten MUDs nachweislich Männer sind, ist das Geschlechterverhältnis der repräsentierten Charaktere in der Regel sehr ausgewogen. (Reid 1994: 52) Hier zeigt sich, genau wie in der 'Realwelt', daß die Geschlechtsidentität vor allem durch die soziale Interaktion konstruiert wird. Nicht nur weil ein Geschlechtswechsel relativ problemlos auf sprachlicher Ebene vollzogen werden kann, sondern auch weil die Charaktere ihrem gewählten Geschlecht nach behandelt werden und von ihnen entsprechende Verhaltenskompetenz erwartet wird. "Female-presenting players are treated very differently to male-presenting players." (ebd.: 52) Solche durch MUDs elektronisch hergestellten Interaktionsfelder können zur Analyse geschlechtlich bestimmten Handelns und damit zur Dekonstruktion der zugrunde liegenden Kategorien dienen, weil sie in einer körperlosen Welt den naturalisierten Zusammenhang zwischen biologischem Geschlecht und sozialen Geschlechtszuschreibungen auflösen.

### 7.2.2 Virtuelle Interaktion in den MUDs

Die ersten MUDs waren rein text-basierte Computer-Abenteuerspiele in denen die SpielerInnen Kämpfe gegen virtuelle Monster und Drachen bestehen und auf ihrem Weg Schätze und wertvolle Zaubergegenstände sammeln mußten, um sogenannte Erfahrungspunkte zu erlangen. Die Anzahl der zusammengetragenen Punkte entschied über den Status der SpielerInnen innerhalb der Hierarchie der Gemeinschaft. Konnte der bzw. die SpielerIn ein bestimmtes Maß an Erfahrungspunkten vorweisen, wurde sie zum 'Wizard' und war als solche privilegiert, sich an der Spielgestaltung, am Aufbau und an

dem Regelwerk zu beteiligen. Der endgültige Sieg machte die SpielerIn zum 'God' und hatte in der Regel das Ende des Spieles zur Folge. 'Wizards' und 'Gods' hatten nicht selten die absolute Macht über das Spiel und seine TeilnehmerInnen. (Bruckman 1992: 6)

"Wizards/Gods are the people who own the database. They can do whatever they want to whomever they want whenever they want."<sup>5</sup>

Solche Spielformen existieren auch heute noch. Sie vertreten als reine Abenteuerspiele nach Bruckman den einen Haupttypen der neuen Generation der MUDs. Der zweite Typ ist allerdings nicht ausschließlich dem Schwerpunkt des Abenteuers gewidmet, sondern wurde dahingehend modifiziert, daß soziale Interaktion in den Mittelpunkt gerückt ist. Hier sind kommunikativer Austausch und sozialer Kontakt zentrale Werte. (vergl. Curtis/ Nichols 1993) Die soziale Hierarchie ist weitaus entspannter als in den von Kampf und Sieg bestimmten Spielen. Aber auch hier sind es in der Regel die privilegierten User, die den Spielverlauf programmieren. (Bruckman 1992: 11f) Besondere Rechte erlangen die SpielerInnen manchmal allein durch ihre Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen, oft ist aber auch bei diesem Spieltypus Computerkompetenz von zentraler Bedeutung, z.B. wenn der Status in der Gemeinschaft durch die Fähigkeit der Spielmitgestaltung hergestellt wird. Die Auswahl der Software bzw. die Programmierung des MUDs entscheidet darüber, ob grundsätzlich jede SpielerIn an der Gestaltung der virtuellen Umgebung teilnehmen darf oder ob dieses Privileg erlangt werden muß.

Die an sozialer Interaktion orientierten Spiele für MultiUser Domains sind in ihrer Ausgestaltung sehr vielfältig, was durch die unterschiedlichen Abkürzungen ausgedrückt wird. MOO steht für objektorientierte Multi-User Spiele. 'TrekMuse' ist eine Abkürzung für ein an 'Star Trek' angelehntes Themen-MUD. (vergl. Bruckman 1992: 10) Diese MUD-Formen sind in der Regel nicht zielorientiert und nicht selten *ohne* die Chance zu gewinnen bzw. die Gefahr zu verlieren.

---

5 Antwort aus dem MUD-FAQ (Frequently Asked Questions) auf die Frage, was ein 'wizard' bzw. ein 'god' ist. Aus den Antworten geht zudem hervor, das einem Wizard/God in etwa die Funktion eines Hausmeisters zukommt, der, ausgestattet mit einer Reihe von Pflichten und mit Verantwortung, angehalten ist, die anderen MitspielerInnen mit Respekt zu behandeln. Die Macht der Wizards/Gods innerhalb der MUDs ist lediglich durch ein eigenes Regelwerk begrenzt. Bei Nichtbefolgung droht ihnen "the wrath of the Gods". (Bruckman 1992: 6)

Der geographische Aufbau der Metaphern der virtuellen Umgebung in den MUDs ist im Grundaufbau sehr ähnlich. Allen MUDs gemeinsam ist ein Zentrum ('rambling house', 'Coat closet'), das meistens gleichzeitig den Eingangsraum zur Spielumgebung darstellt. Davon ausgehend sind andere Räume, Galaxien, Felder oder auch Kanäle erreichbar. Die Vielfalt der gebräuchlichen Metaphern ist abhängig von der Phantasie der Teilnehmenden oder auch begrenzt durch das, dem MUD vorgegebene Thema (z.B. TrekMUSE)

Die virtuelle Interaktion in MUDs findet unter beispiellos neuen Voraussetzungen statt. Der eigene Charakter der SpielerInnen ist, genau wie die virtuelle Umgebung, physikalisch nicht fixiert. Geschlecht, Alter und die gesamte Erscheinung sind selbstgewählte Eigenschaften, ihre kategorialen Festlegungen sind abhängig von den Bestimmungen der jeweiligen MUDs. Manchmal z.B. müssen die Spieler zwischen den traditionellen Geschlechtsvorgaben (männlich, weiblich, neutral) wählen, während in anderen MUDs gleich mehrere, zum Teil frei erfundene Spielarten von Geschlecht zur Verfügung stehen (beides gleichzeitig, plural, egoistisch, royal etc.).<sup>6</sup> Da in den meisten Kommunikationsdiensten des Internets und vor allem in den von Reid untersuchten MUDs der Austausch zwischen den UserInnen auf textbasierter Interaktion beruht, fallen die herkömmlichen nonverbalen bzw. visuellen Ausdrucksformen weg und müssen erst durch diskriptiven Text ersetzt oder neu hergestellt werden.

Der MUD-Typ, in dem soziale Interaktion im Mittelpunkt der Kommunikation gerückt ist, ist entstanden, weil die Spieldesigner eine Spielform entwickeln wollten, die ein offenes Ende hatten. Die auf Wettbewerb ausgerichteten MUDs hatten nämlich den Nachteil, daß sie unweigerlich zum Ende durch Sieg einer MitspielerIn führten. Es zeigte sich, daß sich in diesen nichtzielorientierten Spielformen andere Werte herausbildeten. Der Wechsel der Software ermutigte zu neuen Formen sozialer Interaktion und zog einen anderen Typ von SpielerInnen an, der Gleichberechtigung und Friedfertigkeit statt Kampf und Wettbewerb bevorzugte.

"The egalitarian and pacifist values of Tiny-Style MUDs are quite different from their predecessors." (Bruckman 1992: 8)

---

6 Tabelle aus Rosenberg 1992: z.B.

-neuter: it, itself ist...

-either: s/he, him/her, (him/her)self...

-egoistical: I, me, myself... etc.

Die egalitäre Idee, die sich in diesen MUDs durchsetzte - und das ist an dieser Stelle zentral - war aber nicht Ausgangsgedanke, sondern vielmehr zufälliges Produkt. Für Bruckman ein deutlicher Hinweis für die politische Bedeutung von technologischen Konstrukten, der m.E dem Umgang mit Software als ein 'öffentliches Gut' ein anderes Gewicht gibt.

Im Hinblick auf die hier relevante Fragestellung ist von besonderem Interesse, daß der zweite Typ der MUD Spiele in ersten Projekten bereits als Vorlage zur Herstellung virtueller Öffentlichkeiten dient. Als Beispiele kann hier zum einen ASTRO-VR, ein Projekt von Curtis und Nichols, genannt werden, das eine interaktives Forum für AstrologInnen darstellen soll (vergl. Curtis/Nichols 1993) und zum anderen das vergleichbare MEDIA-MOO von Bruckman, eine MOO-Umgebung, in der MedienwissenschaftlerInnen sich öffentlich austauschen können. (vergl. Bruckman 1992)

Ein anderer zentraler Moment der vorangegangenen Darstellungen ist der Umgang mit Geschlecht in den MUDs. Die zweigeschlechtliche Struktur scheint in der Bezeichnungspraxis einiger Spielformen durchbrochen zu sein aber grundsätzlich ist auch hier noch Geschlecht ein wesentliches Merkmal von Identität. Zumindest kann die dichotomische Herrschaftsstruktur zwischen den Geschlechtern umgangen werden, wenn die Verhaltensumgebung eine freie Geschlechtswahl möglich macht, was allerdings noch nichts über die Herausbildung neuer Herrschaftsformen aussagt.

### 7.2.3 Bildung postmoderner Identitäten im Netz

Solche „Erschütterungen der Geschlechterordnung“ werden nicht in allen Anwendungsbereichen des Internets bewirkt. Poster entwirft ein Spektrum moderner versus postmoderner Identitätsbildung innerhalb der Gebrauchsebenen des Internets. Bei der Verwendung von **e-mail** kommt es demnach zwar zu Unterschieden in der Selbstdarstellung, aber weniger zu Identitätsverschiebungen in Richtung einer 'Cyborgidentität'. In **Bulletin-Boards** finden die Begegnungen zumindest schon unter Fremden statt. Aber erst in dem von Rheingold beschriebenen »Well« und im **IRC** (Inter Relay Chat) werden Identitäten frei erfunden. Hier finden allerdings meist einfache Gespräche statt, die, so Poster, so gut wie gar nicht hierarchisch strukturiert sind. (vergl. auch Reid 1991) Am oberen Ende des Spektrums virtueller Identitätsbildung schließlich plaziert Poster **objektorientierte Multi-User-Dimensionen** (z.B.

MUDs, MOOs), weil sich in ihnen „fortgeschrittene Spielarten postmoderner Identitäten“ entfalten. (vergl. Poster 1996: 155)

#### 7.2.4 Netzhierarchie und Geschlecht

An dieser Stelle verweist Poster aber auch auf die hierarchischen Strukturen der MOOs und MUDs. Sie sind, so der Autor, kein „demokratisches Utopia“, sondern werden beherrscht von ‘Netz-Gott-Hierarchien’. (vergl. ebd.: 155) Nur Initiatoren und Spielverwalter können in das Geschehen der MUDs regelnd eingreifen. Wie der Netzgott-Status erlangt werden kann, wurde in Kapitel 2 schon ausführlich dargelegt. Computer- und Programmierkompetenz sind auf dem Weg ‘nach oben’ genau so unerlässlich, wie Schreibmaschinenkenntnisse. Besonders aber der gekonnte Umgang mit dem Computer und seiner Software wirkt sich konstituierend auf »politische Ungleichheiten« im Cyberspace aus<sup>7</sup>, wodurch geschlechtshierarchische Vorstrukturierung in virtuellen Interaktionen »vorprogrammiert« ist.

Die geschlechtliche Hierarchie wird aber noch auf eine andere Weise reproduziert. Indem sich die öffentlichen Diskurse auch im Internet auf das Ideal rationaler Kommunikation im Sinne Habermas‘ berufen, werden Träger anderer Kommunikationsstile diskursiv ausgeschlossen. Rita Felski befreit den Begriff der Öffentlichkeit von den „patriarchalen, bürgerlichen und logozentrischen Implikationen“, die dieser bei Habermas erfährt und erweitert das Konzept von Negt und Kluge, die Öffentlichkeit als ein vielschichtiges, dezentrales Phänomen begreifen. Anders als Habermas, dessen Intention es war, Öffentlichkeit als den „Diskurs der kommunikativ Kompetenten“ (vergl. Faßler 1996: 416) zu rekonstruieren, gehen Negt und Kluge von einem engen Zusammenhang von (Kampf)Erfahrung und Öffentlichkeit aus. Demnach muß die Idee der Öffentlichkeit auf der »Erfahrung« des politischen Widerstandes aufbauen;

„weiterhin soll er die von den Poststrukturalisten betonte Vielfältigkeit des Subjekts anerkennen und schließlich auch die unterschiedliche Sozialisation der Geschlechter berücksichtigen.“ (Poster 1997: 166)

---

7 Wie in Kapitel 4 bereits dargelegt wurde, verläuft die Aneignung von Computerkompetenz für Frauen unter anderen Voraussetzungen als für Männer. Aber nicht nur Zugang und Aneignungsprozesse sind vergeschlechtlicht, darüber hinaus werden Computerkenntnisse von Frauen oft geringer bewertet, weil ihnen der ‘Männlichkeitsbonus’ fehlt.

Wie aber gestaltet sich das Verhältnis selbstkonstituierter Subjekte zu den neu entstehenden Öffentlichkeiten? Angesichts der neuartigen Bedingungen von Raum und Zeit und angesichts der Immaterialität im Cyberspace ergibt sich für Poster die Forderung nach der Definition einer 'Cyberdemokratie', die einen Öffentlichkeitsbegriff impliziert, der den postmodernen Bedingungen der elektronischen Kommunikation gerecht wird. (vergl. ebd.: 169) Ein solcher Öffentlichkeitsbegriff muß in der Lage sein,

„auf die Partikularisierungen und Pluralisierungen der sich abzeichnenden medialen Umstrukturierungen zu reagieren.“ (Faßler 1996: 417)

Von den hier vorgestellten Konzeptionen kommen die Darstellungen von Hannah Arendt und von Nancy Fraser diesem Öffentlichkeitsbegriff am nächsten, weil sie, im Gegensatz zu Habermas, von einem vielfältigen Öffentlichkeitsspektrum ausgehen. (vergl. Kapitel 6) Oder anders ausgedrückt, weil sie die Pluralität von Identitäten einer intakten Öffentlichkeit voraussetzen.

### 7.2.5 Cyborgs und Cyberpolitics

Im folgenden soll der Identitätsentwurf der Cyborg dargestellt und mit den von Fraser entwickelten postbürgerlichen Öffentlichkeitskonzepten verbunden werden.

Eine der ersten, die im deutschsprachigen Raum die postmoderne Identitätsproblematik mit den medientechnologischen Entwicklungen in Beziehung gesetzt hat, ist die Medientheoretikerin Marie-Luise Angerer. Im Zentrum ihrer Fragestellung steht der Körper und „seine Technologien, seine Inszenierungen und Performances“ aus Sicht poststrukturalistischer Dekonstruktionsverfahren.

„Die Produktion gesellschaftlich intelligibler Identitäten geschieht in einem Netz von Bedeutungsverfahren, in welche die Materialität des Körpers und - gekoppelt an diese - die Existenzweise des Geschlechts (Maihofer 1994) eingespannt sind.“ (Angerer 1996: 32)<sup>8</sup>

---

8 Maihofer entwickelt den Begriff 'Existenzweise des Geschlechts' in Anlehnung an Althusser's Ideologiekritik, die gegenüber der verkürzten Vorstellung von Ideologie als falsches Bewußtsein und der damit verbundenen idealistischen Trennung von Ideal und Wirklichkeit auf die »materielle Existenz« von Ideologie verweist. „Wenn gesagt wird, daß sich das biologische Geschlecht (sex) inzwischen als soziales Geschlecht (gender) entpuppt hat, darf deshalb nicht andererseits vergessen werden, daß das, was bislang aus-

Angerer spricht den neuen Medientechnologien eine besondere Rolle zu, „als jene Kräfte, die unsere Körper auf neuartige Weise durchdringen bzw. neu organisieren.“ (ebd.: 35) Die virtuelle Realität verlangt als jüngste Form von Repräsentationstechnologien nach einer Neubestimmung von Identitäten, den Begriffen des Körpers und des Subjekts. (vergl. ebd.: 34)

„Nicht länger mehr wären es nämlich jene Foucaultschen Bestrafungsmechanismen und Wahrheitstechniken - Klinik, Gefängnis, Beichte und Psychoanalyse - die ihre Wirkung in die gelehrigen Körper einschreiben würden, sondern networking, stress management und communication redesign wären nunmehr jene Kräfte, die den Alltag und seine Individuen, deren Zeit- und Raumeinteilung organisierten.“ (ebd.: 35f)

Durch die neuen Technologien, so Angerer, kommt es zu einer Vervielfältigung von Wirklichkeiten, Identitäten und Wahrnehmungen, wodurch in das Konstrukt der wirklichen Realität eine neue Ordnung der Differenz eingeführt wird (vergl. ebd.: 36), die sich jenseits traditioneller Dichotomien befindet.

Auch Haraway verweist auf die Wandlungsprozesse, die sowohl materielle als auch ideologische Dichotomien, als Formen der Unterdrückung in der modernen Gesellschaft betreffen. Sie stellt in einer Tabelle die herkömmlichen Kategorien modernen Denkens neuen Formen gegenüber, die im Übergang zu einer postmodernen Gesellschaft entstehen. Eine Auswahl aus dieser Tabelle soll besonders jene Kategorien markieren, die durch das umfassende Eingreifen neuer Kommunikationstechnologien transformiert werden.

‘Repräsentation’ wird demnach ersetzt durch ‘Simulation’, die traditionelle Unterscheidung von ‘Natur und Kultur’ weicht Differenzfeldern und an die Stelle von ‘Öffentlich’ und ‘Privat’ tritt eine neue Denkfigur: **die Cyborg**, die als Trägerin einer neuen staatlichen Ordnung in Haraways Gegenüberstellung als Cyborg-Citoyenne bzw. -Citoyen erscheint. (vergl. Haraway 1995: 48)<sup>9</sup>

---

schließlich als soziales Geschlecht galt, ebenfalls eine ›körperliche Materialität‹ besitzt.“ (Maihofer 1994: 85) Diese Materialität manifestiert sich in Körperpraxen, Verhältnissen, Institutionen etc..

9 Leider wird nicht deutlich, warum Haraway bei der Bezeichnung die männliche und weibliche Form wählt, zumal die Cyborgmetapher sich eigentlich geschlechtlichen Zuschreibungen entzieht. Im Gegensatz zu der Öffentlich-Privat-Dichotomie enthält der Citoyen/Citoyenne Begriff allerdings nicht die ideologische Arbeitsteilung der Geschlechter und damit keine notwendig gesellschaftsstrukturierende Funktion.

„Die Cyborg ist eine Art zerlegtes und neu zusammengesetztes, post-modernes kollektives und individuelles Selbst. Es ist das Selbst, das Feministinnen kodieren müssen.“ (ebd.: 51)

Dabei ist die Allgegenwart und die Unsichtbarkeit der Cyborgs der Grund ihres »tödlichen Potentials«:

„Sie sind politisch ebenso schwer zu erkennen wie materiell. Sie sind eine Frage des Bewußtseins - oder dessen Simulation.“ (ebd.: 39)

Die Metapher der Cyborg dient der ‘Neuerfindung des Menschen’, die laut Haraway in der Überwindung des cartesianischen Körperbildes beginnt. Im Zeitalter der ›Kultur der Hochtechnologie‹ ist das Verhältnis des Menschen zur Maschine unklar geworden. Unklar ist in dieser Beziehung, wer oder was herstellt und wer oder was hergestellt wird.<sup>10</sup>

Mit der fortschreitenden Entwicklung menschlicher (und maschineller) Intelligenz wird nicht nur die Frage aufgeworfen, ob die Maschine dem Menschen ähnlicher wird, sondern auch inwieweit der Mensch sich dem Maschinenbild anpaßt. Haraway erweitert die traditionelle Grenze zwischen Mensch/ Natur/ Tier/ Maschine, indem sie auch dann von Akteuren spricht, wenn es sich nicht um menschliche Subjekte handelt. Alle diese Akteure sind an der Herstellung von Wissen beteiligt und werden zugleich durch das Wissen hergestellt. Deshalb spricht Haraway nicht von Subjekten, sondern von **Wissensobjekten** und unterläuft so die Unterscheidung von Subjekt und Objekt.<sup>11</sup> (vergl. auch: Angerer 1996: 34) Die Cyborg ist im Gegensatz zu Konstrukten wie ›Frau‹ und ›Mann‹ keine Identifikationsfigur.

„Die Cyborg ist nicht identisch mit sich selbst und durchläuft viele wundersame Wandlungen.“ (Haraway 1995: 114)

Haraway stellt den klassischen Identitätsbegriff der Moderne in Frage, wenn sie beispielsweise feststellt, daß es kein ›Weiblichsein‹ gibt, das Frauen auf natürliche Weise miteinander verbindet.

---

10 Das wird nirgends deutlicher als in der computergestützten Kommunikation der MUDs und MOOs, in der man niemals sicher sein kann, ob es sich bei seinem virtuellen Gesprächspartner um ein ›bot‹, ein auf Konversation gerichtetes Computerprogramm, oder um eine/n menschliche/n MitspielerIn handelt.

11 Womit das Verhältnis zwischen Erkenntnissubjekt (Mensch/Mann) gegenüber dem zu erkennenden Objekt (Frau/Natur) gemeint ist.

„Gender-, Rassen- oder Klassenbewußtsein sind Errungenschaften, die uns aufgrund der schrecklichen historischen Erfahrung der widersprüchlichen, gesellschaftlichen Wirklichkeiten von Patriarchat, Kolonialismus und Kapitalismus aufgezwungen wurden.“ (ebd.: 41)

Identität ist für Haraway keine annehmbare gemeinschaftsbildende Kategorie, weil sie nicht die Differenzen, die in einer sozialen Gruppe auftauchen, miteinbezieht. Sie schlägt statt dessen den Begriff ›Affinität‹ vor, als eine von Andersheit und Differenz ausgehende Form postmoderner Identität.

„Diese postmoderne Identität ist hochpolitisch (...). (Sie) steckt einen selbstbewußt konstruierten Raum ab, der nicht mit Handlungen auf der Grundlage natürlicher Identifikation gefüllt werden kann, sondern nur aufgrund bewußter Koalition, Affinität und politischer Verwandtschaft.“ (ebd.: 41f)<sup>12</sup>

Für Cyborg-Feministinnen gilt, was hier auch für feministische Öffentlichkeiten im Netz gelten sollte: Es geht nicht um eine naturale Matrix der Einheit und nicht um eine Konstruktion, die ein Ganzes umfaßt. Es geht bei der Cyborgmetapher um eine Konstruktion, die Differenzen mit einschließt. (vergl. ebd.: 44)

Zentral bei Haraway ist die Ansicht, mit diesem postmodernen Identitätsentwurf dem Dilemma zwischen Differenz und Gleichheit entgehen zu können. Eine weiterführende Diskussion um das Verhältnis von Computernetzen und Geschlecht muß ausgehend von dem postbürgerlichen Öffentlichkeitskonzept Frasers fragen, ob es unter den Bedingungen netzspezifischer Kommunikation möglich ist, Identitäten jenseits dualistischer Geschlechtszuschreibungen zu konstruieren. Das eröffnet hinsichtlich der Cyborgmetapher die Frage, ob dieser Identitätsentwurf geeignet ist, die zweigeschlechtliche Matrix zu umgehen und inwiefern dadurch Herrschaftsverhältnisse abgebaut oder zumindest verändert werden können.

Abschließend sollen in einem Resümee Ergebnisse dieser Analyse zusammengeführt werden, um aus den von Haraway vorgeschlagenen Perspektiven das zukünftige Geschlechterverhältnis und mögliche Wandlungsprozesse zu betrachten.

---

12 Der von Haraway vorgestellte Identitätsbegriff korrespondiert im wesentlichen mit den identitätsstiftenden Merkmalen virtueller Gemeinschaftstypen, die in Kapitel 2.3 bereits beschrieben wurden.

## 8 Die digitale Zukunft der Geschlechter

Das Internet, als das wohl meist diskutierte Medium unserer Zeit, entwickelte sich in den letzten Jahren zu einem Mythos, der einerseits Versprechen von mehr Demokratie und gleichberechtigter Teilnahme an öffentlichen Diskursen mit sich brachte, andererseits aber auch klassische Ängste vor totaler Kontrolle und Fremdbestimmung durch die Technik neu belebte.

Vor allem die Diskussion um neu entstehende virtuelle Öffentlichkeiten beschäftigte die Soziologie, versprachen doch die Möglichkeiten der neuen Medientechnologien das Ideal bürgerlicher Öffentlichkeiten oder zumindest der antiken Demokratie auf der virtuellen Agora zu verwirklichen. Die vorliegende Analyse steht dieser euphorischen Annahme zunächst einmal aus zwei Gründen skeptisch gegenüber.

Zum einen waren Frauen schon immer aus den beiden genannten Öffentlichkeitsformen strukturell und ideologisch ausgeschlossen. Das dualistische Denken des Abendlandes hat sowohl in der Antike als auch zu Zeiten der Aufklärung Frauen die Beteiligung an politischen Entscheidungsprozessen und die Verteidigung eigener Bedürfnisse verwehrt, da die zugrunde liegenden Öffentlichkeitsbegriffe auf einer ideologisch konstruierten Geschlechterdichotomie beruhen.

Zum anderen läßt die Entstehung neuer virtueller Öffentlichkeiten in elektronisch bearbeitbaren Wirklichkeitsmodellen vermuten, daß die Beteiligung an diesen öffentlichen Foren in engem Zusammenhang mit Computerkompetenz und technologischem Wissen steht. Die Aneignung dieser Kompetenzen, so konnte gezeigt werden, steht in einem geschichtlich-sozialen Kontext, welcher die heute bestehenden Geschlechts- und Technikkonstruktionen hervorgebracht hat.

Frauen sind so gesehen auf zweifache Weise aus virtuellen Öffentlichkeiten ausgeschlossen. Die Analyse des Verhältnisses der Geschlechter zu virtuellen Öffentlichkeiten aus dieser Sicht, beruht allerdings auf klassischen Begriffen der Moderne (Subjekt, Identität, Technik etc.) und auf der Prämisse der zweigeschlechtlichen Geschlechterdifferenz.

Solche Kategorien verlieren in der heutigen hochtechnologischen und pluralistischen Kultur der Postmoderne mehr und mehr an Gültigkeit. Die neuen Medien sind neben Gen- und Reproduktionstechnologien an den aktuellen Wandlungsprozessen maßgeblich beteiligt. In einem dialektischen Verhältnis zwischen Technik und Gesellschaft zeichnen sich Entwicklungen ab, die eine klare Abgrenzung zwischen menschlichem Organismus und Maschine bzw. zwischen Mensch und Tier in Frage stellen. Herzschrittmacher, künstliche Nieren, transplantierte Schweineorgane, die Menschen das Weiterleben ermöglichen, sind als Beispiele auf der medizinischen Ebene zu nennen. Virtuelle Realitäten, die Überwindung stofflicher Grenzen und die Erfahrungen, die im immateriellen Raum gemacht werden können und die unsere Identitäten verändern, stehen als Beispiele für die kommunikationstechnologische Ebene.

Die Beispiele aus den MUD-Verhaltensumgebungen haben gezeigt, daß im Netz zwar mit Geschlechtsidentitäten gespielt wird, daß eine Kommunikation ohne geschlechtliche Zuordnung, wenn sie auch nicht immer zweigeschlechtlich ist, kaum auskommt. Geschlecht wird in diesen virtuellen Interaktionen sprachlich hergestellt; unabhängig vom biologischen Geschlecht, welches aber im folgenden in der Kommunikation vorausgesetzt wird. Diese Form der interaktiven Konstruktion liegt auch der Zweigeschlechtlichkeit in der Realwelt zugrunde. Hier sind allerdings, anders als im Netz, Gestik, der Körper und Kleidung an der Herstellung von Geschlecht beteiligt. Das Fehlen dieser Faktoren im ungegenständlichen Raum ermöglicht andere subversive Praktiken, die das Computernetz als Ort der Dekonstruktion von Geschlecht prädestinieren. Hier eröffnet sich m.E. ein Forschungsfeld, das die Diskussion um die Kategorie Geschlecht um wichtige Erkenntnisse bereichern könnte.

Die Digitalisierung aller gesellschaftlichen Bereiche bringt aber neben der subjektiven auch einen Wandel auf der gesellschaftlichen Ebene mit sich. Neben der Transformation des Identitätsbegriffes kommt es zu einer um sich greifenden Erosion struktureller Kategorien, wie Öffentlichkeit und Privatheit, Nationalstaat und Arbeit, wobei sich diese Transformationsprozesse gegenseitig durchdringen.

Dabei verändert sich der Öffentlichkeitsbegriff nicht allein aufgrund der neuen technischen Kommunikationsmöglichkeiten. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß der vorherrschende Öffentlichkeitstyp den gesellschaftlichen Verhältnissen der jeweiligen Zeit entspricht. Die Öffentlichkeit der Agora war eine rein männliche Stadtstaatöffentlichkeit, die sich nur unter den Bedingun-

gen antiker Stadtkultur herausbilden konnte. Mit Fraser konnte gezeigt werden, daß die Erfassung des 'Strukturwandels von Öffentlichkeit' in der nachindustriellen und postbürgerlichen Gesellschaft nur möglich ist, wenn man den zugrundeliegenden Öffentlichkeitsbegriff von Habermas von seinen ideologischen Implikationen befreit, die auf Ideen der bürgerlichen Gesellschaft zurückgreifen.

Im Lichte der oben gezeigten Dialektik von Öffentlichkeitsstruktur und gesellschaftlichen Verhältnissen steht meine These, daß ein Öffentlichkeitsbegriff, der heute Gültigkeit findet, den gesellschaftlichen Verhältnissen postbürgerlicher Gesellschaften, den darin lebenden Menschen und den Veränderungen durch die neuen Kommunikationstechnologien angepaßt werden muß.

Die umfassende Öffentlichkeit, von der Habermas in seiner Analyse ausgeht, hat es nach Fraser nie gegeben. In Abgrenzung zu der dominanten Öffentlichkeit haben sich schon immer Gegenöffentlichkeiten herausgebildet, in denen sich Individuen und Gruppen verständigen konnten, deren Bedürfnisse und Identitäten in einer breiteren Öffentlichkeit ausgeklammert wurden. So gesehen hat sich die These vom Ausschluß von Frauen aus der Sphäre der Öffentlichkeit als ideologisch erwiesen, da sie nur die Konstruktion der Kategorie 'Öffentlichkeit' als männliche Sphäre betrifft.

Fraser definiert Gegenöffentlichkeiten als parallele diskursive Räume, die die Selbstthematization und Inszenierung auch der Gruppen ermöglicht, die in umfassenden Öffentlichkeiten gleichgeschaltet würden. Da öffentlichen Diskursen im Konstruktionsprozeß von Identitäten eine elementare Stellung zukommt, wird an dieser Stelle deutlich, daß eine umfassende Öffentlichkeit, wie sie das bürgerliche Modell vorsieht, differenzierte Identitätsentwürfe nivellieren würde. Die Möglichkeiten des Internets, interaktive und vernetzte Kommunikation herzustellen und zahlreiche öffentliche Foren gleichzeitig bereitzustellen, kommt den kommunikativen Erfordernissen eines pluralistischen Öffentlichkeitskonzeptes, wie z. B. Fraser es entworfen hat, entgegen.

Der Begriff der Öffentlichkeit beruht auf dichotomen Gegenüberstellungen von Kultur und Natur, Geist und Körper bzw. Mann und Frau. In der vorliegenden Arbeit wurde mehrfach gezeigt, daß sich die Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit durch die neuen Kommunikationsbedingungen in Auflösung befindet. Das führte auf feministischer Seite zu der viel diskutierten Frage, ob sich damit auch der Ausschluß von Frauen aus öffentlichen Diskursen beseitigen läßt. Doch angesichts der oben aufgestellten These muß eher danach gefragt werden, wie ein Öffentlichkeitsbegriff aussieht, der die viel-

fältigen Diskurse von Frauen erfaßt. Dabei kann nicht von einer einheitlichen Identität von Frauen ausgegangen werden. Haraway hat daher den Begriff »Affinität« entwickelt, der eine von Differenz ausgehende Form postmoderner Identität darstellen soll.

Mit diesen Konzepten soll weder eine neue Form idealer Öffentlichkeitsstruktur noch die Vielfalt postmoderner Identitäten als herrschaftsfreie Konstrukte, die sich im Netz verwirklichen lassen, postuliert werden; vielmehr sollen diese Annahmen als Ausgang verstanden werden, von dem aus die Chancen und die Gefahren für eine demokratische Entwicklung und für das Geschlechterverhältnis, die das Internet birgt, analysiert werden kann.

Der weitere Verlauf in der Zukunft ist dabei keineswegs vorherbestimmt, sondern hängt von den politischen und wirtschaftlichen Steuerungsprozessen und den zukünftigen theoretischen Debatten ab, die dem Einsatz und der Verbreitung neuer I.u.K.-Technologien in Zukunft eine Richtung geben.

Zwei kritische Überlegungen sollen hier im Hinblick auf die Frage nach der Konstruktion von Geschlecht in virtuellen Öffentlichkeiten dazu formuliert werden:

1. Die Technikkonstruktion, die im sozial-historischen Kontext unserer Kultur Computertechnologie mit Männlichkeit verbindet, birgt die Gefahr, daß herkömmliche Geschlechterkonstruktionen in virtuellen Öffentlichkeiten durch vergeschlechtlichte Aneignungsprozesse von Technik übertragen werden. Aber angesichts der Entwicklungen in den Computertechnologien vollzieht sich im heutigen Technikverständnis ein grundlegender Wandel, der Technik nicht mehr auf das Funktionieren einer physikalischen Maschine reduziert, sondern ein Verständnis von Lebens- und Arbeitsprozessen erfordert, das eine sinnvolle Datenverarbeitung ermöglicht. Nur wenn die Menschen Software sinnvoll in ihre Tätigkeiten einbetten können, zeigt sich, ob die kulturelle Praxis, die dieser Datenverarbeitung zugrunde liegt, gelungen ist oder nicht.<sup>1</sup> Diese kulturelle Praxis, die an Youngbloods Tätigkeit des 'sozialen Metadesigns' erinnert (vergl. Kapitel 5.2.1), beinhaltet formalisierte Beschreibungen, die vom Computer verstanden und ausgeführt werden müssen. Von der Umsetzung und von der sozialen Kompetenz der InformatikerInnen wird angesichts der Verbreitung der Computertechnologie in der Alltags- und

---

1 Hier tritt die Bedeutung von Software als 'öffentliches Gut' (Faßler) deutlich hervor.

Lebenswelt unsere realweltliche Existenz abhängen. Ein Neuverständnis von Technik geht demnach einher mit einem neuen Selbstverständnis der Informatik. Doch zeigt sich in der aktuellen Technikkonstruktion, die das Verständnis von Informatik in die Nähe der Ingenieursdisziplin rückt, ein neuer Schließungsmechanismus gegenüber Frauen und Mädchen, welcher der Aufrechterhaltung alter Machtstrukturen dient.

„Die Chance, dies als pure Ideologie zur Aufrechterhaltung herrschender Verhältnisse zu sehen, war nie so günstig wie heute: Die neue Technologie läßt ganz offensichtlich eine Vielfalt des Zugangs und Umgangs zu, die nicht mit den Eigenschaften (nur) eines Geschlechts in Zusammenhang gebracht werden kann.“ (Schellhowe 1997: 82)

2. Die traditionelle Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit, die sich durch die neuen Kommunikationsbedingungen in Auflösung befindet, könnte in der Trennung von Cyberspace und Realwelt in neuen Begriffen wiederhergestellt werden. Wenn die grundsätzliche Idee der Trennung von Geist und Körper nicht hinterfragt wird, reproduziert sich in dieser Konstruktion eine Fortsetzung der binären Matrix, durch die sich, trotz der Herausbildung multipler Identitäten die Abwertung des Körpers fortführen läßt. Für die Geschlechterfrage hieße das, daß sich die zweigeschlechtliche Konstruktion, die Männer mit ›Geist‹ und Frauen mit ›Körper‹ verbindet, auch in virtuellen Öffentlichkeiten fortsetzen wird.

Diese Überlegungen verweisen auf die Notwendigkeit, die Ideen der Moderne und das zugrundeliegende dualistische Denken in Frage zu stellen und neue Wege des Denkens zu verfolgen. Einen solchen Weg versucht Haraway mit ihrer Cyborg-Metapher aufzuzeigen, die ich zum Abschluß noch einmal aufgreifen möchte.

Haraway löst sich in ihrem Cyborgbegriff vom modernen Identitätsbegriff, indem sie u.a. ein neues Verhältnis des Menschen zur Technik aufzeigt, das die Abgrenzung des Menschen zur Maschine in Frage stellt. In ihrer Vorstellung sind Cyborgs Hybride aus Maschine und Organismus, eine Verbindung, die sich, bezogen auf das Computernetz, über das Verhältnis von Modem/Computer und Körper durchsetzt. Indem Technik nicht mehr als das ›Andere‹ dem Menschen gegenübergestellt wird, verliert auch die geschlechtliche Zuordnung ihre Gültigkeit.

Vor dem Hintergrund dieses Identitätsentwurfes sind zwei Aspekte von zentraler Bedeutung:

**Zum einen** rückt das Verhältnis von 'Realweltidentität' und 'Netzweltidentität' erneut in den Vordergrund. Können im Netz überhaupt von der 'Realwelt' unabhängige Identitätsentwürfe entstehen? Worauf sollen Neukonstruktionen von Identitäten im Netz zurückgreifen, wenn nicht auf den gesellschaftlichen Erfahrungshorizont. Muß nicht besser von einer Dialektik dieser beiden 'Daseinsformen' ausgegangen werden, die den modernen Identitätsbegriff verändern wird? Eine solche Sichtweise ermöglicht einerseits den Blick auf neu entstehende Identitätsentwürfe im Netz, erklärt andererseits aber auch, warum die zweigeschlechtlich strukturierte Form von Identität zum Teil wiederkehrt bzw. übernommen wird.

Bezogen auf das hier relevante Problem der Geschlechterkonstruktion muß nach den Veränderungen im Geschlechterverhältnis im Wechselverhältnis mit der Verbreitung und Weiterentwicklung von Informationstechnologien, insbesondere der VR-Technologien gefragt werden.

Anschließend daran muß **zum anderen** der Bedeutung von Cyborg-Identitäten in virtuellen Öffentlichkeiten nachgegangen werden. Kann dieser Identitätsentwurf tatsächlich die geschlechtshierarchischen Strukturen herkömmlicher Öffentlichkeiten durchbrechen? Oder wird sich auch hier wieder die zweigeschlechtliche Matrix durchsetzen, die 'männliche' und 'weibliche' Cyborgs produziert? Selbst Haraway hat in ihrer Denkfigur der Cyborg die Unterscheidung zwischen 'Citoyen' und 'Citoyenne' wieder eingeführt.

Die Frage nach Konstruktionen von Geschlecht in den virtuellen Öffentlichkeiten hat sich, vor allem aus dem postmodernen Blickwinkel als hochkomplexes Problemfeld dargestellt. Im Verlauf dieser Analyse konnten viele neue Fragen erarbeitet werden, die es ermöglichen sollen, das Geschlechterverhältnis aus einer neuen Perspektive zu analysieren. Wenn auch nicht gesagt werden kann, daß die Geschlechtskategorie durch die neuen Medientechnologien ihre herrschaftsstrukturierende Funktion verlieren wird, so bleibt für die digitale Zukunft der Geschlechter doch offen, wie sich ihr Verhältnis unter dem Einfluß hochtechnologischer Entwicklungen verändern wird.

Haraway hat darauf hingewiesen, daß die ›Kultur der Hochtechnologie‹, die sie auch als Cyborg-Universum bezeichnet, mindestens zwei mögliche Perspektiven bietet. Sie kann sowohl dem Planeten ein „endgültiges Koordinatensystem der Kontrolle“ aufzwingen, was unter anderem die restlose Aneignung der Körper der Frauen mit sich bringen würde. Sie kann aber auch, aus einer zweiten Perspektive, eine Cyborgwelt der „gelebten sozialen und körperlichen Wirklichkeiten“ bedeuten, die auch die Verbundenheit mit Tieren

und Maschinen beinhaltet und partielle Identitäten und widersprüchliche Positionen zuläßt.

„Der politische Kampf besteht darin, beide Blickwinkel zugleich einzunehmen, denn beide machen sowohl Herrschaftsverhältnisse als auch Möglichkeiten sichtbar, die aus der jeweils anderen Perspektive unvorstellbar sind.“ (Haraway 1995: 40)

Aufgrund der hier dargelegten Ausführungen ist es meiner Ansicht nach noch nicht entschieden, ob eine Cyborg-Identität zweigeschlechtlich strukturiert sein wird oder ob dieser Identitätsentwurf herkömmliche Geschlechtszuschreibungen überwinden kann. Der Wandel unserer Vorstellungen, Orientierungen und Wahrnehmungen durch die technologischen Entwicklungen ist ein lang andauernder Prozeß, an dessen Ende voraussichtlich neue Identitäten und eine neue (Welt-)Gesellschaft stehen werden; eine Gesellschaft, in der die herrschaftsstrukturierende Funktion der Kategorie Geschlecht an Kraft verloren haben kann - aber nicht muß.



## Literatur

- ADORNO, Theodor. W./HORKHEIMER, Max: Soziologische Exkurse. Bd. 4, Frankfurt/M. 1956
- ANGERER, Marie-Luise: A Delirious Resurrection. Körper, Technologien, Geschlecht. In: Materialienband 15: „Materialität Körper Geschlecht“. Frankfurt/M. 1996
- ANGERER, Marie-Luise: Space does matter. Erste Überlegungen zu einer Neuen Technologie des Geschlechts. In: Feministische Studien, Nr. 1, Mai 1997
- ARENDT, Hannah: Vita activa oder Vom täglichen Leben, (1958) München 1996, 8. Auflage
- BATINIC, Bernad/BOSNJAK, Michael/BREITER, Andreas: Der „Internetler“- Empirische Ergebnisse zum Netznutzungsverhalten. In: Gräf, L./Krajewski, M.: Soziologie des Internet. Frankfurt (M.)/New York 1997
- BECKER-SCHMIDT, Regina: Verdrängung Rationalisierung Ideologie“ In: Knapp, G./Wetterer, A. (Hrsg): Traditionen Brüche. Freiburg 1992
- BECKER-SCHMIDT, Regina/KNAPP, Gudrun-Axeli (Hrsg.): Das Geschlechterverhältnis als Gegenstand der Sozialwissenschaften. Frankfurt (M.)/New York 1995
- BRUCKMAN, Amy: Gender Swapping auf dem Internet. In: Maresch, Rudolf (Hrsg.): Medien und Öffentlichkeit. Positionen, Symptome, Simulationsbrüche. Boer 1996 (gekürzte Version von ‘Identity Workshop’)
- BRUCKMAN, Amy: Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. 1992 (Elektronischer Aufsatz unter URL: [ftp.xerox.com in/pub/MOO/papers/gender](ftp://ftp.xerox.com/pub/MOO/papers/gender) )
- BRÜCKNER, Margrit/MEYER, Birgit: Die sichtbare Frau - Die Aneignung gesellschaftlicher Räume. Freiburg 1994
- BÜHL, Achim: Cyber Society - Mythos und Realität der Informationsgesellschaft. Köln 1996

- BÜHL, Achim: Die virtuelle Gesellschaft - Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. In: Gräf, L./Krajewski, M. (Hrsg.) Soziologie des Internet. Frankfurt (M.)/New York 1997
- BUTLER, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/M. 1991
- COCKBURN, Cynthia: Die Herrschaftsmaschine. Berlin 1988
- CURTIS, Pavel/NICHOLS, David A.: MUDs Grow UP: Social Virtual Reality in the Real world. (Elektronischer Aufsatz unter: URL: ftp.parc.xerox.com in/pub/MOO/Papers)
- DACKWEILER, Regina/HOLLAND-CUNZ, Barbara: Strukturwandel feministischer Öffentlichkeit. In: Beiträge zur feministischen Theorie und Praxis, Heft 30/31, 1991
- DE BEAUVOIR, Simone: Das andere Geschlecht. (1968), Hamburg 1991
- DE LAURETIS, Teresa: Technologie des Geschlechtes. In: Scheich, Elvira (Hrsg.) Vermittelte Weiblichkeiten. Hamburg 1996
- DERVIN, Brenda: Information - Democracy. An Examination of Underlying Assumptions. Journal of the American Society for Information Science, Jg. 45, Nr. 6, S. 369-385
- DICKEL, Helga: Computernetze von Frauen für Frauen. In: „Feministische Studien“, Heft 1, Frankfurt/M. 1997
- DICKEL, Helga: Computervermittelte Kommunikation - Online-Erfahrungen und eine neue Art der Vernetzung. In: „Beiträge zur feministischen Theorie und Praxis“, Heft 40, 1995
- DOUGLAS, Mary: Wie Institutionen denken. Frankfurt/M. 1991
- FASSLER, Manfred: Mediale Interaktion. München 1996
- FRASER, Nancy: Öffentlichkeit neu denken. In: Scheich Elvira (Hrsg.), Vermittelte Weiblichkeit. Hamburg 1996
- FRASER, Nancy: Widerspenstige Praktiken- Macht, Diskurs und Geschlecht. Frankfurt/M. 1994
- FRAUENUMWELTNETZ: Computervernetzung für Frauen. Frankfurt/M. 1995
- GARFINKEL, Harold: Studien über die Routinegrundlagen von Alltagshandeln. (1967), in: Steinert, H. (Hrsg.) Symbolische Interaktion. Arbeiten zu einer reflexiven Soziologie. Stuttgart 1973, S. 280-293

- GEERTZ, Clifford: Dichte Beschreibungen. Bemerkungen zu einer deutenden Theorie der Kultur. Frankfurt/M. 1983
- GILDEMEISTER, Regine/WETTERER, Angelika: Wie Geschlechter gemacht werden. In: Knapp, G./Wetterer A. (Hrsg.) Traditionen Brüche. Freiburg 1992,
- GOLDMANN, Martin/HERWIG, Claus/HOOFACKER, Gabriele: Internet. Per Anhalter durch das globale Datennetz. München 1995
- GRÄF, Lorenz/KRAJEWSKI, Markus (Hrsg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt (M.)/New York 1997
- GRUPPE FEMINISTISCHE ÖFFENTLICHKEIT: Femina Publica. Köln 1992
- HABERMAS, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit. Frankfurt/M. 1990
- HAGEMAN-WHITE, Carol: Wir werden nicht zweigeschlechtlich geboren. In: Hageman-White, C./Rerrich, M. (Hrsg.), FrauenMänner Bilder. Bielefeld 1989
- HAGEMAN-WHITE, Carol: Sozialisation: Weiblich- männlich? Opladen 1984
- HARAWAY, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt (M.)/New York 1995
- HELMERS, Sabine: Internet im Auge der Ethnographin. WZB Discussion Paper FS II 94-102 , Berlin 1994
- HELMERS, Sabine/HOFFMANN, Ute/HOFMANN, Jeanette: Das Projekt „Interaktionsraum Internet“ WZB papers FS II 96-103, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, 1996
- HERRING, Susan: Geschlechtsspezifische Unterschiede in computergestützter Kommunikation. In: Feministische Studien, Nr. 1, Mai 1997, S. 65-75
- HIRSCHAUER, Stefan: Die soziale Konstruktion der Transsexualität. Über die Medizin und den Geschlechtswechsel. Frankfurt/M. 1993
- HIRSCHAUER, Stefan: Die Interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit. In: Zeitschrift für Soziologie, Heft 2, Jg. 18, April 1989, S. 100-118
- HOFFMANN, Ute: Computerfrauen. München 1987
- HOFFMANN, Ute: Opfer und Täterinnen. In: Dies.: Microsisters. 1988, S. 75-78

- HOFFMANN, Ute: „Request for comments - Das Internet und seine Gemeinde.“ In: Kubicek, H. u.a. (Hrsg.), Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft. Heidelberg 1996
- HOFFMANN-RIEM, Wolfgang/VESTING, Thomas: Ende der Massenkommunikation? Zum Strukturwandel der technischen Medien. In: Media Perspektiven. 8/1994, S. 382-391
- HÖFLICH, Joachim R.: Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Grundlagen, organisatorische Medienverwendung, Konstitution „elektronischer Gemeinschaften“. Opladen 1996
- HONEGGER, Claudia: Die Ordnung der Geschlechter. Die Wissenschaft vom Menschen und das Weib. Frankfurt/M. 1991
- HOOFACKER, Gabriele: Wir nutzen Netze. Göttingen 1997
- HUYSSSEN, Andreas/SCHERPE, Klaus R. (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg 1993
- KELLY, Joan: Woman, History, and Theory. Chicago 1984
- KLAUS, Elisabeth: Revolutioniert Multimedia die Geschlechterbeziehungen? In: „Feministische Studien“, Nr. 1, Mai 1997
- KLEINEN, Barbara: Körper und Internet - Was sich in einem MUD über Grenzen lernen läßt. In: Bath, C./Kleinen, B. (Hrsg.) Frauen in der Informationsgesellschaft. Talheim 1997
- KNAPP, Gudrun-Axeli/WETTERER, Angelika (Hrsg.): Traditionen-Brüche. Entwicklungen feministischer Theorie. Freiburg 1992
- LANDER, Bettina: Computerinteresse und Geschlecht. In: Zeitschrift für Frauenforschung, Institut für Frau und Gesellschaft Heft 4, 1995
- LANG, Susanne: Öffentlichkeit und Geschlechterverhältnis. In: Kreisky, E./Sauer, B. (Hrsg.), Feministische Standpunkte in der Politikwissenschaft. Frankfurt/M. 1995
- LEHN, Dirk vom: Soziologischer Esprit im Cyberspace. Bamberg 1996 (MS)
- LIST, Elisabeth: Platon im Cyberspace. In: Scheich, E. (Hrsg), Vermittelte Weiblichkeiten. Hamburg 1996
- LOECHEL, Elfriede: Die Angst etwas kaputtzumachen. In: „Zeitschrift für Frauenforschung“ Heft 4, 1994

- LORBER, Judith/FARELL, Susan A.: The social construction of gender. Newbury Park/London/New Dehli 1991
- MARESCH, Rudolf: Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen, Symptome, Simulationsbrüche. Boer 1996
- MAYHOFER, Andrea: Geschlecht als Existenzweise. Frankfurt/M. 1995
- MEUTER, Norbert: Narrative Identität. Das Problem der personalen Identität im Anschluß an Ernst Tugendhart, Niklas Luhmann und Paul Ricoeur. Stuttgart 1995
- MITCHELL, William: City of Bits: Space, Place and the Infobahn. Cambridge 1995
- MODELMOG, Ilse/KIRSCH-AUWÄRTER, Edit (Hrsg.): Kultur in Bewegung - Beharrliche Ermächtigungen. Freiburg 1996
- MÜLLER-DOOHM, Stefan/NEUMANN-BRAUN, Klaus (Hrsg.): Öffentlichkeit, Kultur, Massenkommunikation - Beiträge zur Medien- und Kommunikationssoziologie. Oldenburg 1991
- MÜNKER, Stefan: Was heißt eigentlich: »virtuelle Realität«? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt. In: Münker, S./Roesler, A. 'Mythos Internet', Frankfurt/M. 1997
- MÜNKER, Stephan/ROESLER, Alexander: Mythos Internet. Frankfurt/M. 1997
- NEGT, Oskar/KLUGE, Alexander: Öffentlichkeit und Erfahrung. Frankfurt/M. 1974
- NEVERLA, Irene/VOGLMAYR, Irmi: Cyberpolitics - Zum Verhältnis von Computernetzen, Demokratie und Geschlecht. In Trallori, L., Die Eroberung des Lebens. Wien 1996
- NEVERLA, Irene: Männerwelten - Frauenwelten - Wirklichkeitsmodelle, Geschlechterrollen, Chancengleichheit. In: Dies.: Die Wirklichkeit der Medien. Opladen 1994
- NICKEL, Hildegard-Maria: Neue Technik - ein Frauenproblem. In: Mitteilungen aus der kulturwissenschaftlichen Forschung. Nr. 28, Berlin 1990
- PHILLIPS, Anne: Geschlecht und Demokratie. Hamburg 1995
- POSTER, Mark: Elektronische Identität und Demokratie. In: Münker, S./Roesler, A.. Mythos Internet. Frankfurt/M. 1997

- RAMMERT, Werner: Computerwelten: Vollendung der Moderne oder Epochenbruch zur Postmoderne? In: Soziologische Revue, Jg. 18, Nr. 1, 1995, S. 39-46
- REID, Elisabeth: „Cultural Formations“ In: Text-Based Virtual Realities 1994, URL: [ftp.xerox.com/pub/Moo/Papers/cultural\\_formation](ftp://ftp.xerox.com/pub/Moo/Papers/cultural_formation)
- REID, Elisabeth: „Electropolis“: Communication and community on Internet Relay chat. University of Melbourne 1991. URL: [ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/Papers/electropolis.txt](ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/Papers/electropolis.txt).
- RHEINGOLD, Howard: Virtuelle Welten. Hamburg 1995
- RICHTER, Arnd: Die Jagd nach Identität. Oldenburg 1997
- RITTER, Martina: Aber ich bin keine Emanze. In: Feministische Studien, Nr. 1, Weinheim 1996
- RITTER, Martina: Computer oder Stöckelschuh? Frankfurt/M. 1994
- ROESLER, Alexander: Bequeme Einmischung. Internet und Öffentlichkeit. In: Münker, S./Roesler, A.. 'Mythos Internet', Frankfurt/M. 1997
- RÖTZER, Florian (Hrsg.): Digitaler Schein. Frankfurt a. M. 1991
- SHELLHOWE, Heidi: Die Krise für Veränderungen nutzen! Technologie und Gesellschaftsverhältnis in der Informationsgesellschaft. In: Bath, C./ Kleinen, B. (Hrsg.) Frauen in der Informationsgesellschaft. Talheim 1997
- SCHEICH, Elvira (Hrsg.): Vermittelte Weiblichkeiten. Hamburg 1996
- SCHEU, Ursula: Wir werden nicht als Mädchen geboren, wir werden dazu gemacht? Frankfurt/M. 1977
- SCHIERSMANN, Christiane: Frauen und Computer: eine problematische Beziehung? in Schorb, B./Wielpütz, R. Basic für Eva? Opladen 1990
- SCHMUTZER, Rupert: Vorstellungen über die Merkmale und die Folgen von neuen Medien. In: Gräf, L./Krajewski, M. Soziologie des Internet. Frankfurt (M.)/New York 1997
- SCHORB, Bernd/WIELPÜTZ, Renate: Basic für Eva? Opladen 1990
- SPENDER, Dale: 1. Auffahrt Cyberspace - Frauen im Internet. München 1996
- STONE, Alluquère R.: Will the Real Body Please Stand Up? In: Benedikt, M. (Hrsg.) Cyberspace: First steps. Cambridge: MIT-Press 1991 - auch <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>.

- TRALLORI, Lisbeth N. (Hrsg.): Die Eroberung des Lebens - Technik und Gesellschaft an der Wende zum 21. Jahrhundert. Wien 1996
- TREIBEL, Annette: Einführung in die soziologischen Theorien der Gegenwart. Opladen 1994
- TURKLE, Sherry: Life on Screen: Identity in the age of the Internet. London 1995
- TYRELL, Hartmann: Geschlechtliche Differenzierung und Geschlechterklassifikation. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, Jg. 38, S. 450-489, 1986
- WAJCMAN, Judy: Technik und Geschlecht. Frankfurt (M.)/New York 1994
- WEST, Candice/ZIMMERMAN, Don H.: Doing gender. In: Lorber, J./Farell, S.A. (Hrsg.) The social construction of gender. London 1991
- WETZSTEIN, Thomas U.A.: Datenreisende - Die Kultur der Computernetze. Opladen 1995
- WILLIAMS, Frederick/RICE, Ronald/ROGERS, Everett: Research Methods and the New Media. New York/London 1988
- WITTGENSTEIN, Ludwig: Tractatus - Logico - Philosophicus. In: Werkausgabe Band 1, Frankfurt/M. 1984
- YOUNGBLOOD, Gene: Metadesign. In: Rötzer, F. (Hrsg.), Digitaler Schein. Frankfurt/M. 1991