



GENDER
OPEN
REPOSITORY

Repository für die Geschlechterforschung

Ironie, Erotik und Techno-Politik : Cyberfeminismus als Virus in der neuen Weltunordnung? Eine Einführung

Weber, Jutta
2001

<https://doi.org/10.25595/865>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Weber, Jutta: *Ironie, Erotik und Techno-Politik : Cyberfeminismus als Virus in der neuen Weltunordnung? Eine Einführung*, in: Die Philosophin : Forum für feministische Theorie und Philosophie, Jg. 12 (2001) Nr. 24, 81-97.
DOI: <https://doi.org/10.25595/865>.

Diese Publikation wird zur Verfügung gestellt in Kooperation mit dem Philosophy Documentation Center.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here: <https://doi.org/10.5840/philosophin2001122423>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY NC ND 4.0 Lizenz (Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY NC ND 4.0 License (Attribution - NonCommercial - NoDerivates). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

 Deutsche
Forschungsgemeinschaft



Freie Universität  Berlin



www.genderopen.de

Jutta Weber

Ironie, Erotik und Techno-Politik: Cyberfeminismus als Virus in der neuen Weltunordnung?¹

Eine Einführung

Was um Himmels willen ist Cyberfeminismus?

Cyberfeminismus ist:

- ‚kein grünes Häkeldeckchen‘
- ‚keine Theorie, aber auch keine Praxis‘

- ‚kein leerer Kühlschrank‘
- ‚not about boring toys for boring boys‘
- ‚not anti-male‘
- ‚n'est pas triste‘

- ‚weder eine Verlegenheitslösung, noch eine Nudelsauce‘, und vor allem:
- ‚nicht mehr wegzudenken ...‘

So lautet es u. a. in den 100 Anti-Thesen, die auf der ersten Cyberfeministischen Konferenz, der „First Cyberfeminist International“ 1997 im Rahmen der Documenta X. in Kassel von Cyberfeministinnen aus den unterschiedlichsten Ländern formuliert wurden (vgl. <http://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>).

Wie lässt sich nun dieses vielfältige und schillernde Phänomen positiv bestimmen, ohne das Feminismus und Cyberculture nicht mehr zu denken sind? In gewisser Weise – trotz aller anders lautenden Behauptungen – ist Cyberfeminismus durchaus eine theoretische Bewegung und eine politische Praxis. Sie ist heute an die zehn bis fünfzehn Jahre alt und Donna Haraways ‚Cyborg-feminismus‘² war Vorläufer dieser mittlerweile schon stark ausdifferenzierten

¹ Überarbeitete Fassung des gleichnamigen Vortrags im Rahmen der Vortragsreihe ‚Postfeminismus – Cyberfeminismus‘ am Evangelischen Bildungszentrum Hospitalhof Stuttgart, gehalten am 19.2.2001. Vielen Dank an Claude Draude für die vielen Informationen und Anregungen, die ich durch ihren Vortrag ‚Cyberfeminism for Dummies‘ bei der Informatica Feminale im Sommer 2000 bekam.

² Vgl. Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*, London 1991.

und vielfältigen Strömung, die im angelsächsischen Raum ihren Ausgang genommen hat, aber ein internationales Phänomen darstellt. Wichtige Gruppen und (ihre) Theoretikerinnen sind u. a. VNS Matrix, Rosi Braidotti, Sadie Plant, OBN, Nancy Paterson, Zoe Soufoulis und Alluquere Rosanne alias Sandy Stone. Die Bestimmungen oder gar Definitionen allerdings, was denn nun Cyberfeminismus sei, fallen in diesen Ansätzen sehr unterschiedlich aus.

Ironie statt große Erzählung

Angesichts der rotzfrechen Anti-Thesen wird deutlich, was man trotz aller Heterogenität als ein erstes typisches Kennzeichen des Cyberfeminismus einkreisen könnte: das Moment der Ironie. Ironie hat sich ganz allgemein in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren zu einer beliebten Erzählstrategie entwickelt – sowohl in der sogenannten postmodernen³ Theorie als auch in der politischen Praxis. Und das gilt nicht nur für den Feminismus. Diese andere und als subversiv gedachte Erzählweise ist eng verbunden mit dem Zusammenbruch der sogenannten „großen Erzählungen“⁴, der großen gesellschaftlichen Utopien des 20. Jahrhunderts, wie sie etwa der Marxismus und der Feminismus darstellten. Nachdem sich essentialistische Bestimmungen der Natur des Menschen, der Geschichte oder auch *der* Frau nicht mehr als tragbar erwiesen, wurde schnell deutlich, dass es systematische, *allumfassende* Theorien nicht mehr geben kann, dass Theorie nur noch als ‚large theory‘, aber nicht als ‚grand theory‘ möglich ist. „Die Differenz zwischen beiden liegt darin, dass ‚large theory‘ ..., der Korrektur und der Komplettierung durch ‚small narratives‘ bedarf.“⁵ Und diesen verlorenen Anspruch auf ‚umfassendes Weltwissen‘, wie Niklas Luhmann das nennt, trägt man mit Gelassenheit und Humor.

Dass Ironie eine beliebte Strategie im Cyberfeminismus geworden ist, ist auch eine Reaktion auf genau jene aktuelle Krise großer Erzählungen wie sie sich u. a. auch im liberalen, marxistischen oder Radikalfeminismus formulierten – auch wenn der Anspruch universalistische und systematische Theorie zu

³ Zeitenössische Theorien, die in den meisten Theoriendebatten unter dem Begriff ‚postmodern‘ verhandelt werden, sind solche, die „auf den gesellschaftlich bedingten ... Zerfall der großen Metaerzählungen“ (Peter Zima, *Moderne/Postmoderne*, Tübingen 1997, S. 147), auf die „epistemological crisis“ (Alice Jardine, *Gynesis: Configurations of Woman and Modernity*, Ithaca/New York 1985, S. 23) unseres Jahrhunderts reagieren und den Anspruch haben, keine „objektivistische Erkenntnismetaphysik“ (Zima, a.a.O., S. 146) zu betreiben.

⁴ Jean-François Lyotard, *Das postmoderne Wissen*, Graz/Wien 1986.

⁵ Cornelia Klinger, „Feministische Philosophie als Dekonstruktion und Kritische Theorie“, in: Gudrun-Axeli Knapp (Hg.), *Kurskorrekturen. Feminismus zwischen Kritischer Theorie und Postmoderne*, Frankfurt, New York 1998, S. 255.

betreiben vielleicht nicht so umfassend und hermetisch diese Strömungen bestimmten, wie das im Nachhinein von manchen postmodernen Theoretikerinnen mit der klassischen Überwindungsgeste behauptet wird.

Sehr treffend formuliert die aktuelle Problemlage feministischer Theorie und Praxis die Cyberfeministin Faith Wilding in ihrem Aufsatz „Where is Feminism in Cyberfeminism“:

„Es ist heutzutage schwieriger geworden, die Praktiken und Geschichte des Widerstands lebendig zu erhalten angesichts einer Warenkultur, die getrieben und bestimmt wird von permanenter Neuerung, Geschwindigkeit, immer kürzeren Verfallsdaten, Virtualität, Simulation und den utopischen (Heils-)Versprechungen der Technologien. Die Warenkultur ist immerwährend jung und lässt sogar die jüngste Vergangenheit weit zurückliegend und mythisch erscheinen. Kürzlich erzählte eine junge Frau auf einer Podiumsdiskussion, dass für ihre Generation der 70er Jahre Feminismus eine mythische Dimension angenommen habe ...“⁶

Letztendlich geht es heute in feministischer Theorie und Praxis darum, wie man mit der häufig vorzufindenden Abwehrhaltung vieler junger Frauen gegenüber ‚dem‘ Feminismus umgeht, die häufig eher auf Klischees als historischem Wissen beruhen, aber auch generell mit den Schwierigkeiten einer jeden kritischen Theorie zu kämpfen hat, die im Zeitalter der Globalisierung, der technowissenschaftlich forcierten Beschleunigung und der fortgeschrittenen Industrialisierung eine kritische öffentliche Kultur aufrechterhalten möchte. Der Cyberfeminismus ist einer dieser Versuche. Die Theoretikerin Marie-Luise Angerer hält diesen sogar für die „vorläufig letzte Stufe der feministischen (Theorie-)Bewegung.“⁷ Die Ironie ist eines der Mittel des Cyberfeminismus, diese schwierigen Aufgaben – im Zeitalter von Globalisierung und Technowissenschaft – ein wenig anders und spielerischer anzugehen, ohne dabei den Ernst der Sache zu vergessen. Donna Haraway, Professorin für Wissenschaftsgeschichte in Kalifornien, schrieb schon 1985 zum Thema Ironie:

„Ironie handelt von Widersprüchen, die sich nicht – nicht einmal dialektisch – in ein größeres Ganzes auflösen lassen, und von der Spannung, unvereinbare Dinge beieinander zu halten, weil beide oder alle notwendig und wahr sind. Ironie handelt von Humor und ernsthaftem Spiel. Sie ist auch eine rhetorische Strategie und eine politische Methode, von der ich wünschte, dass sie von ... Feministinnen mehr beachtet würde.“⁸

⁶ Faith Wilding, „Where is Feminism in Cyberfeminism?“, in: www.obn.org/cfundef/faith-def.htm, S. 2 (Übersetzung J. W.)

⁷ Marie-Luise Angerer, „Feministische Positionen in Kunst- und Medientheorien“, in: Sigrid Schade/Georg Christoph Tholen (Hg.), *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*, München 1999, S. 455.

Par excellence setzt Haraway diese Forderung in ihren eigenen Schriften um, nicht zuletzt in ihrem Cyborg-Manifest. Dort arbeitete sie als eine der ersten TheoretikerInnen die fundamentale Bedeutung der neuen Technologien in unserer heutigen Welt heraus und beharrte gegen den Zeitgeist darauf, sich gerade aus einer politischen und kritischen Perspektive mit diesen konstruktiv auseinanderzusetzen: In Hochzeiten von Ökologie- und Friedensbewegung provozierte sie mit der Behauptung, dass sie allemal lieber eine Cyborg als eine Göttin sei. Ihr Buch ‚The Reinvention of Nature: Simian, Cyborgs and Women‘ von 1991 schmückt dann auch das Bild eines Hybrid aus einer farbigen Frau, einem Jaguar, Platinen und Keyboard, der zwischen Himmel und Erde, Science und Fiction thront und durchsetzt ist mit technowissenschaftlichen Berechnungen und Visualisierungstechnologien.⁹

Im Cyborg-Manifest und anderen Aufsätzen aus den Achtzigern von Donna Haraway zeigt sich schon viel von der Vielfalt, Widersprüchlichkeit und Heterogenität feministischer Theorie, von der Auseinandersetzung mit und der Neubenennung von technowissenschaftlichen Welten wie sie sich in den 90er Jahren im Cyberfeminismus ausformuliert. Neben der konstruktiven Auseinandersetzung mit neuen Technologien bzw. vor allem der Cyberscience zeichnet sich dieser primär dadurch aus, dass er keine systematische oder gar totalisierende Theorie entwerfen will. Weiterhin betonen viele feministischen Theoretikerinnen die lustvollen und spielerischen Momente cyberfeministischer Theorie und Praxis. Sie verweisen darauf, dass Ironie ein wunderbares Mittel sei, um bei den Leserinnen Irritation auszulösen¹⁰, das Anstöße gibt für eigenes Nachdenken, Staunen oder auch Skepsis ohne erhobenen Zeigefinger. Sie ist eine wunderbare Unterstützung bei dem Versuch, unauflösbare Widersprüche sichtbar werden zu lassen und auszuhalten – und der Dogmatik zu entgehen: Denn die Cyberfeministin, die den Satz ‚Cyberfeminismus ist keine Nudelsauce‘ aussprechen kann, kann noch über sich selbst grinsen, ohne deshalb die Sache nicht ernst zu nehmen, denn: ‚Cyberfeminismus ist schließlich nicht mehr wegzudenken‘.

Aber was *ist* denn nun Cyberfeminismus, außer, dass er – wie viele andere

⁸ Donna Haraway, „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften“, in: dies., *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt a. M. 1995, S. 33.

⁹ <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

¹⁰ Haraways Texte sind Paradebeispiel für diese ironische und subversive Erzählstrategie. Gut konnte ich angesichts der Lektüre der ungewöhnlichen Texte Haraways meine eigene Verunsicherung und später wieder die meiner StudentInnen verfolgen, da ihre Texte einen bei den ersten Begegnungen häufig im Unklaren lassen, was denn nun ernst und was ironisch – und was als Science und was als Fiction gemeint ist.

postmoderne Theorieansätze – die Ironie als Erzählstrategie und Mittel der Selbstreflexion nutzt und für Vielfältigkeit und die Abwehr von Dogmatik plädiert?

Das Präfix ‚Cyber‘ kommt von cybernetics. Im Griechischen ist ‚kybernetes‘ der Steuermann und die Kybernetik selbst kann als interdisziplinäres Forschungsfeld gesehen werden, das sich

„mit der formalen (...) Beschreibung und modellartigen Erklärung von dynamischen (= kybernetischen Systemen) beschäftigt, welche bes. durch das Prinzip der selbsttätigen Regelung und Steuerung durch Informationsübertragung und -verarbeitung sowie Rückübertragungen von Information in (...) Rückkopplungssystemen gekennzeichnet sind.“¹¹

Während dieser Begriff der Kybernetik in unseren Ohren verstaubt klingt, begegnet uns das Präfix ‚Cyber‘ heute überall. Es ist vom Cyberspace, Cyberpets (man denke an das Tamagochi oder den beliebten japanischen Roboterhund), Cyberrights und Cybersex die Rede, aber auch von Cyberculture und Cyber-science. Heute steht dieses Präfix ‚Cyber‘ primär für etwas, was mit Informations- und Kommunikationstechnologien assoziiert wird und oft auch im virtuellen Raum von Bedeutung ist. Und so ist auch Cyberfeminismus primär eine Angelegenheit, die mit Computern, Internet, Mailinglisten und anderem mehr in Verbindung gebracht wird. Allerdings geht der Cyberfeminismus darüber hinaus, worauf ich am Ende des Beitrags zurückkommen werde.

In erster Linie werden heute mit dem Begriff des Cyberfeminismus jene Feministinnen belegt, die sich aktiv und oft auch ganz praktisch mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien auseinandersetzen. Initiiert wurde der Cyberfeminismus vornehmlich von Künstlerinnen und Theoretikerinnen aus den Kulturwissenschaften¹², die den Umgang mit Technik nicht scheuten. Diese Frauen erkannten Anfang der 90er Jahre das Potential, das die neuen Informationstechnologien bieten, um eine kritische (Gegen)Öffentlichkeit herzustellen, sich zu vernetzen und aktiv nicht nur an der Nutzung dieser Technologien, sondern auch an ihrer Ausgestaltung zu partizipieren.

Was vielleicht heute gar nicht mehr so aufregend klingt, weil das „Geschlechter-Technik-Gefüge“¹³ nicht mehr ganz so starr erscheint wie vielleicht

¹¹ DTV-Brockhaus-Lexikon, Band 10, Wiesbaden/München 1982, S. 218.

¹² Vgl. Corinna Bath, ‚The virus might infect you‘. Bewegt sich das Geschlechter-Technik-Gefüge? In: *metis. Zeitschrift für kritische Frauenforschung und feministische Praxis*, 9. Jg., H. 17, 2000, S. 48–66.

¹³ Vgl. Bath, a.a.O.

noch vor ein paar Jahren, war Anfang der 90er Jahre doch eine sehr ungewöhnliche Entwicklung.¹⁴

Feministische Technopolitik im Zeitalter der Technoscience

In den letzten 50 Jahren haben sich fundamentale Umwälzungen in unseren ‚überentwickelten‘ Gesellschaften im Zuge technowissenschaftlicher Entwicklungen vollzogen. Diese Umbrüche betreffen nicht nur unsere Arbeit oder unseren Alltag, sondern durchdringen alle Lebensbereiche und führen zu vehementen Unsicherheiten. Die umfassende Bedeutung der Informations- und Kommunikations- wie der Biotechnologien und die zunehmende Ausbreitung von sogenannten Hybriden (man denke z. B. an transgene Organismen wie etwa die Oncomouse, einer Labormaus, der ein ‚Krebsgen‘ eingebaut wurde¹⁵ oder auch an sich selbststeuernde und reproduzierende Softwareagenten und Roboter¹⁶) haben unsere Welt, aber auch unser Selbst- und Körperverständnis radikal verändert. Die Grenzen zwischen traditionellen ontologischen Bereichen wie Natur und Kultur, zwischen Mensch und Tier oder Mensch und Maschine werden durch die überall erscheinenden und sich ausbreitenden Cyborgs radikal in Frage gestellt. So schreibt etwa der Wissenschaftsphilosoph Jürgen Mittelstraß hierzu: „Charakteristischerweise haben wir als Angehörige einer technischen Kultur bereits Schwierigkeiten, genau zu sagen, was und wo Natur ist.“¹⁷ Die gesellschaftlichen Auseinandersetzungen der letzten Jahre und Jahrzehnte – sei es in Blick auf Bio- und Gentechnologien, auf Robotik und künstliche Intelligenz, auf Xenotransplantation – drehen sich nicht zuletzt um diese Grenzverschiebungen klassischer Dualismen und ihre neue Ausgestaltung. Die neuesten technowissenschaftlichen Entwicklungen sind dabei zunehmend mit gesellschaftlichen Strukturen verwoben und wesentlich an der Bedeutungsproduktion heutiger Gesellschaften beteiligt: Unser heutiges Verständnis von Körper, Natur oder auch Subjektivität ist ohne den Hintergrund der Technowissenschaften nicht mehr verständlich.¹⁸ So gesehen ist heutzutage Politik immer auch Technopolitik.

¹⁴ Ausführlich zur Entwicklung des feministischen Technikdiskurses vgl. Bath, a.a.O., 2000; Angelika Saupé, *Verlebendigung der Technik. Perspektiven im feministischen Technikdiskurs*, Dissertation Bremen 2000.

¹⁵ Vgl. Haraway, *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan_Meets_OncoMouse. Feminism and Technoscience*, New York, London (Routledge) 1997.

¹⁶ Vgl. Jutta Weber, *Umkämpfte Bedeutungen: Natur im Zeitalter der Technoscience*, Dissertation Bremen 2001.

¹⁷ Jürgen Mittelstraß, „Leben mit der Natur“, in: Oswald Schwemmer (Hg.), *Über Natur: philosophische Beiträge zum Naturverständnis*, Frankfurt a. M. 1991, S. 51.

¹⁸ Zur Umschreibung des Naturbegriffs in und durch die Natur- bzw. Technowissenschaften vgl.

In dieser Technopolitik sind Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen zentrale Figuren, insofern sie nach wie vor als diejenigen gelten, die ‚wahre objektive‘ Aussagen über unsere heutige Welt machen. Sie sind heute die privilegierten Produzenten von Wahrheit:

„Ein Wissenschaftler ist jemand, der dazu befugt ist, das zu benennen, was für die Menschen der Industrienationen als Natur gelten kann. Ein Wissenschaftler ‚benennt‘ Natur in geschriebenen, öffentlichen Dokumenten, denen die besondere, durch Institutionen verstärkte Eigenschaft zukommt, als objektiv zu gelten und über die kulturellen Traditionen derer, die sie geschrieben haben, hinaus anwendbar zu sein.“¹⁹

Spätestens damit wird deutlich, wie wichtig die Partizipation und Intervention in die technowissenschaftliche Wissensproduktion für soziale Bewegungen und kritische Theoriebildung ist. Vor diesem Hintergrund muss man die Entwicklung des Cyberfeminismus sehen. Wenn Frauen in den 90er Jahren anfangen, ihre eigenen Server und Provider²⁰ einzurichten, Mailingslisten nur für Frauen anzubieten, Frauen- und Lesbenmagazine im Netz einzurichten, wenn sie dort ihre Kunstprojekte ausstellen und ihre politischen Pamphlete veröffentlichen, dann geht es nicht nur darum, sich hier eine neue Öffentlichkeit auf eine relativ einfache und kostengünstige Weise zu erschließen, sondern auch darum, die Ausgestaltung des Netzes, die Ausbildung der netiquette (der Etikette fürs Internet), aber auch von neuen Identitäten und Repräsentationen mitzubestimmen – und nicht zuletzt einen Raum zu eröffnen, in dem das ‚Flaming‘, die Anmache von Seiten der Hightech-Cowboys und Nerds, schwieriger wird.²¹

Es ging und geht ihnen um die Ausgestaltung des Netzes und den Entwurf von neuen (Geschlechter)Repräsentationen, denn – und darin ist man sich einig: *Technologieproduktion ist immer auch Bedeutungsproduktion*²². Und im

Weber, a.a.O., 2001; mit Blick auf unser Konzept von Subjektivität vgl. N. Katherine Hayles, „The Seduction of Cyberspace“, in: Verena Andermatt Conley (Hg.), *Rethinking Technologies*, Minneapolis/London 1993.

¹⁹ Haraway, „Primatologie ist Politik mit anderen Mitteln“, in: Barbara Orland/Elvira Scheich (Hg.), *Das Geschlecht der Natur*. Feministische Beiträge zur Geschichte und Theorie der Naturwissenschaften, Frankfurt a. M. 1995, S. 138 f.

²⁰ Ein Server ist ein leistungsstarker Computer, an dem der Provider stationiert ist. Provider sind Firmen oder auch nichtkommerzielle Anbieter von Netzzugängen, email, etc.; vgl. ausführlicher hierzu Gabriele Hoffacker/Rena Tangens, *Frauen und Netze*, Reinbek 1997.

²¹ Einschlägige feministische bzw. Frauen- und Lesben-Webmagazine sind neben vielen anderen: Geek-Girl (das erste feministische ‚hyperzine‘ <http://www.geekgirl.com.au/>), Dykesworld (<http://dykesworld.de/>) oder Women Online Worldwide (<http://www.wowwomen.com/>)

²² Vgl. Haraway, a.a.O.

Falle des Internet ist dies mehr als deutlich: Es wurde in den letzten Jahren oft als Feld betrachtet, in dem es möglich ist, Gegenentwürfe zu existierenden Geschlechterstereotypen zu erstellen, neue Identitäten zu schaffen und alte Geschlechtergrenzen zu durchbrechen. Durch die nicht-visuell vermittelte Kommunikation entstand die Hoffnung, Geschlechterbarrieren zu überwinden, da die ‚wahre‘ Identität des Gegenüber unbekannt bleibt – denn online kann ich mich in Chatrooms oder MUDs²³ als Mann, Frau oder bot²⁴ inszenieren, sofern die jeweilige Umgebung das zulässt.

Technologie- und Bedeutungsproduktion

Doch trotz all dieser hochfliegenden Erwartungen in die Netzkultur ernüchert ein genauer Blick auf die real existierende Netzwelt sehr schnell – vor allem wenn man die Repräsentation von Weiblichkeit betrachtet. Man denke z. B. an die wenigen Protagonistinnen bzw. Heldinnen in der Netzwelt wie die japanische Kyoko Date mit ihren perfekten Körpermaßen und ihrer ewigen Jugend²⁵ oder an Lara Croft, die mit Wespentaille und großen, steil aufgerichteten Brüsten durch alle möglichen Abenteuer stürmt, wobei der potentiell männliche Betrachter meist das freudige Vergnügen hat, sie genüsslich von hinten bei ihren Aktionen zu beobachten.²⁶ Die Kulturwissenschaftlerin Claude

²³ Orte, die viele Telefonzugänge bzw. Datenleitungen zulassen, so daß sich viele TeilnehmerInnen gleichzeitig unterhalten können. Im Internet werden zu den verschiedensten Themen solche Chatrooms angeboten. MUDs (Multi User Domain) sind ebenfalls multipel zugängliche Orte, an denen aber nach vorgegebenen Regeln Rollenspiele gespielt werden.

²⁴ Bots bzw. Robots sind Computerprogramme, die in Chatrooms und MUDs u. U. aktiv sind. Man denke z. B. an das bekannte Programm ‚Julia‘, das in MUDs auftritt und auf Fragen antworten kann und selber Fragen stellt. Dabei erschien Julia – als ein Produkt der Mitte Neunziger – manchmal allerdings etwas einfältig, so daß manche Benutzer sie für einen behinderten Menschen gehalten haben; vgl. Sherry Turkle, *Life on the screen. Identity in the Age of the Internet*, London 1996. Heute sind diese Computerprogramme vermutlich um einiges besser. Mit Blick auf die heutige geschlechtsstereotype Avatar-Kultur wird es allerdings schnell deutlich, wie problematisch diese hochfliegenden Hoffnungen waren; vgl. Bath, „Was können uns Turing-Tests von Avataren sagen? Performative Aspekte virtueller Verkörperungen im Zeitalter der Technoscience in: IWT-Paper, Workshop „Technik und Identität“ am Institut für Wissenschafts- und Technikforschung, Universität Bielefeld 2001.

²⁵ Vgl. <http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/2135/dkpic.html>

²⁶ Zur postkolonialistischen und feministischen Rezeption als auch Aneignung dieser Figur siehe Sylvia Pritsch, „Marianne meets Lara Croft. Weibliche Allegorien nationaler und transnationaler Identität“, in: IZ3W, *Jenseits von Afrika – Kontinent der Projektionen*, Juli 2000, S. 42–64; Gendering-Project 2000: Lara Croft and Feminisme, in: http://www.let.ruu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm (last access 7/2001), Birgit Pretzsch, „A postmodern analysis of Lara Croft, in: <http://www.ifu-uni-hamburg.de/webpace/gendering/lara/home.html>; Astrid Deuber-Mankowsky, *Lara Croft: Modell, Medium, Cyberheldin*, Frankfurt a. M. 2001.

Draude beschreibt die Stereotypisierung weiblicher Repräsentationen im Netz mit Blick auf Lara Croft samt den teilweise ambivalenten Effekten folgendermaßen:

„Eine weibliche Heldin eines Computerspiels muß, egal wie unsinnig dies angesichts der zu bestehenden Gefahren erscheint, in knappen Shorts / Minirock und engem Hemdchen erscheinen – aber vielleicht sollten wir dankbar sein, dass es eine solche Heldin mittlerweile überhaupt gibt, und Frauen so nicht mehr nur auf die Rolle der dem Helden beistehenden ewig lächelnden Femme Fatale festgelegt sind. Unzählige Websites ziehen die Blicke der user durch ‚Sexy Images‘ auf sich – lade ich meinen Netscape Navigator werde ich schon mal darauf hingewiesen, dass ich mir jetzt ‚Hollywood Hottest Teens‘ anschauen kann – von den Umsätzen der Pornographiemaschine Internet ganz zu schweigen.“²⁷

Während das Internet und die neuen technologischen Möglichkeiten die wildesten und ungewöhnlichsten Visionen bis hin zur Post-Gender-Welt ermöglichen, zeigt sich die Realität im Netz mehr als ernüchternd und häufig als endlose Reproduktion krassester Geschlechterklischees.

Die anderen Dimensionen – neben der symbolischen – auf die die cyberfeministischen Aktionen zielen, ist die politische und ökonomische. Das Internet bzw. der Cyberspace ist alles andere als ein neutraler Ort – und er war es von Anfang an nicht.²⁸ Er ist immer schon von Machtstrukturen durchzogen, die zur Ausgrenzung von Frauen und sogenannten ‚anderen Anderen‘ – wie z. B. Farbige, Menschen ohne privilegierte Ausbildung, Arme, Homo- und Transsexuelle – führen. Und dieser Ausschluss vollzieht sich auf zwei Ebenen: Offensichtlich ist die technologische Ausgrenzung der ärmeren Länder bzw. Menschen, der ‚digital divide‘: Bis heute hat gerade einmal 1% der Weltbevölkerung überhaupt Zugang zum Netz und für viele ist nicht einmal die Infrastruktur und das Wissen vorhanden, um ihn möglich zu machen: Zwei Milliarden Menschen leben ohne Strom und 70 % der Weltbevölkerung hat noch nie ein Telefongespräch geführt.²⁹

Gleichzeitig gibt es aber auch hegemoniale Kräfte bei der Bedeutungs-

²⁷ Claude Draude, „Introducing Cyberfeminism“, in: *Nylon* Nr. 3, 2001, S. 22–24.

²⁸ Vgl. Alluquère Rosanne Stone, „Will the Real Body Please Stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures“, in: Michael Benedikt (Hg.), *Cyberspace: First steps*, Cambridge/London 1992, S. 81–118.

²⁹ Vgl. Götz Hamann/Thomas Fischer, „High Tech für die Dörfer. Der neue Entwicklungsbericht der Vereinten Nationen fordert: Gentechnik und Computer sollen den Armen helfen: Ein Gespräch mit Mark Malloch Brown, Chef der UN-Entwicklungsorganisation“, in: *Die ZEIT*, Nr. 29, 12. Juli 2001, 4.; N. Katherine Hayles, *How we became posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999.

produktion im Medium Internet. Das Internet ist primär Produkt von us-amerikanischen Staats- und Militärinteressen, der Wissenschaft, teilweise subkultureller Techkulturen und zunehmend auch von riesigen, globalen Multi-konzernen – und das bedeutet, dass die Struktur und Inhalte dieser ‚globalen Informationsstruktur‘ vornehmlich von Menschen geprägt wurden, die weiß, männlich, us-amerikanisch bzw. europäisch sind und über eine privilegierte Ausbildung und ein hohes Einkommen verfügen.³⁰ Frauen waren und sind sowohl bei der Nutzung³¹, vor allem aber bei der Technik- und Bedeutungsproduktion im Netz umfassend unterrepräsentiert. Das zeitigt aber in einem Zeitalter, in dem der Zugang zu den Hochtechnologien immer entscheidender wird, gravierende Folgen. Viele zeitgenössische Gesellschaftstheoretiker und -theoretikerinnen³² sind sich darin einig, dass in naher Zukunft es wesentlich sein wird bzw. dass es teilweise jetzt schon entscheidend ist, wer Zugang zur Information hat und wer nicht. Die Cyberfeministin Juliane Pierce bringt es auf den Punkt: „Information is a weapon, it’s political ...“³³

Vor diesem Hintergrund ist nicht zuletzt der Cyberfeminismus vor allem als Intervention in die ‚umkämpfte Zone‘ Internet³⁴ zu verstehen. Es geht um den Zugang zu den neuen Technologien, um die Beteiligung an der Technikproduktion (z. B. Videospiele und MUDs, die einer anderen als der vorherrschenden Logik folgen), aber vor allem um die Beteiligung an der Bedeutungsproduktion für diejenigen, die solange ausgeschlossen wurden oder deren Beitrag nicht gewürdigt wurde.

Anfänge des Cyberfeminismus:

Und wie und wann hat das mit dem Cyberfeminismus angefangen? Juliane Pierce, Mitglied der australischen cyberfeministischen Gruppe VNS Matrix erzählt folgenden hübschen Gründermythos:

³⁰ Vgl. Stone, wie Anm. 27; Draude, ‚Cyberfeminism for Dummies‘. Feministische Positionen und Praktiken im Zeitalter neuer IuK-Technologien. Vortrag gehalten auf der ‚Informatica Feminale‘, Universität Bremen, 10.9.2000, unveröffentl. Manuskript 2000.

³¹ Außer in den USA, wo es unterdessen fast 50% weibliche User gibt, sind Frauen weiterhin seltener ‚ans Netz angeschlossen‘.

³² Hayles, wie Anm. 18; Arthur Kroker, *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, New World Perspectives, Montreal 1994; Haraway, wie Anm. 21.

³³ Julienne Pierce, „Info Heavy Cyber Babe“, in: Cornelia Sollfrank/OBN (Hg.), *First Cyberfeminist International – Reader*, Hamburg 1997.

³⁴ Kay Schaffer, *The contested Zone. Cybernetcs, Feminism and Representation*, <http://www.acs.lamp.ac.uk/oz/schaffer.html> (last time accessed 10/99)

„In 1991, in einer gemütlichen australischen Stadt namens Adelaide, entschlossen sich vier gelangweilte Mädchen etwas Spaß mit Kunst und französischer feministischer Theorie zu haben. Sie selbst als eine Mini Firma, VNS Matrix, ernennend, schufen sie ihr erstes Text / Kunstwerk, ‚das cyberfeministische Manifest für das 21. Jahrhundert‘ – als eine Hommage an Donna Haraway begannen sie mit der Idee des Cyberfeminismus zu spielen ... Beginnend wie ein spontanes Feuer, von einigen heißen Knotenpunkten in Europa, Amerika und Australien ausgehend, wurde Cyberfeminismus ein virales Mem, welches Theorie, Kunst und Wissenschaft infizierte. Es entstand als Antwort auf eine populäre Kultur – Videospiele, das Internet und besonders Gibsons Idee des Cyberpunk. Wenn die neugeborenen Techno-Cowboys sich nach Belieben einloggen können, nun, so konnten das auch die Grls. Und Vergeltung ühend, wurden die Mädchen digital und benutzten die Sprache der neuen Technokultur, um, eine ihren eigenen Begrifflichkeiten folgende, (feministische) Front zu kreieren.“³⁵

Die Frauen von VNS Matrix betonen, dass Cyberfeminismus eine Reaktion auf und Aneignung der populären Kultur der Videospiele und vor allem des Internets ist und dass es sich für sie nicht zuletzt um eine Auseinandersetzung mit der neuen Sprache der Technokultur dreht, welche wesentlich vom Cyberpunk geprägt wurde. Der heute bekannteste Autor und Initiator des Cyberpunks ist William Gibson, ein Kanadier, der Mitte der achtziger Jahre mit seinem Roman ‚Neuromancer‘³⁶ ein Kultbuch für die ‚Techno-Generation‘, für jene meist jungen Leuten schrieb, die sich mit High-Tech auseinandersetzen. Cyberpunk ist die aktuelle Form des Science Fiction, es ist das Genre in dem heute wohl am ehesten die Entwicklung von Hochtechnologie und Gesellschaft zusammengedacht sowie sehr plastisch aus der Perspektive der Straße ausgemalt wird, wie ein Leben in nicht allzu ferner Zukunft aussieht und sich anfühlt.³⁷ VNS Matrix sehen eine Umcodierung dieser Sprache der Technokultur als eine ihrer wesentlichen Aufgaben, denn diese Sprache ist auf gewisse Weise heutigen Problemlagen adäquat, aber auch sie ist schon längst geschlechtsspezifisch codiert und besetzt. Deshalb gilt es diese Sprache subversiv zu benutzen, für feministische Ziele umzupolen. Werfen wir einen Blick auf VNS Matrix cyberfeministisches Manifest des 21. Jahrhunderts:

³⁵ Pierce, wie Anm. 33; Übs. C. Draude

³⁶ William Gibson, *Neuromancer*, New York 1984.

³⁷ Es ist ein Genre, daß nicht in einen wissenschaftlichen Kodex eingezwängt ist und die Macht der Imagination auf seiner Seite hat. Und es ist ein Genre, das mit seiner Bedeutungsproduktion wiederum zurückwirkt auf die Kultur der Hochtechnologie. So wurde der heute allgegenwärtige und zentrale Begriff des ‚Cyberspace‘ in William Gibsons ‚Neuromancer‘ geprägt.

*„... we are the virus of the new world disorder,
 rupturing the symbolic from within,
 saboteurs of big daddy mainframe,
 the clitoris is a direct line to the matrix,
 VNS matrix, terminators of the moral code,
 mercenaries of slime,
 go down the altar of abjection ...“³⁸*

Was hier erst mal befremdlich klingt, würde im Genre des Cyberpunk nicht sonderlich auffallen – außer durch die explizit feministische Besetzung traditioneller Begriffe: Plötzlich ist die Klitoris die Verbindung zur Matrix, zur Struktur des Netzes – und nicht die phallischen Joysticks der Console Cowboys – und die Frauen von VNS Matrix werden zu Terminatrixen und Sölderinnen, die die symbolische Ordnung durcheinanderwerfen und einen neuen Virus formieren, der die alte patriarchale und doch neue, weil globale Weltunordnung unterwandern soll.

Typisch für die (Erkenntnis-)Politik und Bedeutungsproduktion von VNS Matrix, aber auch anderer Feministinnen ist die sexuelle Metaphorik, die Übersetzung von Körper und Sex in die Sprache der Technokultur³⁹, ist der offensiv und aggressive sexuelle Ton wie auch die erotisch-ästhetische Dimension in ihren Arbeiten. Auf der Webpage von VNS Matrix wird ein offensiver Umgang mit Sexualität und Erotik demonstriert, der nicht immer jugendfrei ist.⁴⁰ Frauen zeigen sich hier nicht als Objekt der Begierde, sondern selbst als begehrend – und nicht ganz ungefährlich. Bei der Umschreibung von Geschlechterstereotypen und der Schaffung einer neuen Sprache, einer Neucodierung von symbolischen Zuschreibungen wird durchaus aggressiv verfahren. Schließlich soll dieser Code auch dem ‚Flaming‘ etwas entgegenzusetzen haben. Der Versuch, Bedeutungen, Symbolismen und Metaphern, die narrativen Felder der Technokultur umzuschreiben, um die Dekonstruktion von Geschlechtersymbolismen zu befördern, ist zentral. In der Sprache von VNS Matrix werden Frauen oder zumindest Cyberfeministinnen dabei auch widersprüchlich imaginiert: als technikversiert, sexuell aggressiv und gefährlich,

³⁸ „Wir sind der Virus einer neuen Weltunordnung, wir unterbrechen/stören das Symbolische von Innen heraus, wir sind Saboteure der Inszenierung des großen Vaters, die Klitoris ist eine direkte Verbindung mit der Matrix, V(e)N(u)S Matrix, Terminatrixen des moralischen Codes, Sölderinnen des Schleims, geht über den Altar der Verwerfung ...“: vgl. <http://sysx.org/vns/manifesto.html>; Übs. J. W.

³⁹ Vgl. Tilman Baumgärtel, „Klitoris im Internet. Die erste Cyberfeministische Internationale will „den Computer zu einem weiblicheren Ort machen“, in: *TAZ* vom 21.11.1997; vgl. Bath, wie Anm. 12.

⁴⁰ Vgl. auch: <http://sysx.org/vns/bigbrave.gif>

aber auch als humorvoll und ironisch. Die Umdeutung von negativ geprägten, obszönen Begriffen ist heute gewissermaßen ein Markenzeichen des Cyberfeminismus. So heißt etwa das nächste Manifest von VNS Matrix ‚Bitch Mutant Manifesto‘⁴¹, das Schlampen-Mutanten-Manifest oder auch: verschlammtes mutiertes Manifest – je nach Lesart.

Doch die Praxis des Umdeutens und Verschiebens von Ausdrücken und Zitate hat sich durchgesetzt: Heute finden sich feministische Projekte, die sich z. B. ‚technohores‘ (Technohuren), ‚Heartless Bitches International‘ (Herzlose Internationale Zicken) oder ‚Old Boys Network‘ (AltHerrenriege) nennen.

Die jeweiligen cyberfeministischen Projekte selbst, welche Geschlechtsstereotypen aufbrechen wollen und ironisch mit den vorfindlichen Strukturen umgehen wollen, sind dementsprechend selbst spielerisch, lustfreundlich und unterhaltsam. Im Zeitalter der gescheiterten großen Erzählungen, der verlorenen Hoffnungen auf Paradies, Revolution oder Erlösung, geht es schließlich auch darum, ein wenig Spaß zu haben ...

Drei cyberfeministische Projekte

Women with Beards

Das niederländische feministische Projekt ‚*Women With Beards*‘ (<http://www.dds.nl/~beards/>) stellt eine wunderschöne Persiflage der Pornographiemaschine Internet dar. Hier werden – ganz in der Tradition des Playboys – Babes in einem Kalender ausgestellt, aber diese Babes machen es einer/m trotz aller Freizügigkeit schwer, eindeutig ein Geschlecht zuzuordnen, das Objekt des Begehrens zu identifizieren und zu objektivieren. Diese Babes sind hybride Geschöpfe, die sich schlecht als Frauen oder Männer identifizieren bzw. imaginieren lassen – trotz oder gerade wegen der Brüste und des Make Ups oder ihrer Bärte. Und auf eine subtile Art funktioniert diese Logik noch anders als der Transvestismus. Die ‚Babes‘ stiften Verwirrung und dies trägt ein Stück weit bei zur Unterwanderung klarer Geschlechtsidentitäten und -rollen. Der Clou an diesem Projekt ist natürlich auch, dass die Webpage ‚women with beards‘ die Stichworte ‚babe‘ and ‚calendar‘ aufweist und so eine jede Suchmaschine auch diese Seite ausspuckt, wenn man Ausschau nach dem Babes-Kalender des Playboys unternimmt.

⁴¹ Vgl. <http://www.aec.at/meme/symp/contrib/vns.html>

ALL Men Must Die

Diese Webpage (<http://www.sorted.org/~kashka/ammd.html>) ist ein ganz anderes Projekt, das für Aufsehen sorgte. Laut Selbstdarstellung der us-amerikanischen Homepage-Erstellerin hatte sie diese Seite in die Welt gebracht, um ihrer Wut über ihren Ex-Freund Luft zu machen, der sich als ätzender Chauvi entpuppt und sie schlecht behandelt hatte. Daraus entstand die Webpage ‚ALL Men must die!‘, in Rot und Schwarz, auf der groß ein Colt prangt. Dieser Akt der Provokation und Lästerung wurde dann von vielen so ernst genommen, dass die Homepagebesitzerin reihenweise per email als Männerhasserin und Lesbe beschimpft wurde. Auch Morddrohungen ließen nicht auf sich warten, so dass sie irgendwann darüber nachdachte, ihre Webpage wieder vom Server zu nehmen.⁴² Dass der Satz ‚ALL Men Must Die‘ nicht zwingend den Tod aller Männer forderte, sondern auch als die klassische Sokratische Schlußfolgerung ‚Alle Menschen sind sterblich‘ lesbar ist, fiel wohl den meisten Usern nicht auf.

Hijacking Lara Croft

‚*Hijacking Lara Croft*‘ ist eine witzige Aktion der interkulturellen und interdisziplinären⁴³ Gruppe ‚Reconstructing Gender on the Internet‘ – kurz ‚Gendering-Project – (<http://www.vifu.de/gendering>) im Rahmen der IFU, die ich als ‚facilitator‘ begleitete und die ihre ganz eigene Art gefunden hat, sich mit hegemonialer Netzpolitik auseinanderzusetzen. Neben der generellen Vermittlung von theoretischen und praktischen Grundlagen der Netzpolitik wurde in diesem Projekt das Augenmerk auf eindimensionale *Bedeutungs- und Repräsentationspolitiken* im Netz gerichtet. Dabei wurde die omnipräsente Kult- und Computerspielfigur Lara Croft zu einem zentralen Fokus, da sie eine der bekanntesten Repräsentationen ist und zugleich im Kontext feministischer und postkolonialer Theorie einen reichen Fundus für eine kritische Auseinandersetzung bietet – man denke an ihre anscheinend transnationale

⁴² Zu den haßerfüllten oder aggressiven Reaktionen auf die Webpage vgl. <http://www.sorted.org/~kashka/bullshit.html>

⁴³ Interkulturalität und Interdisziplinarität ist eine häufig geforderte bzw. gewünschte Grundlage kritischer Netzpolitik im Kontext der Zugangs- und Ressourcenprobleme, des digital divide. Schon die First Cyberfeminist International war von Frauen unterschiedlichster Länder besucht. Wendy Harcourt hat z. B. in ihrem Buch ‚*Women@internet*‘ Erfahrungen aus email-Diskussionen von Menschen aus aller Welt dokumentiert. Dem Projekt ‚Reconstructing Gender (on the Internet)‘ gehörten Frauen aus Korea, Bulgarien, Kanada, Mexiko, Deutschland, Mazedonien, USA, Spanien und der Türkei an und diese brachten die unterschiedlichsten Kompetenzen und beruflichen Qualifikationen ein – von der Ingenieurin, Videokünstlerin, Webpage-Designerin, Historikerin und Aktivistin, bis zur Kulturwissenschaftlerin, Pädagogin, Philosophin und Soziologin; vgl. <http://www.vifu.de/gendering/people/index.htm>

Identität⁴⁴, die sie aufgrund ihrer schräg stehenden Augen und ihren dunklen Haaren auf den ersten Blick zu haben scheint, die sich aber bei genauerem Hinsehen, z. B. auf ihr Verhalten und ihre Kleidung, sehr schnell als Illusion entpuppt. Die sexistische Dimension dieser Figur ist sowieso schier unübersehbar. So wurde Lara Croft für das Gendering-Projekt zum Knotenpunkt, um sich mit der sexistischen und rassistischen Bedeutungsproduktion im Netz auf produktive und ungewöhnliche Art auseinanderzusetzen.

Im August 2000 machten sich die dreizehn Frauen des Gendering-Projekts, aber auch viele weitere Teilnehmerinnen der IFU in Hamburg auf, um im ‚real space‘ eine lebensgroße Lara Croft-Figur aus einem Computerladen in Hamburg zu entführen, nachdem sie die Aktion im Netz angekündigt hatten. Mit Lara Croft-Masken und einer Video-Kamera bewaffnet stürmten sie in den Laden und verlasen zum Staunen der meistens männlichen Kundschaft ihre Erklärung: „Wir entführen Lara Croft ... Wir werden mit ihr experimentieren, um zu zeigen, wie begrenzt ihre Darstellungen sind.“⁴⁵ Beschwingt und übermütig bemächtigten sie sich der Figur und brachten ihre ‚Trophäe‘ zurück zur Universität. Dort wurden viele Frauen zu ihrer Meinung bzgl. Lara Croft gefragt und die Antworten auf Video dokumentiert – auch und gerade von Frauen, die diese Figur noch nie zuvor gesehen hatten. So wunderte sich etwa Somaya aus Uganda: „diese Frau muss sehr unglücklich und ängstlich sein, dass sie immer mit einem Revolver herumläuft ...“⁴⁶

Um den eindimensionalen und pseudotransnationalen Charakter dieser Figur deutlich zum Vorschein zu bringen, zogen die Frauen Lara Croft traditionelle nigerianische, koreanische, mexikanische, ostfriesische und andere Kleidung an, steckten sie in einen Hausmeisterkittel oder zeigten sie schwanger. Sie veränderten ihre Haartracht, vertauschten den Revolver auch mal mit einem Buch, Tampons oder einem Haarfön und zogen ihr einen Pyjama an, um sie im Badezimmer oder auf dem Klo abzulichten. Und plötzlich gewann Lara in anderen kulturellen und situativen Kontexten viele neue Gesichter, die die Gruppe auf ihrer Homepage dokumentiert hat (<http://www.vifu.de/gendering/lara/gallery.html>) – zusammen mit vielen Materialien und kritischen Kommentaren zur Figur Lara Crofts (<http://www.vifu.de/gendering/lara/home.html>).

Trotz all der kritischen Auseinandersetzung mit Bedeutungs- und Technologieproduktion ist eine virulente Frage für alle Cyberfeministinnen, wie wirkungsmächtig denn nun in den Zeiten der neuen Weltunordnung dieser neue

⁴⁴ Vgl. Pritsch, wie Anm. 22.

⁴⁵ Pretzsch, in: Sandra Wilsdorf: Auch Lara Croft hat ihre Tage. *TAZ* hamburg, 26/27. August 2000.

⁴⁶ <http://www.vifu.de/gendering/lara/PICS1.html>; <http://www.vifu.de/gendering/lara/gallery.html>

Virus Cyberfeminismus überhaupt ist. Bedeutet es überhaupt etwas, wenn ein paar – wenn auch kritische – webpages mehr im Netz stehen? Wer nimmt sie wahr und welche Auswirkung haben sie? Insofern waren die Gendering-Frauen natürlich hochofrend, als sie fast ein Jahr später folgendes Email aus Nordaustralien erreichte:

„This is a big THANKYOU to the women who put up the fantastic Kidnapping Lara Croft project ... Today a sexist lecturer ... had a Lara Croft desktop theme on the laptop from which he projects his powerpoint supported lectures to the 160 students in a first year education subject in which I am tutoring. By the time they had returned from the midlecture break I had talked him into displaying and navigating through all the feminist subversions of Lara Croft that you wonderful women made available so --- thanks for blowing the minds and disrupting the hegemonic discourses that make it seem alright for him to put up LC without problematising it at all to all those keen students eager to take up the discourses that he models.“⁴⁷

Techno-Feminismus für das 21. Jahrhundert?

Natürlich werden die spielerischen Dekonstruktionen und alternativen Ansätze des Cyberfeminismus durch das Medium Computer bzw. Cyberspace selbst erleichtert, die ironische und ästhetische Interventionen provozieren – auch wenn ich nicht der Meinung bin, dass deshalb gleich ‚Virtualität der blinde Fleck des Patriarchats‘⁴⁸ ist, wie eine Teilnehmerin des Gendering-Projects hoffnungsvoll als Motto auf ihre Webpage schrieb.

Eine offene Frage ist zudem, wie sich neue Technologien auch in anderen Feldern subversiv unterwandern lassen, denn es ist sicherlich kein Zufall, dass sich Feministinnen in der produktiven Auseinandersetzung mit Hightech-Technologien primär auf Internet und Cyberspace kapriziert haben. Frage ist aber, wie eine Unterwanderung und konstruktive Umschreibung von Technowissenschaften in den Bereichen der Bio- und Reproduktionstechnologien, der Künstlichen Intelligenz, der Robotik, in Bioinformatik oder auch der Nanotechnologie vorzustellen wären – in Feldern, in denen die spielerischen und künstlerischen Momente womöglich schwerer umzusetzen sind. So gesehen wäre wohl ein *Techno-Feminismus* das nächste Projekt aktueller feministischer politischer Theorie und Praxis – ein Feminismus der Bedeutungsproduktion und -politik über disziplinäre Grenzen hinweg in allen Feldern der Technokul-

⁴⁷ Susan Gannon, *Lara Croft. Email to the Vifu/maillinglist*, 8. Mai 2001.

⁴⁸ <http://www.vifu.de/gendering/cyborg/cyborg1.htm>

tur verfißt, der in die unterschiedlichsten technowissenschaftlichen Praktiken und Diskurse eingreift, der Mythen umschreibt und narrative Felder verschiebt, wie es Donna Haraway in ihren späteren Schriften⁴⁹ bezüglich der Diskurse der Biomedizin par excellence vorgeführt hat. Praktische Umsetzungen dieser Strategien lassen allerdings noch auf sich warten.

Aktuelle kritische feministische Theorie und Praxis, ein Techno-Feminismus, der Virus in der neuen Weltunordnung sein möchte, um eine kritische Öffentlichkeit zu ermöglichen, aber auch eine Verflüssigung alter Klischees (nicht zuletzt über ‚den‘ Feminismus) und die Bildung neuer interdisziplinärer und interkultureller Koalitionen unterstützen will, muss immer neue Strategien und Mechanismen mit und gegen diese Technowelt entwickeln, in der wir heute leben. Und Cyborg zu werden, heißt nicht primär, sich mit den Maschinen der Informationstechnologie zu fusionieren, wie es häufig in den technikaffirmativen Diskursen einer hippen Cyberculture geträumt wird, sondern die Umschreibung unseres gelebten Verständnisses von Körper, Subjekt und Natur durch die Technowissenschaften zu analysieren und neue Verkörperungen subversiv zu nutzen. Cyborgs sind wir weniger wegen unserer Laptops, manipulierten DNA oder implantierter Computerchips, sondern weil das postmoderne bzw. posthumane Subjekt am Anfang des 21. Jahrhunderts zunehmend offener und mit fließenden Grenzen gedacht wird⁵⁰, das eine Öffnung hin zu den neuen, postmodernen Maschinen der Technoscience erlaubt. Die Dezentrierung oder auch Fragmentierung des Selbst in der Postmoderne, unser Cyborg-Charakter ist mit den veränderten Verkörperungen und verschobenen Metaphern und Symbolen einer Welt verknüpft, die jenseits ihrer sozio-technischen Entwicklung nicht mehr zu verstehen ist. Heute ist unübersehbar, dass „... die Themen, die wirklich zählen – wer lebt, wer stirbt, und um welchen Preis – diese politischen Fragen verkörpern sich in der Technokultur. Sie können nicht auf andere Weise angegangen werden.“⁵¹ Ein Feminismus, der der aktuellen Problemlage gerecht werden will, kann daran nicht vorbei. Der Cyborg- und Cyberfeminismus hat hierzu einen ersten Anfang gemacht.

⁴⁹ Vgl. u. a. Haraway, wie Anm. 15.

⁵⁰ „The posthuman subject is an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction. ... Similarly, the presumption that there is an agency, desire, or will belonging to the self and clearly distinguished from the ‚wills of others‘ is undercut in the posthuman, for the posthuman’s collective heterogeneous quality implies a distributed cognition located in disparate parts that may be in only tenuous communication with another.“ (Hayles, wie Anm. 18, S. 3 f.)

⁵¹ Haraway in: Hari Kunzru: You are borg, in: *Wired*, February 1997, 159; übers. v. C. Draude.