

INTERNET

Gender-Revolution im Cyberspace?

Cybersex als Befreiung für Frauen und Männer - die zuerst von US-amerikanischen MedienwissenschaftlerInnen geäußerte These findet auch in Europa immer mehr AnhängerInnen.

8. März 2003, internationaler Frauentag: Auf dem Göttinger Marktplatz parkt der Frauenonlinebus des niedersächsischen Landesverbands der Volkshochschulen. Zwölf Meter lang und über zweieinhalb Meter breit ist der rolende Computerraum, der über neun internetfähige Rechner, Flachbildschirme sowie Internetanschluss verfügt. Das Projekt hat vor allem ein Ziel: den "digital divide" zwischen Frauen und Männern in den neuen Medien überwinden. Mehr als 30 Jahre nach der Erfindung des Worldwide Web ist der "Gender Gap" noch immer frappierend. So lag bei insgesamt rund 32 Millionen deutschen Internet-UserInnen der Frauenanteil im Netz im April 2002 zwar erstmals über 40 Pro-

te Mitarbeiterinnen erklären in kleinen Kursen und für wenig Geld wie das Internet funktioniert, was eine Maus oder ein Download ist, wie frau sich vor lästigen Sex-Mails schützen kann und geben nützliche www-Adressen weiter. Viele der Teilnehmerinnen, vor allem Ältere, sozial Schwache und Migrantinnen, haben noch nie zuvor einen Computer bedient, sei es, weil sie arbeitslos sind oder derartige Kenntnisse an der jeweiligen Arbeitsstelle nicht verlangt werden, sei es, weil sie sich einen eigenen Computer nicht leisten können oder sie ganz einfach Hemmungen vor der unbekannten Technologie haben.

Gleicher Tag, in München: Ein Bündnis von Frauenorganisationen startet eine Aktion

können. Die Zweite Bürgermeisterin der Landeshauptstadt und Schirmherrin Gertraud Burkert spricht von über fünf Millionen Menschen, die täglich Pornoseiten anklicken. Der Großteil von ihnen tut dies während der Arbeitszeit ... und ist männlich.

Männerbastion Cybersex

Sexuelle Gewalt und Pornos im Internet, fehlende Angebote und erschwerte Zugangsbedingungen für Frauen, reale und virtuelle Rollenstereotypen - die beiden Beispiele machen eines überdeutlich: Das Verhältnis vieler Frauen zum Internet ist auch heute noch kein einfaches. Seit ihren Anfängen Ende der 60er Jahre eilt der Computertechnologie vor allem ein Ruf voraus, eine Männerbastion zu sein, mit all den diskriminierenden Auswirkungen, die dies für Frauen hat. Die Cyberwelt, so scheint es, bestätigt die hierarchischen Geschlechterverhältnisse.

Vor allem ein Thema, so legen verschiedene Artikel aus der Frauen- und Medienforschung der vergangenen Jahre nahe, gilt als ausgesprochene Männerdomäne: virtueller Sex. Und ausgerechnet hier wollen Forscherinnen nun "emanzipatorisches Potenzial" entdeckt haben. Cybersex, so lautet die in neueren deutschsprachigen Publikationen ⁽³⁾ viel diskutierte These US-amerikanischer WissenschaftlerInnen, könne "neue Perspektiven auf das Geschlechterverhältnis eröffnen". Wie das gehen soll?

Zunächst mit einer Begriffsklärung, denn mit Cybersex sind nicht etwa die vielen pornografischen Sites gemeint, auf denen nackte Frauen und Männer als Stimulationsvorlagen für den/die BetrachterIn erhalten (müssen). Cybersex, so definiert es die Medienwissenschaftlerin Nicola Döring, sind "computervermittelte zwischenmenschliche Interaktionen, bei denen die beteiligten Personen offen sexuell motiviert sind, also sexuelle Erregung und Befriedigung suchen". ⁽⁴⁾ Dörings Betonung liegt dabei bewusst auf Interaktion. Beim Computer-Sex, Online-Sex oder Cybering, wie der Cybersex im User-Jargon oft genannt wird, gehe es eben nicht um eine stumpfe Mensch-Maschine-Interaktion, sondern um "soziale Begegnungen", bei denen sich die Beteiligten im Verlauf immer wieder aufeinander einstellen müssen.

Diese Treffen geschehen zumeist im Chat oder in so genannten MUDs ("Multi User Domains / Dimensions / Dungeons"). Es gibt weltweit in-

zwischen schon weit über 1.000 dieser Mehr-Personen-Spiele im Internet. Allein in Deutschland befinden sich auf Rechnern rund 50 Spiele in deutscher und englischer Sprache, am meisten verbreitet sind dort die an US-amerikanische Fantasy-Rollenspiele aus den 70ern wie "Dungeons & Dragons" angelehnten MUDs (siehe www.mud.de oder auch mud.lu). Bei den Spielen versetzen sich die TeilnehmerInnen in eine virtuelle Fantasiewelt, in der sie eine Figur ihrer Wahl repräsentieren. Der Handlungsverlauf wird mit den anderen SpielerInnen gesponnen, in dem alle gemeinsam Abenteuer bestehen und böse Wesen bekämpfen. Bis zu hundert und mehr TeilnehmerInnen aus allen Teilen der Welt können parallel spielen. Oft kommt es auch zum Cybersex, das heißt zwei SpielerInnen inszenieren mit Hilfe von eigenen Aussagen oder Beschreibungen sexuelle Handlungen.

Ich bin mein Frankenstein

Das Besondere dabei ist: Ähnlich wie beim Chatten mit Pseudonym ist im MUD das Spiel mit der eigenen Identi-

tausende von Spielerinnen hatten also eine Art virtuellen Transvestismus betrieben.

Die Kulturwissenschaftlerin Anke Bahl hat diesen "Gender-Wechsel", auch "Gender-Swapping" oder "Gender-Switch" genannt in einer qualitativen Studie untersucht. Ein Student, der für ein MUD-Spiel in einen weiblichen Charakter geschlüpft war, erfuhr schon in den ersten Minuten nach Spielbeginn am eigenen (virtuellen) Leib, was viele Frauen, die mit ihrer echten Geschlechtszugehörigkeit in Erotik-Chatrooms oder Online-Fantasywelten unterwegs sind, tagtäglich erleben müssen: Nicht nur, dass plötzlich alle Männer im virtuellen Raum ihn ansprachen, der Student wurde von seinen Mitspielern massiv ange-macht und durch sexuelle Anzüglichkeiten beleidigt. In einem späteren Interview sagte er, das Gender-Swapping habe dazu geführt, dass er nun besser verstehen könne, wenn Frauen erzählten, sie würden in der Kneipe von allen Männern angestarrt werden.

Der Erkenntnisprozess entlang von Geschlecht funktioniert aber auch umgekehrt: Eine 34-jährige MUD-Spielerin, so berichtet die renommierte



Lieber so ins Internet ...

zent, doch noch immer sind es vornehmlich Männer, die surfen. ⁽¹⁾ Der klassische Internet-User, so haben internationale Studien zur Internetnutzung herausgefunden, ist zwischen 20 und 39 Jahre alt, männlich, gebildet, (einigermaßen) wohlhabend und lebt in der Stadt.

Seit gut einem Jahr schon tingelt der Bus deshalb durch deutsche Dörfer. Als niedrig schwelliges "mobiles Internetcafé" und in Zusammenarbeit mit den kommunalen Frauenbeauftragten soll das Projekt Frauen und Mädchen in strukturschwachen Gebieten den ersten Zugang zu den Informationstechnologien (IT) ermöglichen. Geschul-

gegen Gewalt im Internet. Unterstützt vom bayrischen Justizministerium und Landeskriminalamt wollen die Initiativtorinnen der städtischen Gleichstellungsstelle und eines Frauenvereins mit realen und virtuellen Aktionen sowie umfangreichen Informationen auf der dafür geschalteten Website www.fan2003.de auf das Geschäft mit der Kinderpornografie, Frauenhass und sexualisierter Gewalt im Netz aufmerksam machen. ⁽²⁾ "Let's netz - wir kicken Männergewalt aus dem Internet" heißt die Protestaktion, die bis zum 31. März dauern soll und bei der sich BesucherInnen per Klick gegen die üblen Machenschaften aussprechen



... oder so?

tät möglich. Frauen können Männer spielen und Männer Frauen, Aussehen, Alter, Kleidung und Körperkraft dürfen neu erfunden werden - im Netz kann jedeR die Person sein, die er/sie am liebsten wäre, unabhängig von der Wirklichkeit.

Von dieser Möglichkeit der online-Selbsterfindung wird oft Gebrauch gemacht: An dem japanischen Online-Rollenspiel Habitat beispielsweise nahmen Schätzungen zufolge rund 1,5 Millionen UserInnen teil. Während bei den registrierten UserInnen das Verhältnis zwischen Männern und Frauen 4:3 betrug, kamen bei den Figuren drei Männer auf eine Frau. Zehn-

Wissenschaftlerin und Web-Analystin Sherry Turkle in ihrem Buch "Life on Screen", konnte in der Rolle eines Mannes weibliche Stereotypen überwinden: "Wenn ich als Frau auf meine Meinung beharrte und mit Entschiedenheit auftrat, kam ich mir zickig vor und stellte fest, dass mich auch andere dafür hielten. Als Mann bin ich davon frei. (...)."

Auf Berichte wie diese verweisen web-Begeisterte deshalb häufig, wenn sie von der emanzipatorischen Kraft des Worldwide Web sprechen. Allerdings werden dabei andere Aussagen ignoriert. So haben Sex-Chatroom-Besucherinnen wiederholt davon berichtet,

Wyberspace oder Machoplace?

Frauen kommen im Worldwide Web kaum vor, und wenn dann im konventionellen Sinne und häufig als Projektionsflächen für männliche (Sex-)Träume. Das war lange Zeit das Fazit der ersten Studien über Geschlecht und Internetnutzung. Neuere Ansätze aus der Medien- und Frauenforschung zeichnen ein völlig anderes Bild: Das Internet und insbesondere Cybersex, so heißt es, kann die Geschlechterverhältnisse auf den Kopf stellen.

während ihrer virtuellen Kontaktsuche massiv von männlichen Charakteren belästigt und sogar bedroht worden zu sein. "Bist du geil?", "Need a fuck?" sind zuweilen die ersten privaten Mitteilungen, die ein erkennbar weiblicher Charakter nach dem Einloggen in ein Chat-Forum auf dem Bildschirm bekommt.

Für Frauen wie Deb Levine ist dies trotzdem kein Grund, virtuellen Sex allzu kritisch zu hinterfragen. Die Autorin des Ratgebers "The Joy of Cybersex. A Guide for Creative Lovers" proklamiert Compu-Sex als Mittel zur Überwindung von patriarchalen Sexualnormen und Geschlecht an sich: Befreit von Beschränkungen durch unerreichbare Schönheitsideale und körperliche Risiken wie ungewollte Schwangerschaften oder ein höheres weibliches Infektionsrisiko bei diversen sexuell übertragbaren Krankheiten könnten Frauen jederzeit sexuelle Kontakte aufnehmen, egal ob auf der Arbeit oder zu Hause. Dass sie durch ihre Anonymität vor Übergriffen und Belästigungen keine Angst haben müssen, stelle für Frauen und Mädchen zudem eine ungeheure Entlastung dar. Unerfreuliche Kontakte lassen sich leichter abbrechen als im realen Leben: ein Tastendruck genügt, um sich zu entziehen und unerwünschte Kontaktanfragen abzublocken. Wer es immer

noch nicht kapiert hat, kann auch in einer kollektiven Aktion von anderen TeilnehmerInnen "abgestraft" werden oder aber vom Spielmeister (die VerwalterInnen des jeweiligen virtuellen Raums) aus dem Chat oder MUD herausgenommen werden.

Gott lebt ... im WWW

Und da Cybersex in erster Linie über den Austausch von Texten geschieht, üben die Beteiligten darüber hinaus, ihre Wünsche und Bedürfnisse in Worte zu fassen - ungeachtet von Schamgrenzen, Schuldgefühlen oder sozialen Konventionen, die Frauen beim Sex eher die passive Rolle zuschreiben. Demnach trage Cybersex dazu bei, das behauptet jedenfalls so manch einE AnhängerIn, das eigene Rollenverständnis komplett zu überdenken und zu verändern - ein wesentlicher Schritt auf dem Weg zum Umsturz der bestehenden Geschlechterverhältnisse. Nur welches, das innerhalb des Netzes oder außerhalb? Beeinflusst "Gender Switch" oder "Swapping" in dem virtuellen Raum tatsächlich dauerhaft das wirkliche Leben, in dem es quasi über die Datenetze hinausgetragen wird? Hierzu schweigt die Cyberforschung leider bisher, repräsentative Studien fehlen - schon allein wegen der Schwierigkeit, an die SpielerInnen heranzukommen. Ein

Blick in die Offline-Welt zeigt jedoch, dass es (noch) nicht viel Anlass für allzu großen Optimismus gibt, auch wenn individuell Frauen - und Männer - möglicherweise sehr wohl ihren Horizont erweitern und eigene wie an sie herangetragene Rollenerwartungen hinterfragen können.

Eine US-amerikanische MUD-Spielerin beschreibt die Grenzen der Online-Emanzipation denn auch folgendermaßen: "On one social MUD, a male character repeatedly asked all female characters if they would engage in phone sex. Admidst a chorus of complaints, the system's God stepped in and outsted the offending character. It's nice to know that God is alive and well and living in Cyberspace. If only there were some omnipotent presence on the New York City Streets to sweep away those offensive street characters who shout endless-loop choruses of 'hey, baby, give me some of that' to all passing females, proving that New York City may be dirty but it ain't no MUD."

Ines Kurschat

⁽¹⁾ (N)Onliner-Atlas 2002 von TNS Emnid Hamburg, Gender-Mainstreaming-Sonderauswertung. Internetnutzung von Frauen und Männern in Deutschland.

⁽²⁾ Süddeutsche Zeitung vom 3.3.2003

⁽³⁾ Wahlweise seien hier die Feministischen Beiträge, Heft 4/2002, Köln und die Zeitschrift für Frauenforschung und Geschlechterstudien, Heft 1+2/2000 sowie das Buch "Im Wyberspace. Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft" aus der Reihe "Schriften zur Medienpädagogik" Nr. 26 genannt.

⁽⁴⁾ Nicola Döring, "Cybersex aus feministischen Perspektiven: Viktimisierung, Liberalisierung und Empowerment", Zeitschrift für Frauenforschung, Heft 1+2/2000



Außen hü, innen hott: Viele Frauen "switchen" ihre Identität, um beim Besuch in Chatrooms oder MUDs von sexistischer männlicher Anmache verschont zu bleiben.

Avis

Ministère des Travaux publics

Administration des Ponts et Chaussées

Division Centrale de la Voirie

Bekanntmachung

Wegen Bauarbeiten wird die Zufahrtsstrasse (CR 141B) zur Autobahnanschlussstelle Wasserbillig (Nr. 15) am Samstag, den 15.3.2003 und am Sonntag, den 16.3.2003 für jeglichen Verkehr gesperrt. Die Umleitung erfolgt über die Autobahnanschlussstelle Mertert (Nr. 14) und ist dementsprechend ausgeschrieben

Avis au public

Suite à des travaux d'aménagement routiers, la route d'accès (CR 141B) à l'échan-

geur Wasserbillig (Autoroute de Trèves, Sortie Nr. 16) sera interdite à toute circulation le samedi 15.3.2003 et le dimanche 16.3.2003. Une déviation du trafic par l'échangeur de Mertert (N14) est signalée par des panneaux adéquats,

Luxembourg, le 12 mars 2003
l'ingénieur première classe

Le Ministère de la Famille, de la Solidarité sociale et de la Jeunesse

se propose d'engager pour les besoins du Commissariat du Gouvernement aux étrangers

un éducateur gradué (m/f) pour la période du 12 avril 2003 au 30 août 2003 en remplacement d'un congé de maternité.

Les candidats doivent remplir, outre les conditions générales prévues par le statut général des fonctionnaires de l'Etat, les conditions d'études suivantes:

- être détenteur(trice)s du diplôme luxembourgeois d'éducateur gradué ou d'un certificat sanctionnant des études reconnues équivalentes par le Ministère de l'Education nationale, de la Formation professionnelle et des Sports.

Les demandes avec copie des diplômes et certificats sont à adresser au Ministère de la Famille, de la Solidarité sociale et de la Jeunesse, 12-14 av Emile Reuter L-2919 Luxembourg pour le 31 mars 2003 au plus tard.

Administration des Eaux et Forêts

Avis

concernant l'examen de chasse
session 2003/04

Il est porté à la connaissance des intéressé(e)s que l'administration des Eaux et Forêts organisera prochainement un nouveau cycle de préparation à l'examen de chasse requis pour l'obtention du premier permis de chasse.

Ainsi, les personnes désireuses de se présenter à l'examen de chasse en 2004 sont priées d'introduire leur de-

mande auprès de l'administration des Eaux et Forêts avant le 1er mai 2003, tout en y joignant les pièces suivantes:

- une quittance de l'administration de l'Enregistrement et des Domaines certifiant le paiement de la taxe d'admission aux cours préparatoires et à l'examen d'aptitude pour l'obtention du premier permis de chasse;
- l'accord des parents ou du tuteur légal si le/la candidat/e est mineur/e d'âge. Le/la candidat/e doit atteindre l'âge de 17 ans dans l'année où a lieu l'examen d'aptitude.

En outre le/la candidat/e doit indiquer le nom, le prénom, l'adresse et la qualité de son maître de stage ainsi que le ou les lots de chasse où le stage a lieu.

Les formules d'inscription ainsi que des informations détaillées sur les modalités et le déroulement du stage pratique, des cours de préparation et de l'examen peuvent être obtenues auprès du service de la Chasse et de la Pêche de l'administration des Eaux et Forêts, 16, rue Eugène Ruppert, L-2453 Luxembourg, Tél. 40 22 01-1, Fax 40 22 01 - 350.