

# Die moderne Technik eine Drachenschlange zu töten

## Der Computer als Instrument der Symbolproduktion

Dieser Text ist nicht viele, dieser Texte ist nicht. Laß Dich nicht verführen – Komm.

*'Das Verhältnis vom Mensch zur Maschine wird in der Computerwerbung häufig dem Verhältnis vom Mann zur Frau analog gesetzt. In diesem Zusammenhang sprechen wir bewußt von dem "Verhältnis vom Mann zur Frau", da es sich um eine einseitige aktive Beziehung handelt – so wie auch die Beziehung vom Mensch zur Maschine einseitig aktiv ist.*

*Die Unterstützung der Gleichsetzung Mensch gleich Mann sowie Maschine gleich Frau geschieht in Sprache und Bildern. Eine in der Sprache beliebte Variante sind die Wortspiele um das Begriffspaar "man – mouse". (Are you a man or a mouse?)<sup>1</sup>*

Wobei mit 'mouse' sowohl 'die Frau', als auch das Bedienungsgerät benannt wird.

Auf dieses Verhältnis wird im folgenden noch genauer einzugehen sein.

Die Frau, seine Frau, ist aber nicht nur, das Maus-Schatzi, sie wird, in die Jahre gekommen, auch sein Hausdrache. Ein Statussymbol, das er neben seinem Auto auf den Witzseiten der Regenbogenpresse ausstellen kann.

Der Drache oder die Drachenschlange ist mythologisch, die vom Ritter/ Prinzen/ Helden zu bezwingende weibliche Potenz<sup>2</sup>. Wenn der Drache (umgangssprachlich für: böse Schwiegermutter, nudelholzschwingende Ehefrau etc.) das Verschwiegene der Frau bedeutet, dann wird seine Tötung als ihre Kastration verstanden. Erst, wenn der „Drache“ tot ist, fällt die Jungfrau dem Krieger zu. Der lebendige Drache in ihr ist Zeichen für ihre feurige, d.h. auch sexuelle Kraft. Wenn

diese erlischt, kann der Bezwinger sich ihr gefahrlos nähern und sie in seine Geschichte vom Helden, der die Jungfrau vor dem Ungeheuer rettete, überschreiben. In diesem Kontext gilt die Drachenschlange deshalb als Symbol der nichtphallischen Macht<sup>3</sup>. Sie steht für das, was ausgeschlossen wird aus den Diskursen der Macht. Es ist zu begreifen, daß gerade das Ausgeschlossene (als Verschwiegene) konstitutiv ist für die Machtdiskurse. Die Aufrichtung des Phallus als dem einen, eindeutigen Symbol erfordert den Ausschluß des eigenen Konstitutionsprozesses und die Ausgrenzung des 'Restes', der nicht zu vereindeutigen ist. Diese Funktion ist in die Diskurse eingeschrieben, sie ist in ihnen materialisiert<sup>4</sup>. Sie konstituiert das und basiert gleichzeitig auf dem, entsprechend diesem Ausgrenzungsprozeß organisierten, Geschlechterverhältnis. 'Die Frau' wird dabei synonym mit dem Ort des Uneindeutigen, dem Ort der Symbolproduktion, dem Semiotischen; durch sie (hindurch) werden diese `geheimen` Produktionsstätten angeeignet.

Eben in/durch diesen Prozeß werden diese Produktionsstätten aber auch produziert. Das Weibliche, die weibliche Potenz, das Poetische als das Andere, der Wahnsinn, der Körper, u.a. gebären sich selbst im Akt des heterosexuellen Begehrens, der Schaffung der Norm, und der Geburt des Phallus und des Geistes. Für den Wahnsinn und die Sexualität wird dies von Michel Foucault in seinen machttheoretischen Schriften<sup>5</sup> dargestellt. Judith Butler führt diesen Zusammenhang für die Körper und die heterosexuelle Geschlechtlichkeit aus, *'Der Körper im Spiegel stellt keinen Körper dar, der sich sozusagen vor dem Spiegel befindet: Der Spiegel produziert, selbst wenn dies von dem nicht-repräsentierten Körper "vor dem Spiegel" ausgelöst wird, jenen als seine delirierende Wirkung –*

<sup>1</sup> Bigga Rodeck u.a., 'Mensch Maschine Mann Frau', Diplomarbeit am FB Informatik Universität Hamburg als Heft der Schriftenreihe des Instituts erhältlich, Hamburg 1994

<sup>2</sup> Indem wir von der Potenz als weiblicher sprechen, betreten wir freilich schon einen diskursiven Acker, auf dem geschlechtliche Dichotomien gedeihen, ohne daß ein ursprünglicher Same notwendig ist. In einem Sinn ist Sie der Acker, aber auch der Acker ist als Teil der Produktionsverhältnisse ihnen nicht vorgängig. Wir wollten das hier nicht unterpflügen.

<sup>3</sup> Heilwig Kühne, 'Von Helden und Drachen', in: Koryphäe Zeitschrift für feministische Naturwissenschafts- und Technikkritik Nr 19, Oldenburg 1996

<sup>4</sup> Judith Butler, 'Körper von Gewicht', Berlin 1995

<sup>5</sup> Michel Foucault, 'Sexualität und Wahrheit Band 1', Frankfurt 1977, 'Überwachen und Strafen', Frankfurt a.M. 1977

*ein Delirium, nebenbei gesagt, das zu leben wir gezwungen sind.*<sup>6</sup>

Wieso nicht Traumdenken lieben. die fleckige Klarheit der verbogenen Spiegel in den Spiegeln und ihre Verzerrungen, den Umschlag der Rationalität/Intellektualität, die übersprudelnd fallend sich selbst widerspricht mit Lust und dadurch begreift – auch sich selbst. Zaubern ist machbar, was heißt Anarchie – Herrschaftsfreiheit – die Spiegel aus Scherben teilweise blind.

Judith Butler weist auch auf Möglichkeiten zur Sabotage der oben dargestellten Kraftversorgung der Symbolproduktion. Ausgehend von der Karthographierung des Körpers (seiner Zerlegung in sexuell attraktive, anzügliche, obszöne, verworfene u.s.w. Teile) erweitert sie das System der Zeichen um die Dimension der (lebens- und bewußtseinsschaffenden) Materialität der Zeichensysteme und verweist auf die Möglichkeit des irregulären Spiels mit ihnen, auf die Möglichkeit der Okkupation des Phallus – also der Enteignung der besitzenden Klasse. Dies gilt es zu nutzen, nicht für die Herrschaft des (diesmal weiblichen) Proletariats, sondern für den Kurzschluß der Symbolproduktion.

Natürlich ist es nicht einfacher, ein rigides und in uns eingebranntes Zeichensystem zu verändern als, sagen wir, ein technisches Artefakt. Die materielle Widerständigkeit der Zeichensysteme ist erheblich größer, aber wie schon ausgeführt, funktioniert die Mechanik der Diskurse über das Verschweigen ihrer Konstitutionsbedingungen (also Ausschluß und Linearität b.z.w. Eindeutigkeit). Und das ist ihr empfindlichster Punkt. In ihm liegt der Beginn der Revolte.

Aber zurück zu unserem technischen Artefakt Computer.

In diesem Text wollen wir zeigen, daß der Computer im ausgehenden 20. Jahrhundert zur zentralen 'Technik' der Aneignung von Realität über Symbole wird und damit den Ort der 'Frau' einnimmt. Der Computer sichert und erzeugt eine spezifische Symbolproduktion, die mit Techniken von Ausschluß und Vereindeutigung arbeitet. Er restauriert die Ordnung der Eindeutigkeit, die

Ordnung des Phallus. Damit ist er (der Rechner) eine Technik, die in der neopositivistischen Tradition ihre Grundlegung hat. Der Zweck dieser Technik ist die Modernisierung der Herrschaftsverhältnisse. Die Organisation und Realisierung der Geschlechterverhältnisse ist darin ein wesentliches Ziel.

Eine Perspektive, aus welcher der Computer als progressives und gar avantgardistisches Werkzeug erscheint, lehnen wir ab.

Durch den Computer wird die Funktion des Ausschlusses sowohl in Hard- wie in Software materialisiert. Die Materialisierung des Ausschlusses im technischen Artefakt ist eine Methode, die Machtzugänge in den Diskursen selbst zu monopolisieren und zu hierarchisieren. Die Monopolisierung der Macht durch die Informations- und Kommunikationstechnologien geht dabei weiter als die Entsprachlichung, die mit der Einführung der Schriftsprache einherging und der Monopolisierung der Symbolproduktion durch eine Priesterkaste. Im Computer ist die Binarität in der Hardware festgelegt, sie ist damit auch dem Zugriff der Schreibknechte und -mägde, mit dem schönen Titel InformatikerInnen, entzogen. Es sind auch nicht diese, sich selbst bereits als neu PriesterInnenklasse feiernden<sup>7</sup>, sondern ihre AuftraggeberInnen, denen dies zugute kommt.

*Das Was das traf das Wo  
im Clo*

*Das Was sprach nur ganz leise; "Oh."*

*Das Wo*

*ertränkte sich betrübt im Clo.*

*Das Was das blieb nur Wo?*<sup>8</sup>

10011110110000..

Nachdem ihr Computer auch die zweite Übersetzung in Binärcode nicht verstand, stellte sie ihn in den Garten.

Um diese Zusammenhänge zu klären ist es notwendig, die Symbolkonstruktion Frau/Mann und Computer zu betrachten. D.h. die Frage des Übergangs von der alten symbolischen Ordnung in die Neue Ordnung zu klären. Nur so ist es auch möglich, das, in der neuen alten Ordnung wiederum, Ausgeschlossene zur Sprache zu bringen. Unser Ziel ist dabei die Ausschau nach Sabotagemöglichkeiten der technisierten Symbolproduktion.

<sup>6</sup> Judith, Butler, 'Körper von Gewicht', Seite 126, Berlin 1995

<sup>7</sup> Als Beispiele seien Timothy Leary und Friedjof Capra genannt, deren Botschaft ist dabei; Alles muß sich ändern damit alles beim Alten bleibt, und eben dies ist auch die Heilsversprechung.

<sup>8</sup> Kopfsprung Nr. 3, Hannover 1988

## Der Schatten der Medusa - die Mythologie MenschMaschine

Das einleitende Zitat von Bigga Rodeck spricht auf die Verknüpfung von Frau und Maschine an und dient damit als eine Illustration der Verschiebung des Semiotischen von der Frau zur Maschine.

Deutlich vernehmbar wird dieser vielfach angereizte Zusammenklang auch in den Bildern, mit denen das Bedrohliche der MenschMaschine thematisiert wird.

Reich bebildert widmet sich der Kinofilm 'Der erste Kontakt' aus der Serie Star Trek<sup>9</sup> dieser Thematik: Die Erde wird von den Borgs bedroht, einer Art MenschMaschinezombies. Die Borgs sind Cyborgs; ihr Ziel ist es, die Menschheit in ihr Kollektiv zu integrieren (d.h. zu verschlingen).

Das Borgkollektiv wird zusammengehalten von der Borg, sie ist Die Borg, alle Borg. Im ersten Bild schwebt sie als Frauenkopf mit Maschinenrückratschwanz und zuckenden Eingeweiden von der Decke. Um ihren (oder aus ihrem) kahlen Kopf winden sich Schläuche, die die Erinnerung an das Medusahaupt evozieren sollen. Doch dieses eine Zitat reicht noch nicht. Es ist auch der „fischige“ Unterleib der Frau, der hier ins filmische Spiel aufgenommen wird. Ihr „Schwanz“ ist analog zu dem der Meerjungfrau, der Sirene, Nymphe etc.. Alle diese mythischen, legendenhaften Gestalten bedrohen die Kontrolle des Mannes über seine Potenz. Sie wollen ihn in die Tiefe des Meeres (lies: in den vor-sprachlich-uterale Zustand) hinabziehen.

Bekämpft wird Die Borg von Data, einem guten alten (d.h. phallisch/männlichen) Roboter/Androiden und Captain Picard, der Verkörperung des männlich humanistischen Intellekts. Der Kampf gilt dem Schutz des Erfinders des Warpantriebes (der Wunsch nach unbegrenztem Verkehr und nie versiegenden Energieresourcen stand für diese Antriebsidee Pate), um ihm mit seiner Rakete den 'ersten Kontakt' (mit einer extraterrestrischen Hochkultur) zu ermöglichen. Der Erfinder, ein 'sympathischer' sexistischer, saufender, pissender, rülpsender 'alter Hurenbock', ist eine der Identifikationsfiguren im Film.

Er ist neben Picard der Mann-Mensch schlechthin. In dieser virtuellen Zukunft, die wir als Spiegel der Gegenwart betrachten, ist Sexismus und die Funktion der Ausscheidungsorgane gerade das spezifisch menschliche, das diese von der Maschine unterscheidet. Einer Maschine, die biologisch verschmutzt, d.h. als Cyborg, zu Medusa wird, die die humanistischen Individuen zu verschlingen trachtet.

Morgens früh, sich noch einmal umdrehen, die Laken wenden und die Kühle auf der Haut spüren. Leichte und angenehme Empfindungen aufsteigend aus dem Bauch, ein Glucksen, Lichtstrahlen fallen durch die Vorhänge. Beim Strecken und Anspannen ein Gefühl zwischen Lachen und Schmerz im Becken.

Durch die Wimpern blinzeln.

Körper, Antikörper als Panzer oder als Ungenügen. Die Borg als Fleisch ist Schmutz ist 'Frau'. Die Bilder tauchen auch an anderer Stelle auf. In der Tamponreklame, Always – damit sie sich sicher fühlen, im AIDS-Diskurs und im Cybersex, Entfleischlichung der Lüste im Computerzeitalter.

Die Sicherung der Grenzen wird für das Individuum zentral. Das Identitätsdispositiv im Posttaylorismus entsteht aus den Diskursen des regulären Grenzverkehrs. Selbstmanagement, AIDS, Computertechnologie und Asylpolitik produzieren dieses Individuum als Effekt der Kontrolle über die Grenzen, der Arbeitswelt, der Sexualität, der Kommunikation oder der Staatszugehörigkeit, in einer Gesellschaft in der funktionale und örtliche Identitäten in Auflösung begriffen sind. Die Infragestellung dieses Dispositives der Macht, die Irregularisierung oder gar Ablehnung dieser Grenzen, ungeschützter Geschlechtsverkehr, mangelnde Identifikation mit den wechselnden Arbeitsverhältnissen, offene Grenzen für Alle, oder die Einforderung eines Sprechens über den Austausch von Datenstrings, der Orgasmustauschrelation, hinaus, wird zum Denkverbot, ist latent wahnsinnig, zumindest aber hoffnungslos romantizistisch.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Der Film lief im Dezember 1996 in den deutschen Kinos an.

<sup>10</sup> In diesem Kontext ist auch die Kritik der Hackerkultur zu sehen. Der Hacker spitzt die Normalität der Computernutzung zu. Dabei thematisiert er in seiner Flucht in die Auflösung im Netz eben das Semiotische, das Ausgegrenzte, das Unbewußte. D. h. er verletzt eben die Grenzen, die für das Subjekt konstitutiv sind, er mißachtet die Regeln des Safer-Sex. Durch die Auflösung im Netz wird die Kontrollinstanz der Maschine außer Kraft gesetzt. Dementsprechend muß er als Triebtäter ausgegrenzt werden.

## Hast Du dir jemals mit den Lippen über die Haut gestreichelt.

Es ist die Bedrohung und Lust, die von einer möglichen Verunklarung der Grenzen zwischen Mensch und Maschine, Intellekt und Körper ausgeht, von der Verfleischung des Intellekts, die auch das phallische Subjekt angeht, mit der der bereits erwähnte, Science-Fiction-Film arbeitet. Eine Bedrohung, die in unserer Alltagswahrnehmung immer mehr Raum einzunehmen scheint.

Ob pränatale Genscans zum Zwecke der Produktion bestassimilierter Organismen, ob Pläne für künstliche Gebärmütter, genmanipulierte Lebensmittel oder eben die Berausungen im Cyberspace, Internet etc. – all diese Dinge haben uns schon mehr oder weniger erreicht und tun ihre Wirkung auf das, was uns aktuell erregt und interessiert.

Das Erregende im Film ist die Medusaborg (die Fraumaschine) und der Kampf, der gegen sie geführt wird. Sie nährt sich und ist gleichzeitig Nährerin des Borgkollektivs, das sich aus ehemals hochzivilisierten, mündig und besonnen handelnden Sternenflottenmitgliedern zusammensetzt. Unter ihrer Königinnenherrschaft verschwinden ihre Einzelmerkmale, ihre individuellen Geschichten und Geschicke; einmal in den Borgkorpus assimiliert, werden sie Dronen (so der im Film gebrauchte Terminus), die nur einen Auftrag kennen: zu arbeiten für die Expansion des Kollektivs (durch die Borgifizierung noch vitaler Individuen).

Warum aber ist die Königin böse und warum muß es eine untote Frau sein?

Die vorgängige Konstruktion heißt, daß wir es mit einer Rachegöttin zu haben. Denn sie wurde uns ja nicht als eine beliebige Borg vorgestellt, sondern als die Summe aller möglichen Borgs, als die Urborg. Sie entstammt einer Art kosmischem Hades und die Schlauchschlangen um ihren Kopf sind Insignien ihres Erinnyengeschlechts.

Die antike Mythologie kennt die Erinnyen als Rächerinnen des ungesühnten Opfers. Nach der platonischen Wende, die den Logos als höchsten Wert und die Installierung des monotheistischen Prinzips zur Folge hat, stehen sie immer mit leeren Händen da. Der Opferer bleibt unauffindbar, da er immer schon in die Sphäre des Logos eingegangen sein wird und die Materie (die Erinnyen, die Frauen) seiner dort nicht habhaft wird.

In den Computerpraxen und ihren Methoden, den lebendigen Körper der Frau zu okkupieren, ohne Gefahr zu laufen, selbst körperlich involviert, verschlungen, entmachtet etc. zu werden, ist dieser Bedeutungshintergrund virulent. Dies gelingt über die paradoxe Wiederekehr des Körpers im Bild<sup>11</sup>. Der Körper der Frau wird als virtuelle, tote Materie angeeignet, als ein Opfer gebracht (damit die Maschine läuft), von dem endgültig keine Rache mehr zu erwarten ist. Die Pandorisierung der Frau (ihre paradoxe Existenz als lebende Tote, hohles Gefäß) kommt zu ihrem Abschluß.<sup>12</sup>

Denken wir an unverfängliche Computerwerbung, an Coputerpornographie oder Cybersex: Da taucht der Mund einer Frau als Diskettenlaufwerk, in das vom Nutzer (Wie sollte es eine Frau sein?) die Diskette hineinzuschieben ist, auf, da ist im Informatikduden die Rede vom 'EVA-Prinzip: Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe'<sup>13</sup>, und in der 'virtuellen Realität' wird Marilyn Monroe simuliert, da Männer aufgrund ihrer kantigen Gesichtszüge einfach zu schwer abzubilden sind<sup>14</sup>. Die Programme mit dem ganz neuen Lustgewinn geben darüber hinaus eine Vielzahl an Penetrationsmöglichkeiten der 'Virtual Valerie'<sup>15</sup> an die Hand. Die immer anspruchsvoller werdenden graphischen Oberflächen der Programme simulieren dabei eine Realität die zunehmend als die wahre Wirklichkeit erscheint.

Die 'Frau' tritt als virtuelles Bild in das Medium wieder ein. Der Nutzer scheint zwar den realen Körper der Frau nicht mehr zu brauchen, da er ihn virtuell selbst (und besser als jedes Original sein kann) produzieren kann, aber als eigentlich Lebendes bleibt er unabdingbar. Nur als solches kann er seine Gefäßfunktion für eine Realität erfüllen, die der binären Logik nicht Unter-

<sup>11</sup> Dietmar Kamper, in: Gumprecht, Kampner Wulf (HG), 'Ethik der Ästhetik', Berlin 1994

<sup>12</sup> siehe: Gerburg Treusch-Dieter, 'Die heilige Hochzeit', Pfaffenweiler 1997

<sup>13</sup> Informatikduden, S 221 zitiert nach; Bigga Rodeck u.a., 'Mensch Maschine Mann Frau', Diplomarbeit am FB Informatik Universität Hamburg als Heft der Schriftenreihe des Instituts erhältlich, Hamburg 1994

<sup>14</sup> Aussage von Nadja Magnenat Thalmann, Leiterin eines der ältesten und führenden Projekte bei der Simulation virtueller Realitäten in einer ARD-Dokumentation.

<sup>15</sup> "Virtual Vallerie" ist eines der ältesten interaktiven Computerpornoprogramme, der Nutzer kann sich diverse Werkzeuge zur Penetration aussuchen.



tanin ist, Unsinn ist und doch ihr (der binären Logik) Ausgangspunkt, Vorteig.

Im Computer, in der virtuellen Bilderwelt, werden nur die eingestanzten Abbilder, dieser Büchse der Pandora, der 'Frau' übernommen, nur ihr äußeres 'schönes' Abbild. So erscheint sie nun als durch und durch hohl. Der Computer okupiert das Ausgeschlossene durch die Kennzeichnung im Binärcode, 30 – 80 – 120 Idealmaß, und entwertet es damit ein zweites Mal. Die 'Frau' existiert nur noch als Untote, als Wiedergängerin, die ihr Leben gegeben hat, um die Maschine zu bewegen. Bedrohlich wird sie nur in der Grenzüberschreitung, dem Verweis auf das Fleisch, den Hinweis auf den Ausschluß ihrer Existenz. Die Cyborgs sind Erinnyen, aber als solche immer schon zum Scheitern verurteilt. Das Fleisch bleibt verworfen.

Beim Kuchenbacken gehe ich meist von einem Grundrezept aus, variiere die Anzahl der Eier, die Art und Menge des Mehls und der Margarine, füge statt angegebener Zutaten Marmelade und anderes hinzu, schmecke den Teig noch etwas ab, und lasse ihn dann etwa bei der Hitze backen, die ich für richtig halte, bis er fertig ist. Die Kuchen schmecken normalerweise sehr gut.

Natürlich läßt sich ein dezidiertes Rezept angeben. Nur würden die Kriterien für den Austausch der Zutaten nicht viel weiter helfen; Erfahrung, Ausprobieren, weil die Sonne scheint, weil der Kuchen für Brankica ist.

Es gibt auch Kuchen ohne Eier und ohne Margarine oder ohne Mehl.

Was ein Kuchen ist?

Das läßt sich am besten mit dem Begriff der Familienähnlichkeit von Wittgenstein begreifen. Der Begriff der Familienähnlichkeit verweist auf das Problem des Auseinandertretens von Zeichen und Bezeichnetem. Im letzten Abschnitt dieses Artikels wird dies unter Rekurs auf Wittgenstein und Kristeva genauer ausgeführt.

Vater sagt, er würde das nie begreifen.  
Frauen haben das im Blut.

In der Funktion der Symbolproduktion als Herrschaftstechnologie liegt daher der zentrale 'Nutzen' der Computer- und Informationstechnologien. Der mythische, religiöse Hintergrund ist kurz skizziert worden und zeigt sich auch im Umgang mit denen, die sich dem neuen großen Agitationsraum verschließen. Dies stellt auch die technologiekritische Feministin Petra Sabisch fest:

*'Meines Erachtens haben all diese Verbeißungen des neuen (Subversions-)Fortschrittsglaubens religiösen, oft sogar mythischen Charakter: Einerseits können all die, die "draußen" stehen, nicht an dem wahren und einem Gefühl des Cyberrausches teilnehmen und sie werden dementsprechend als die diese Einzigkeit verbindenden Technik-Feinde im Vorhinein gebrandmarkt (...) Andererseits wird all das, was Cyber-topia verspricht, gleichzeitig schon vorausgesetzt und erneut beschworen: eben dieses Fünkchen mehr an Kommunikationsfertigkeit, diese total tolle Teilhabe am gemeinschaftsübergreifenden virtuellen Schlaraffenland.'*<sup>16</sup>

Und wenn dies alles nicht hilft, dann hilft vielleicht direkte Drohung: *'Eins ist klar, wenn sich die Frauen nicht in die Computerezukunft einmischen, sind sie die Analphabetinnen von Morgen'*<sup>17</sup>

Die modernen Computer- und Informationstechnologien führen zur Stabilisierung und nicht etwa Verwischung der Geschlechterdifferenz. Ein zentrales Unterscheidungskriterium ist darin wieder einmal der biologische Körper, dessen Geschlecht über den möglichen sozialen Ort entscheidet, an dem er sich je aufzuhalten hat. Der männliche Körper vor dem Bildschirm korrespondiert mit der weiblichen Ikone im Bildschirm. Der entlebten Frau bleibt dabei als sozialer Ort nur noch ein Unort der Nichtexistenz als virtueller Körper, damit der männliche Intellekt auch als Datenstring noch etwas zu beißen hat.

<sup>16</sup> Petra Sabisch, 'Cybertopia oder: was im Diskurs über die "Neuen Medien" passiert', in: Hamburger Frauenzeitung Nr 49, Hamburg 1996  
<sup>17</sup> zitiert nach ebd.

## "Auch die Frauen haben Lust im Cyberspace"<sup>18</sup> Computer-Pornographie als Remythologisierung

Wir sehen Computer-Pornographie in diesem Kontext als eine Form der Rückbindung des Computers (der neuen Mythologie) an die alten Metaphern. Um diesen Durchfluß der Symbolproduktion zu ermöglichen, muß der Computer zum sexuierten Objekt werden.

D.h., der Computer ist nicht im eigentlichen Sinn Sexualobjekt, er dient vielmehr als Spiegel des Männlichen. Das in der Maschine Verwahrte ist weiblich entsprechend sicher muß es verwahrt werden. Einmal außer Kontrolle hilft nur noch Schwarzenegger<sup>19</sup>. 'Eve 8 außer Kontrolle', 'Species' u.a. Kinofilme der letzten Jahre zeigen das Bild des Bösen, als das Bild der Fraumaschine, die den ihr zugewiesenen Ort überschreitet. Die außer Kontrolle geratene Technik wird synonym zur alles verschlingenden weiblichen Potenz.

Die für die männliche Reproduktion funktionalen Bilder der Frau als Heiliger und Hure werden in dieser patriarchalen Moral überführt in die ebenso funktionalen Klischees der Frau als guter Natur und böser Cyborg. Die Gefahr geht von der lebenden Maschine aus, der Cyborg, der untoten Wiedergängerin und nicht von ihrer virtuellen, immer schon toten Schwester. Eine Fraumaschine muß kontrolliert werden.

Die Wiedergängerin ist auch hier wieder unter das Kuratel des männlich humanistischen Intellekts zu stellen.<sup>20</sup>

Pornographie und Computer werden von uns als funktionale Instrumente zur Aneignung von Wirklichkeit verstanden, im Sinne einer Aneignung über das Symbolische. Computerpornographie und Cybersex verknüpfen die beiden Funktionssysteme von Pornographie und Computerkultur. Es geht hier damit um die Einbindung von Sexualität über Pornographie und Computer in die Produktion von Macht und Herrschaft. Es geht um den Zugriff auf Realität über Symbole und die spezifische Funktion von Computerpornographie in

diesem Zusammenhang und die damit einhergehenden Verschiebungen. Cybersex und Computerpornographie sind Teil eines Sexualitätsdiskurses in einer Normalisierungsgesellschaft, wie sie von Foucault gefaßt wird: „Die Sexualität befindet sich genau an der Kreuzung von Körper und Bevölkerung. Folglich gehört sie zur Disziplin, zugleich aber gehört sie auch zur Regulierung.“<sup>21</sup>

Der Computer als Kommunikations- und Informationstechnologie ist eine doppelte Disziplinartechnik.

Er diszipliniert als in den Alltag diffundierte Maschine sowohl die Körper wie die Handlungsabläufe; und als Phantasmengenerator wird er zur Kontrollinstanz des Imaginären. Dabei bedient sich die Disziplin der Techniken der Anreizung. Alles geschieht freiwillig; in der Freiheit der Konsumententscheidung und des Angebotes. Daraus ergibt sich auch en passant eine Diffusion der öffentlichen in die privaten und der privaten in die öffentlichen Räume. Das Freizeitgeschehen, am Computer beim Internetsurfen oder Spielen oder Masturbieren, ähnelt den Abläufen am Computerarbeitsplatz. Ein gesteigerter Spaßwert bei der Arbeit ist eine effiziente und beabsichtigte Folge. Die Priorität liegt freilich bei der Arbeit, die jedoch von Abhängigkeit und Ausbeutung gereinigt erscheinen soll.

Daß die Bedingungen, unter denen wir zu arbeiten gezwungen sind, entscheidenden Einfluß auf unsere Leben haben, ist bekannt und jetzt anscheinend in Vergessenheit versenkt worden. Wenn nun also, wie behauptet, die computergestützte Arbeit im Zeichen der Freiwilligkeit steht (mit Hilfe von Selbstmanagement, Lean Production, prinzipieller Übernahme von Verantwortung), verändert sie auch unser ästhetisches Empfinden und mithin unsere Wünsche und Begehren und die Praktiken ihrer Erfüllung.

Die beiden Felder Öffentlichkeit und Privatheit, unter der Bedingung ihrer Besetzung durch Computertechnologie, verändern somit sowohl die Gebrauchs- und Tauschwertbeziehungen hinsichtlich Körper und Sexualität als auch das darin eingelassene Geschlechterverhältnis. Die symbolische Ordnung wird dabei durch die Waren-

<sup>18</sup> Sherry Turkle zitiert nach einem Interview der Tageszeitung taz; 'taz', Berlin 19.3.96

<sup>19</sup> Oder seine Klone.

Eine genaue und interessante Analyse der unterschiedlichen Bedeutungen der beiden Terminortypen in Terminator 2: Tag der Abrechnung liefert Mark Dery in 'Cyber – Die Kultur der Zukunft', Berlin 1997. Das Buch liefert insgesamt ausführliches Quellenmaterial und interessante Analysen zu unterschiedlichen in diesem Artikel behandelten Punkten. Es konnte aufgrund des Erscheinungsdatums aber nicht ausführlicher berücksichtigt werden.

<sup>20</sup> Für die Gentechnologie hieße dies, daß die Begründung für die zunehmende ärztliche, männliche Kontrolle des Geburtsvorganges gerade in der Vermischung von Biologie und Maschinenmetapher für die Gebärmutter begründet läge.

<sup>21</sup> Michel Foucault, Leben machen und sterben lassen: Die Geburt des Rassismus. Vorlesung, gehalten im März 1976 am Collège de France  
Collage: Becejac/Djuren - Foto: A. Paul

tauschbeziehungen und die binäre bzw. einwertige Logik<sup>22</sup> als die allgemeinen Formen der Aneignung von Realität bestimmt<sup>23</sup>.

Insofern haben nun auch Frauen Spaß am Cybersex, ja dies wird geradezu zum Ausweis einer gelungenen Subjektconstitution. Das 'autonome' Subjekt definiert sich über seinen Tauschwert. Die dogmatisch frigide Feministin, die nach wie vor auf sexueller Leiblichkeit jenseits von Warentauschrelationen besteht, wahr, als genital unterentwickelte, nicht die Grenzen. Ihre Impertinenz trifft auf amorphen Haß.

Die Besetzung der Realität durch den Computer wird über die Verbindung Frau-Computer rückgebunden an die Inbesitznahme von Natur durch die Frau (hindurch). So wie man begann, die brache Natur zu kultivieren, um ihren Wildwuchs zu verhindern, sollte die 'wilde Frau', die mit der unbehandelten Natur verbunden wurde, begrenzt und als Kulturacker begehbar gemacht werden. Gleiches gilt für die Innektierung der Frau im Computer. Sie ist hier vollständig kontrollierbar, nicht etwa nur durch das Prinzip Strafe und Gehorsam, sondern durch ihre Entkörperung und Verarbeitung als Software.

Aber so wie die Natur immer wieder als Übermächtige imaginiert werden muß, um die eigene Größe in ihrer Überwindung zu bestätigen, ist auch nur eine Technologie von erregendem Interesse, die mit dem Absturz droht. Die wahren Meister(Hacker) arbeiten unter Aus-schluß der üblichen Sicherheitsstandarts.

Aufwachtraum – Lippen berühren die Haut feucht – K kitzelt F mit der Zunge an den Fußsohlen – Du beißt in ein Ohr, schmeckst – Fingernägel gleiten den Rücken entlang – ein Hauch die Oberschenkel hoch über das Becken zum Bauch – nach hinten gebogen, ineinander

verschlungen – angespannt – Erinnerung, das Zittern der Haut – Angst – trotzdem erfaßt – zurückweichend – aneinander entlangleitend – sanft die Brust fester umkreisend – umhergeworfen – ein Biß in den Nacken – der Atem immer schneller – Hände und Haare überall – Öffnungen ertastend – fallend – angespannt – zitternd aneinander gepreßt – umschlungen entgleiten – anspannen ein bißchen – ein Drücken aneinander – pressen – Umschlungen mit naßem Körper und Haaren – ein drängelndes Zucken einander mitreißend – ineinander versinkend – Aufgabe – Auflösung – ein Bein guckt unter dem Laken hervor, ein Fuß, ein Arm, eine Schulter – dann sitzen, anschauen – "Was hast Du denn da?" – Lachen

Eine andere Quelle bietet die Geschichte der Anfänge der Ökonomie.

Ausgehend vom Frauentausch als einer ersten Form der Tauschwertbeziehungen kann aufgrund der Symbolisierungen von Natur über die Frau, damit auch eine erste Form der Aneignung der allgemeinen Lebensumwelt, ihre Subsumtion unter die Logik der Tauschwertbeziehungen, gefaßt werden. Die Frau, bzw. der Frauentausch, wird damit zur Matrix der Aneignung der Realität unter der einwertigen Logik.

Dieser Zusammenhang findet sich in der beginnenden Neuzeit in den Umbrüchen im Frauenbild und im Naturverständnis<sup>24</sup>; er ist wirksam bis in unsere Zeit hinein<sup>25</sup>, insbesondere was die Symbolisierungen in der Frau anbelangt.

So spricht Sir Francis Bacon z.B. im 17. Jahrhundert über die experimentellen Wissenschaften in Metaphern der inquisitorischen Folter von Frauen<sup>26</sup>.

In der Moderne wird die Aneignung der Natur zunehmend sexuell gefaßt, im Begriff der richtigen, heterosexuellen Sexualität.

<sup>22</sup> Gemeinhin wird diese Form der Logik als zweiwertige bezeichnet, tatsächlich Verhalten sich 0 und 1 aber nicht gleich zueinander. Die 0 bildet vielmehr den Hintergrund auf dem der eine Wert 1 die Zahlenreihe entstehen läßt. Damit existiert hier ein ähnliches Verhältnis, wie es Luce Irigaray darstellt (Luce Irigaray, 'Speculum: Spiegel des anderen Geschlechts', Frankfurt a.M. 1980), der eine Wert, der phallische Signifikant richtet sich auf der Spiegelung durch die Frau auf.

<sup>23</sup> Christel Kumbruck, 'Die binäre Herrschaft', München 1990

<sup>24</sup> Carolyn Merchant, 'Der Tod der Natur', München 1987

<sup>25</sup> Elvira Scheich und Irmgard Schultz, 'Soziale Ökologie und Feminismus', Seite 34, IKO-Verlag für interkulturelle Kommunikation Frankfurt am Main 1989

<sup>26</sup> Carolyn Merchant, 'Der Tod der Natur', Seite 179, München 1987

Die Aneignung, die Inbesitznahme der Frau und des in ihr Symbolisierten wird gefaßt über die Pornographie. Die Pornographie hat in diesem Kontext in ihrer modernen Variante die doppelte Funktion der phallischen Besetzung der Frau und der Besetzung des über die Frau Symbolisierten.<sup>27</sup>

Die Form der symbolischen Darstellung der Besetzung eines Ortes durch den Phallus läßt sich auch in der exzessiven Darstellung des männlichen ejakulierenden Gliedes im pornographischen Filmen,<sup>28</sup> aber auch in seinem Ersatz durch diverse Werkzeuge in pornographischen Computerspielen finden<sup>29</sup>. Es geht in diesen Bildern, die sich in Abschwächung auch in der Werbung wiederfinden, durchaus um die reale Besetzung von Orten, d.h. männlicher Dominanz im öffentlichen wie privaten Raum. Eine Besetzung, die gerade auch durch die Präsenz pornographischer Bilder in diesem Bereichen sichergestellt wird.<sup>30</sup>

Das Internet ist ein solchermaßen besetzter öffentlicher Raum

Urszene -

Die Eltern – K. und A.L. – .. – das ist selten geworden – gemütlicher Abend

- Schnitt -

*Im Fernsehen Familie Sanders – fernsehgeguckend – im Bett – K Sanders sitzt, seine Frau neben ihm schaut ihn an -*

K. und A.L. finden die Darstellung der älteren halbnackten zur fettleibigkeit neigenden Sanders unappetitlich

- Schnitt -

*Nun fängt K. Sanders angeregt durch einen Porno im Fernsehen auch noch an seine Frau zu betatschen. -*

Der Porno wird in Großdarstellung gezeigt und regt auch den Vater vor dem Bildschirm an.

- Schnitt -

Im Kinderzimmer liegt das Kind verkrampt im Bett und versucht, ohne die Hände zu benutzen, zu masturbieren. – Leise, damit nichts zu hören ist.

- Schnitt -

Vater kommt langsam in Fahrt. Er hat noch einen Porno aus dem Schlafzimmerschrank geholt. Seine Frau wartet auf die Werbung. -

- Schnitt -

Das Kind nähert sich dem Höhepunkt. -

- Schnitt -

*Im Fernsehen ist Werbeunterbrechung. Das Junge Paar aus der AIDS-Werbung.*

-

An den jungen Mann denkt jetzt A.L., wenn sie ihren Mann ansieht. -

- Schnitt -

*K. Sanders und seine Frau, die auch A.L. heißt, kommen auch langsam zum Höhepunkt – wasserlassend -*

K. und A.L. schalten aus – sie sind ja nicht pervers – eine gesunde Sexualität ist wichtig – dabei denken sie an das Kind. – Diese Sexualität wird den Opfern sexueller Gewalt genommen. – Das entsetzt auch K. und A.L..

Tabuisierung, Prüderie und Pornographie sind zwei Seiten ein und derselben Politik. Pornographie als ein 'Sprechen anstatt', greift ineinander mit der Tabuisierung von Sexualität, der Verhinderung des eigenen Sprechens, Benennens. Sie ist die Fortsetzung der Enteignung der eigenen Sexualität im doppelten Sinne, im Sinn der Verhinderung, Überlagerung eines eigenen Diskurses, und im Sinne der direkten Enteignung und Umdeutung der wenigen vorhandenen Bilder auf die herrschende Norm.<sup>31</sup>

<sup>27</sup> Bereits 1534 stellt der Künstler Francesco Xanto Avelli die Niederlage des französischen Königs Franz I. als auf pornographische Vorlagen seiner Zeit anspielenden sexuelle Eroberung dar. "In Xanto Avellis Interpretation des Ergebnisses von Pavia hat Karl V. Franz I. genommen, wie ein Mann eine Frau nehmen würde." Paula Findlen, 'Humanismus, Politik und Pornographie im Italien der Renaissance', in: Lynn Hunt, 'Obszönität und die Ursprünge der Moderne', Seite 99, Frankfurt a.M. 1994

<sup>28</sup> Die Alltagspornographie in Videotheken, in der Männer aller Schichten überwiegend auf gefügte Frauen aus der Oberschicht treffen, bildet eine weitere Variation dieses Zusammenhangs.

<sup>29</sup> Bigga Rodeck u.a., 'Mensch Maschine Mann Frau', Diplomarbeit am FB Informatik Universität Hamburg als Heft der Schriftenreihe des Instituts erhältlich, Hamburg 1994

<sup>30</sup> Das Referat Fraueninformation der Generaldirektion X der EU zitiert im 'Info Frauen Europas' Nr 57 1996 eine Quelle, nach der die Hälfte aller auf dem Internet ausgeführten Dokumentationssuchen – außerhalb des Unterrichtsbereichs – Pornographie betreffen.

<sup>31</sup> Insofern wäre die Gegenforderung zur Pornographie die Forderung des Rechtes auf das eigene Bild, ein Recht das gerade die warenförmige Objektivierung ausschließt, ähnlich des Rechtes auf körperliche Integrität.

Der Sexualitätsdiskurs dient dabei der Übermittlung sehr viel weitergehender Botschaften. Als Machtdiskurs setzt er nicht unwesentlich die Bedingungen für Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Welche die psychosozialen und -sexuellen Zeichen nicht mehr zu lesen versteht, wird deshalb ja auch Analphabetin<sup>32</sup> genannt.

Der Computer übernimmt in der Moderne zusehends die Matrixfunktion, d.h. der Computer ersetzt die Frau und den auf sie bezogenen Sexualitätsdiskurs in ihrer Funktion der symbolischen Besetzung und Aneignung der Realität. Er wird ein sexuiertes Objekt, da der Aneignungsdiskurs ein phallischer bleibt.

Er ist in diesem Sinn eine Maschine zur Steigerung des Wahrheitswertes<sup>33</sup>, eine Maschine mit der zentralen Funktion der Transformation von Wissen in Wahrheit, eine Maschine zur Aneignung, d.h. hier Enteignung, bestehenden Wissens. Die Aneignung, Enteignung, erfolgt über die Verfremdung, die Formung entsprechend der maschinellen einwertigen, binären Logik und über die damit verbundene computergestützte Steigerung des Wahrheitswertes.

Darin enthalten ist die zielgerichtete Organisation des Wissens und damit seine ideologische Überformung. Diese Struktur ist nicht neu, auch für andere Wahrheitsfindungen, z.B. für die Gottesbeweise im Mittelalter, ließe sich ähnliches sagen. Neu ist die Materialisierung im technischen Artefakt, d.h. die Objektivierung im Wortsinn. Damit wird ein Objekt ('die Frau'), in dem die Wirklichkeit und ihre Aneignung symbolisiert werden kann, zunehmend überflüssig.

Die im Computer materialisierte einwertige Logik wird selbst zu ihrem primären Objekt. Dies zeigt sich darin, daß der Computer dem männlichen Nutzer als evokatorisches Objekt dient<sup>34</sup>. Im Computer, durch den Computer, kann sich der Phallus selbst spiegeln (eine Art Konservierung des Spiegelstadiums, einhergehend mit

einer immerwährenden jubilatorischen Gewißheit über das eigene Selbst).

Als es aufwachte,  
schnitt das Spiegelbild Grimassen.  
Es schaute ganz ernst,  
aber es ließ sich nicht beeindrucken.  
Im Restaurant wäre das peinlich  
gewesen.

Im Netz (im Internet) erreicht diese Spiegelung ihren Höhepunkt in einem Reden, das sich durch Belang- und Bezugslosigkeit auszeichnet. Der/die NutzerIn kann sicher sein, nicht einmal von den eigenen Sätzen über längere Zeit belästigt zu werden.

Das Internet ist die Vervollkommnung einer Kommunikationstechnik, die uns schon lange vertraut ist – das Telefonieren.

Was das Telefon mit der Realisierung der Tötung des Objekts *Frau* im technischen Artefakt zu tun hat, untersucht Gerburg Treusch-Dieter. Ihre Analysen führt sie auf die Spur Ingeborg Bachmanns und deren Roman *Malina* :

*'Denn damit, daß das 'Bindewort' Frau zwischen Malina und Ivan am Telefon endgültig beseitigt wird, werden Geschlecht, Körper und Ort abgehängt. Der Schaltkreis der Macht verselbständigt sich bis hin dazu, daß er körperlos funktioniert. Diese Körperlosigkeit scheint diejenige der Macht zu wiederholen, doch mit dem Unterschied, daß sie nicht mehr über die Frau vermittelt ist. Das vom Vater ausgehende Wort wurde durch ihren Körper 'weitergesagt'. Sie gebar die Sprache des Sohnes, von der sie zwar als Körper ausgeschlossen war, doch unter der Bedingung, daß sie innerhalb dieser Sprache als körperliche Differenz funktionierte, über die sie mit dem Sohn verbunden war, obwohl er das körperlose Wort repräsentierte. [...] Beseitigt innerhalb des Schaltkreises der Macht, der den Körper der Frau ausgeschaltet hat, nimmt das Telefon an dem Punkt ihre Stelle ein, wo die Frau im Teufels-*

<sup>32</sup> siehe Zitat Petra Sabisch im zweiten Kapitel dieses Textes auf Seite 29.

<sup>33</sup> Deutlich wird dies auch in der alltäglichen Erfahrung der Computernutzung. *'In meiner mehrjährigen Tätigkeit innerhalb eines Ingenieurbüros als wissenschaftliche Hilfskraft mußte ich dort ein Programm zur computergestützten Erstellung energetischer Gutachten schreiben. Der Zeitaufwand für die Programmierung hob letztendlich den durch Einsparung von Rechenzeit gewonnenen Vorteil wieder auf. Die Darstellung der Ergebnisse durch verschiedene Kurven und Statistiken ließ sich aber besser verkaufen als die 'nackten' Zahlen.'* (Zitat eines uns bekannten Physikstudenten) Ein anderes Beispiel liefert die Nutzung eines Textverarbeitungsprogrammes im Rahmen von Koalitionsverhandlungen studentischer Gruppen bei der AStA-Bildung Mitte der 80er Jahre. Durch den Einsatz einer Textverarbeitung, über die zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Uniinstitutionen verfügten, konnte die Liste *WIR* innerhalb eines 1/2 Tages aus Versatzstücken von Programmen anderer Listen ein eindrucksvolles Wahlprogramm erstellen, und damit die Koalitionsbeteiligung erreichen. (Nach Aussagen eines AStA-Mitglieds)

Zwei Beispiele, die aber fast beliebig um weitere ergänzbar wären. Wir halten dies nicht für atypische Computernutzungen. Wir würde die Art und Weise wie in diesem Text mit Zitaten und Fußnoten 'gearbeitet' wird, selbst m.E. dazu zählen.

<sup>34</sup> Der Begriff wurde von Sherry Turkle bzgl. der Computernutzung eingeführt; Der Computer dient zur Abspaltung und Spiegelung der eigenen Emotionen, er ist das ideale Gefäß. [siehe Sherry Turkle, 'Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur', Reinbek bei Hamburg 1984]

*kreis der Macht das – totgesagte – Mittel der Vermittlung ihrer göttlichen Triade im Himmel, wie auf Erden war.*<sup>35</sup>

Das Opfer hinterläßt nicht einmal mehr eine Blutspur oder einen Schrei, dem die Erynnie hinterhersteigen könnte. Die Drachenschlange kann sich in ihr (der durch das technische Artefakt eroberten Jungfrau) nie mehr regen, weil sie (die JF) immer schon tot war. Gut für den Nutzer.

Es kann getrost von einer Monopolisierung der Möglichkeiten, Handlungsmächtigkeit zu erlangen, gesprochen werden. Menschen, die heute eine radikale Technologiekritik versuchen, sehen sich verschiedensten, einander widersprechenden Vorwürfen ausgesetzt. Einmal sind sie PC-FanatikerInnen, die sich (und vor allem anderen) durch naive Technikfeindlichkeit, neue Lüste und angebliche Tabubrüche versagen. Dann wieder sind sie reaktionäre Lokalbürokraten, die an der Weltengemeinschaft und der ganz sicher damit verbundenen Nivellierung von jedweder sozialer (usw.) Disharmonie nicht mitarbeiten wollen. Oder sie sind verantwortungslos und überlassen dieses gefährliche Machtmittel jenen, die Mißbrauch damit treiben usw.usf.. Die Computernutzung könnte gleichsam ein notwendiges Kriterium werden, um im elementaren Sinn gesprächsfähig zu bleiben.

Es geht also um die Aneignung der Realität, und dies im Sinne der Enteignung; also um die Kontrolle und Verfügung über die Realität.<sup>36</sup> Dabei wird die Realität eindeutig bezeichnet. Wenn die Realität also der einwertigen Logik unterworfen wird und das Symbol des Phallus dabei die signifikante Rolle bei der Ausführung spielt, dann wird auch das Bedeutungsfeld des Phallischen rigide verengt. Es dient nur noch der Ausmerzungen der Vielstimmigkeit, der Ambivalenz oder Vagheit und verwandelt polymorphe, libidinöse Verstrickungen in plane Warentauschbeziehungen. Diese offenbare Reduktion der phallischen Potenz ist denn auch eine Attraktion, die möglicherweise irgendwann gespürt und gegen die dann vielleicht opponiert werden wird.

Die *Neuen Medien* arbeiten mit der fatalen Strategie der massenhaften Trivialisierung und funktionieren hierin in ähnlicher Weise wie das Fernsehen. Ihre Überlegen-

heit den „alten Medien“ gegenüber, liegt in der angeblichen Möglichkeit der aktiven Mitgestaltung des Geschehens auf dem Bildschirm. Natürlich sind Handlungstränge, die verknüpft werden können, durch die Anzahl der Programme beschränkt. Die Programme ihrerseits sind nur Variationen eines Themas, aber das ist zu ignorieren. Wichtig ist der Zugang zu freiem Konsum, der wiederum ein demokratisches Grundrecht ist.

Das Ineinanderwirken von Pornographie und Computernutzung fand bereits Erwähnung und ist eng mit der Realitätsaneignung und der Hierarchisierung des Geschlechterverhältnisses verbunden, dem Zugriff auf die Wirklichkeit über das Spiegelbild, den Bildschirm.

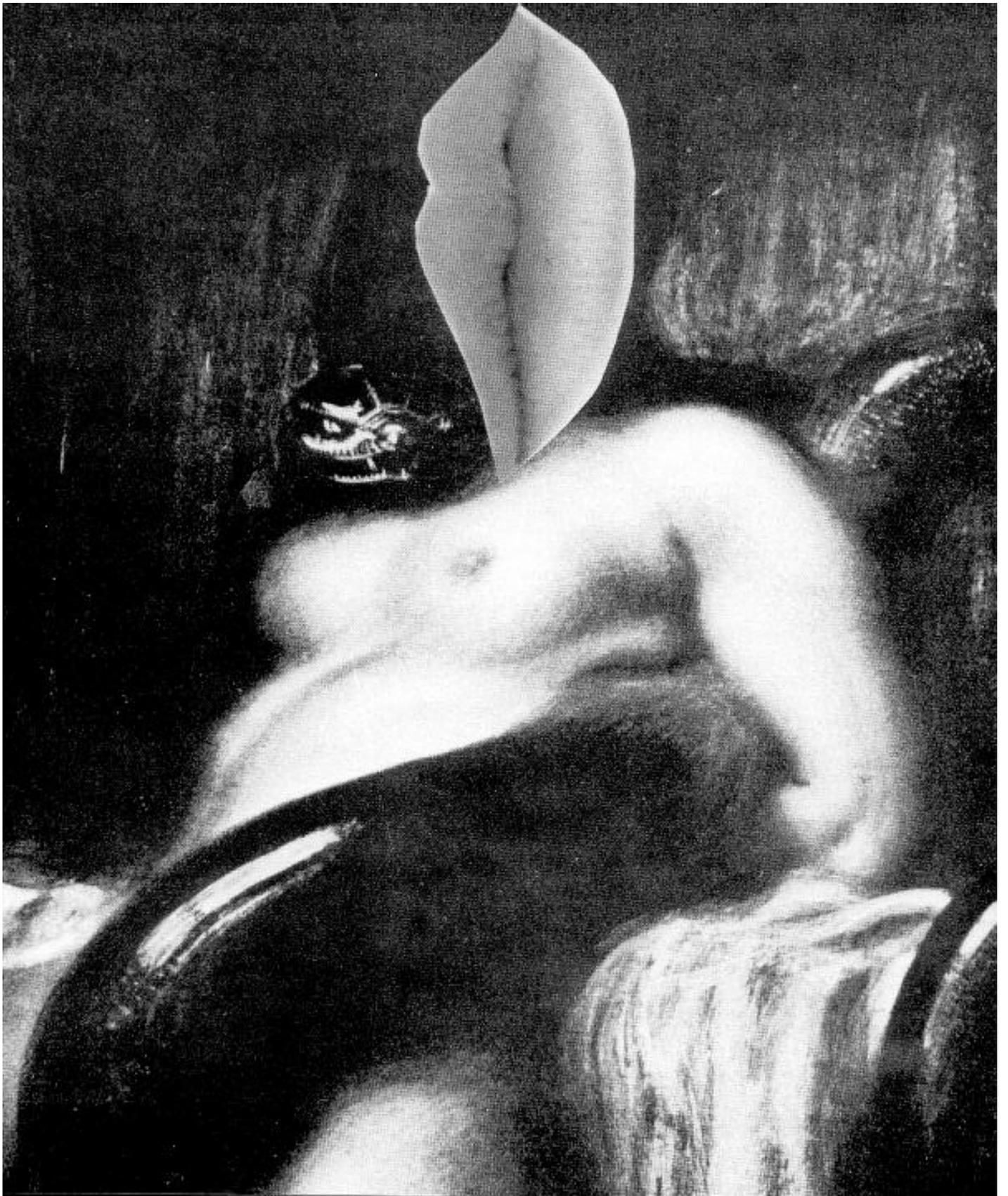
Computer-Pornographie arbeitet mit Zeichen, die über die alte symbolische Matrix gelesen werden, wobei der Ort (das Computernetz) das Novum dartellt. Dieser Ort ist gleichzeitig Medium für einen kreativen Akt, der die bis dahin legitime Wirklichkeit (z.B. die der Subjekt-Objekt-Beziehung) hinter sich läßt und eine Überwirklichkeit schafft, in der das Objekt nahezu eliminiert wird, – und doch wird es dadurch auch bestimmt.

Die pornographischen Praxen, die ausschließlich im Rahmen der traditionellen Symbolproduktion ausgeführt werden und bloß die einfache Ausbeutung, Difformierung und Beherrschung der Frau im Blick haben (also Prostitution, Pornographie in Print-Medien, Vergewaltigung etc.) könnten dadurch in Mißkredit geraten. Der Handel mit realen Frauen würde zum Skandal, zu einer Art Geschmacklosigkeit. Die eigentliche, wahre (Ware) Sexualität würde die in der Computerrealität erlebte, die Begegnung mit der künstlich zusammengesetzten Bildschirmfrau würde ein Zeichen für gelungene Emanzipation, die Ablösung von realen Frauen durch den Traum vom Cybersex, der Sexualität im Data-Suit mit dem Computer, ein Beweis für die Ankunft im neuen Jahrtausend.

Nun muß sich die, in diesem Bild schmutzige, schwitzende, eigenwillige, sexuell minderwertige Frau messen

<sup>35</sup> Gerburg Treusch-Dieter, 'Es war Mord – Die Blutschande der Telefonverbindung', in: *Ästhetik & Kommunikation*, Nr. 90, Berlin 1995

<sup>36</sup> Erst die Materialisierung des Know-how aus industriellen Produktionsprozessen in der Computer-Software hat eine Aneignung/Enteignung dieser bisher nicht marktförmig zu erfassenden Teile der Realität ermöglicht, ihre Inbesitznahme, d.h. die Überführung in Privatbesitz. Dieses Wissen, das sich einer Patentierung entzog, ist über die Materialisierung in der Software und nachfolgende Monopolisierung erst zum handelbaren Wirtschaftsgut geworden. Dies bedeutet die Ausweitung bzw. die Erschließung neuer Märkte. Ähnliche Mechanismen zeigen sich insbesondere im Bereich der Patentierung in der Gentechnologie. Die gentechnologische Patentierung macht letztendlich eine Aneignung/Enteignung bisher nicht marktförmig zu erfassender Teile der Realität möglich, z.B. durch die Inbesitznahmen, d.h. Überprüfung in Privatbesitz, heute noch frei verfügbarer biologischer Potentiale.



am Maßstab ihrer virtuellen Schwester. Doch die Lebende ist keine Konkurrentin für die unsterbliche Untote. Die reale Frau wird zur immer schon Unvollkommenen, von Anfang an Verworfenen. Sie ist in der Symbolproduktion nicht einmal mehr als Aneignungsmatrix der Realität notwendig.

*'Schöne neue Welt: Sex mit wem man will, wann immer man will, wie man will – der Computer macht's möglich. Cybersex ist das Zauberwort, das mehr und mehr durch die Medien geistert, Phantasien, Hoffnungen weckt und ungehinderte Lustbefriedigung verspricht. Doch was ist nun wirklich daran, am Sex mit Computern? Wie kommt es, daß die Vorstellung so viele Menschen so nachhaltig fasziniert? Ein Computer bedeutet in erster Linie Macht und totale Kontrolle – und wer hätte nicht schon mal davon geträumt, im sexuellen Bereich die totale Kontrolle zu besitzen, sich den Partner absolut zu unterwerfen. In der Sado-Maso- und Bondage- Szene wird genau dieser Aspekt ausgelebt, die Macht wird zum dominanten Lust-Faktor. Auch wenn diese Phantasien bei jedem vorhanden sind, mit der Umsetzung in die Realität tun sich die meisten doch eher schwer. Wo finde ich den richtigen Partner, wie sage ich es ihm oder ihr, und überhaupt – die Emanzipationsbewegung und das gewachsene Selbstbewußtsein der Frauen macht es den Männern auch nicht gerade einfacher, ihre vermeintliche Macht auszuspielen. Wie schön ist es da doch, wenn man seine persönliche Geliebte im Computer und damit total unter Kontrolle hat.'*<sup>637</sup>

*'Cybersex ist ein sexuelles Schlaraffenland, in dem der Cybernaut von Fragen nach dem AIDS-Test, den rauben Spülmittelbänden, dem Schweiß und fremden Gerüchen verschont wird.'*<sup>638/39</sup>

Dabei geht es nicht um die reale Erwartung, daß Sexualität nun nur noch am Bildschirm stattfinden würde. Die Ausgrenzung von Paradoxien und Ambivalenzen aus der Symbolproduktion, dient gerade der Negierung von in diesem Zusammenhang bestehenden Abhängigkeiten<sup>40</sup> und der Versuch ihrer Auslöschung ist als Beleg ihres Weiterbestandes zu lesen.

Ablesbar ist dies in der Doppeldeutigkeit der Frau-Maschinenmetapher. Ist das Bild der Frau in der modernen Computerwerbung sexualisierte Aneignungsmethapher der Maschine als willfähriger Dienerin<sup>41</sup>, so wird in den

genannten Kinofilmen, *'Eve 8 – Außer Kontrolle'*, *'Species'* das Verschlingende der 'Frau' über die unbeherrschbare Maschine symbolisiert. Auch der Computer, als treuer Gefährte, in dessen Inneren die Frau sicher verwahrt scheint – wobei der Computer die Büchse figuriert, in dessen Innerem die Pandora lauert – ist vor ihr nicht gefeit. Das Ausgegrenzte bleibt das Vorhergehende.

Erstens; "Streich mal deinen Pulli glatt. – Oh die kriegt ja schon richtig Busen."

Zweitens; Die Hunde, Hündin und Rüde. Der Mann neben deinem Vater stößt dich an. "Schau hin, da kannst du noch was lernen."

Drittens; Der Vetter, Der Onkel, Der Bruder, Der Ausbilder. "Ich hatte auch Schieß beim ersten mal. Dann haben die mich mit in den Puff genommen. Danach ging das. Du wirst sehen."

Viertens; Das Aufklärungsbuch, nicht nur sauber sondern rein, AIDS, Kondom, Arzt, Regel, Verhütung, Abtreibung.

Fünftens; "Komm bloß nicht mit nem Kind nach Haus", die Mutter.

In der Talk-Show feixen feiste Männer über pubertäre Witze. In 30%<sup>42</sup> aller Fälle sexueller Gewalt gegen Kinder sind Jugendliche (fast ausschließlich männliche) die Täter – das ist kein Thema.

Hast Du als Kind geliebt?

Beziehungen unter Kindern sind wichtig – niedrig. Das wissen wir über die Eingeborenen.

Aber es gibt ja zum Glück auch verantwortungsbewußte Erwachsene, die Kinder in die Sexualität einführen.

"Faß dich nicht an!" – "Zeig mal." – "In der neuen Hose sieht sie doch ganz brauchbar aus." – "Du mußt einfach rangehen."

<sup>37</sup> 'Das ewig Gleiche neu aufgepeppt?' – in: profamilia magazin 1/95 'Sex ohne Berührung' – Schwerpunkttheft zu Sexualität im technischen Zeitalter, Frankfurt 1995

<sup>38</sup> "'Safe new World'" – in: profamilia magazin 1/95 'Sex ohne Berührung' – Schwerpunkttheft zu Sexualität im technischen Zeitalter, Frankfurt 1995

<sup>39</sup> Der Computer dient auch als Sozialisationsinstanz insbesondere für heranwachsende männliche Jugendliche. Das legt nicht nur dieses Zitat nahe.

<sup>40</sup> Der Körper und seine Lüste lassen sich halt als widersprüchlich konstituierte nicht in der eindeutigen Welt des Cyberspace auflösen.

<sup>41</sup> Siehe Fußnote 13

<sup>42</sup> laut Birgit Rommelsbacher

Ob eine Ware besonders attraktiv ist, hängt auch von ihrer Knappheit ab. Ein Gut kann künstlich verknappt werden, wenn an die Möglichkeit seiner Gewinnung viele Bedingungen gestellt werden.

Für unseren Zusammenhang gilt, daß Cybersex und seine geschmäcklerischen Varianten wie Latex/Leder-Szene und SM von der bürgerlichen Avantgarde, der intellektuellen und solventen Oberschicht betrieben werden. Die vorgestellten Praktiken erscheinen als High-Sex im Unterschied zum Low-Sex der Unterschicht.

Der Mannequinisierung<sup>43</sup> der Sexualität und ihrer Einbindung in den öffentlichen Diskurs, steht der Schmutdsex der KleinbürgerInnen entgegen.

Letztere vergehen sich unkontrolliert und ohne jeden Sinn für Choreographie aneinander, löschen das Licht, wenn es soweit ist und haben keine Sprache für das, was sie tun, außer ihrem keuchenden Schweiß. Danach ist es ihnen peinlich, weil sie von den alten Verklemmungen drangsaliiert werden. So jedenfalls könnte *ein* Klischee lauten.

Das Sexualitätsdispositiv dient damit einmal mehr als Identitätsraster.<sup>44</sup>

Die Übergänge sind dabei fließend und die unterschiedlichen pornographischen Produkte ergänzen sich in ihren sexistischen Implikationen.

In beiden Bildern geht es um klare Differenzierung und Abspaltung.

Im abgewerteten alten Bild wird das Ausgegrenzte in der Frau verortet und über sie kontrolliert, zwar wird im pornographischen Kontext noch eine andere Sexualität mitgedacht als die phallisch genitale, eine Sexualität, die aber als potentiell verschlingende, in der Frau verortet, kontrolliert werden muß.

Im Cybersex, im High-Sex, hat sich dies aufgelöst; der Phallus schläft mit sich selbst. Frauen werden in diesem Bild vollends zu kastrierten Männern. Das heißt, die Cybersexfrau, die computergenerierte Frau,<sup>45</sup> ist vollständig seiner Logik unterworfen, Produkt dieser Logik. Als Leitbild der wahren (Waren) Sexualität, setzt sie aber die Maßstäbe des wahrhaft Weiblichen.

Bedroht wird dieses Idyll nur noch durch die Aufdeckung des Ausgeschlossenen. D.h. durch die Verwischung der Grenze zwischen der virtuellen und der realen Welt. Die Borg, als reales und nicht nur virtuelles Phantasma, benennt diese Angst vor der 'Verschmutzung' des Cyberspace durch biologische Körperlichkeit. Die Angst vor der Infizierung, wird benannt in der Angst vor der Verworfenen, dem Bild der Medusa.

Der Rekurs auf eine, wie auch immer geartete, 'ursprüngliche' weibliche oder männliche Sexualität ist keine Alternative, denn einen solchen Diskurs stellt die männlich phallische Sexualität dar, mit ihren Signifikationsprozessen und der daraus resultierenden Logik. Eine Alternative müßte die Dekonstruktion eben dieser Diskurse beinhalten.

Auch eine Sexualität, die nicht als anthropologische Invariante, als Rekurs auf Natur gefaßt ist, läßt sich nicht in Banalitäten, in Klischees auflösen. Eine als historisch und im individuellen Sozialisationsprozeß konstituiert gefaßte Sexualität, der Körper und seine Lüste lassen sich nicht vollständig in virtuellen Welten des Cybersex und der Computerpornographie auflösen. Historische und Sozialisationsprozesse lassen sich nicht auf Klischees reduzieren. Die Materialität der Diskurse ist nicht auflösbar.

Cybersex und Computerpornographie haben Teil an ihrer Aufrichtung, an der Reproduktion und Ausweitung eines spezifischen modernen Kanons von Klischees über das Geschlechterverhältnis und die Sexualität. Sie sind in diesem Sinn auch Funktionen rassistischer und sexistischer Ausgrenzungsprozesse. Das heißt sie sind nicht zu trennen von der Ausgrenzung spezifischer Teile der Sexualität und ihrer Aneignung in Warentauschprozessen.<sup>46</sup>

<sup>43</sup> Wolfgang Hegener spricht vom Mannequin, als dem kleinen Phallus als dem Vorbild der entgeschlechtlichten Selbstkonstruktion; 'Der ganze Körper, vor allem aber der Frau, wird zum phallischen Bild, vom Phallus be- und durchsetzt. Das Modell, der ideale Körper hierfür ist das Mannequin. "Schon das Wort sagt es: Mannequin, kleiner Mann – Kind oder Penis – in diesem Fall ist es der eigene Körper, den die Frau mit einer raffinierten Manipulation, mit einer starken, nie versagenden narzißtischen Disziplin handhabt. Dieser perverse Vorgang, der aus ihr und ihrem sakralisierten Körper einen lebenden Phallus macht, ist zweifellos die wirkliche Kastration der Frau. Kastriert sein, bedeutet von phallischen Substituten verdeckt zu sein.'" aus: Wolfgang Hegener, 'Das Mannequin', Seite 18, Tübingen 1992 – das Zitat auf das sich Wolfgang Hegener hier bezieht stammt von J. Baudrillard, 1982

<sup>44</sup> Elke Heitmüller, 'Kybernetische Sinnlichkeit – SM-Körper – Authentizität – Digitalisierung', in: Ästhetik und Kommunikation Nr 87, Berlin 1994

<sup>45</sup> Eine Vorform dieser Cyberfrau, die Barbie-Puppe ist heute bereits weltweit Normierungsmuster.

<sup>46</sup> Der Handel mit Kinderpornographie, Prostitutionsangebote über das Internet ist damit insbesondere auch eine Skandal der möglichen Aufdeckung dieses Zusammenhangs. Die 'saubere' Sexualität des Cyberspace ist nicht zu trennen von diesem 'Schmutz'.

## Banale Herrschaft

Die Aufrichtung banaler Klischees ist funktional, sie ist ein wesentlicher Bestandteil von Normierungsdiskursen. Dabei diffundiert die Macht in der Normalisierungsgesellschaft der Moderne zunehmend in die alltäglichen Verrichtungen hinein. Sie ist insofern nicht mehr zu verorten als übergeordnete Instanz. Gleichzeitig scheint sie aber nach wie vor geradezu das Leben zu geben bzw. zu sichern. Dies ist ihre Legitimation. Insofern ist das Töten auch nur noch zu legitimieren als "ein das Leben sicherndes" (z.B. Eugenik).

Im Nationalsozialismus hieß dies, die Anderen müssen sterben damit die 'arische Rasse' um so mehr leben kann, aber auch die 'arische Rasse' muß sich selbst 'in diesem Blutbad reinigen von ihren schwächsten Gliedern'.

Für Foucault ist in diesem Zusammenhang der Rassismus zunächst das Mittel, um im Bereich des Lebens, den die Macht in Beschlag genommen hat, einen Einschnitt einzuführen: einen Einschnitt zwischen dem, was leben muß und dem, was sterben muß. *'Die Rasse, der Rassismus, das ist die Akzeptabilitätsbedingung des Tötens in einer Normalisierungsgesellschaft.'*<sup>47</sup>

In der modernen bundesdeutschen Realität sind die Anderen potentiell alle, die aus der Normalität herausfallen. Diese Form des Sozialrassismus unterscheidet sich damit wesentlich vom Rassismus der Rasse. Eine wesentliche Funktion des Banalen ist die Produktion dieses Normalen. Die Herrschaft des Banalen, das dieses Normale vorstellt, ist damit ein wesentlicher Teil des Rassismus in der Moderne.

Den Begriff des Banalen verwenden wir dabei in Anlehnung an einen Artikel zur Faschismustheorie aus der Schwarzen Botin, einer radikalfeministischen Zeitschrift, die ein literarisches und theoretisches Schreiben als Gesellschaftskritik begriffen hat. Publiziert haben dort in den 70er und 80er Jahren Elfriede Jelinek, Ginka Steinwachs, Libuše Moniková, Gerburg Treusch-Dieter, u.a..

*'Das Wort banal bezeichnet im Zusammenhang mit Klischee eine bestimmte Bewußtseinsstruktur, die sich zusammensetzt aus beliebig variablen Faktoren und als Summe banaler Klischees kollektives Eigentum ist. Der Zwang des Banalen entsteht durch seine Unterdrückungsfunktion. Wir geben davon aus, daß die banalen Denkkonstruktionen keine Tatsachen des Bewußtseins sind, sondern sie sind verknüpft mit Religiosität und Volksaberglauben (Schicksal, höhere Gewalt, Pech, Glück u.s.w.) bewußtseinsproduzierend.*

*[..] Es entsteht der Eindruck, als handle es sich bei der Vielfalt der Klischees um tatsächliche Konstellationen der Wirklichkeit.*

*[..] Die Zwänge, welche sich im banalen Denken und Handeln niederschlagen, geben sich als Errungenschaften gesellschaftlicher Entwicklung aus.'*<sup>48</sup>

Die banalen Klischees stellen eine trivialisierte Form des Mythos in der Moderne dar. Die NutzerInnen und SchöpferInnen der neuen Computertechnologien, die unter dem aus der Science-Fiction-Literatur entlehnten Begriff des *Cyberspace*, also der Welt der *Cyborgs*, zusammengefaßt werden, sind noch lange vor der eigentlichen Entwicklung technologischer Apparaturen, vor allem TäterInnen der NeuSchöpfung alter Begriffe, Metaphern und Bilder, d.h. der Restauration banaler Klischees.<sup>49</sup>

Das *'Leben'* und *'Lieben'* der *'BewohnerInnen des Cyberspace'* stellt eine Remythisierung bekannter Alltagsklischees dar.<sup>50</sup> In der Selbstdarstellung seiner BewohnerInnen klingt das wie folgt.

Der *'Cyberspace'* ist das *'Frontierland, das Grenzgebiet, das Pionierland das auf Besiedlung wartet'*. Die *'Cyberpunks sind die Nomaden'* im *'Cyberland'*, die Datenreisenden insgesamt *'sind anarchische Einzelgänger'*, die im *'elektronischen Cafehaus elektronische globale Gemeinschaften'* bilden, *'echte Gemeinschaften'*, mit *'echter Freundschaft'*.

*'Im Cyberspace kannst Du sein, wer Du willst'*. Die Identitäten können beliebig gewechselt werden, die meisten haben mehrere Identitäten. Dies entspricht einer Realität *'in der ich ja auch beim Milchman eine ganz andere Person bin, als die, als die ich bei der Arbeit auftrete oder als die, die ich bei meinem Liebhaber bin'*. Dies entspricht

<sup>47</sup> Michel Foucault, 'Leben machen und sterben lassen: die Geburt des Rassismus', aus DISS Texte Nr. 25, Duisburg 1993  
in: Die Schwarze Botin Nr.1, Berlin 1976

<sup>48</sup> Die Textfragmente, die im Internet ausgetauscht werden, scheinen vor allem der totalen Belanglosigkeit verpflichtet, sie erinnern an Gespräche auf Partys oder an Texte auf der WC-Tür, also eine Art Reviermarkierung.

<sup>49</sup> Die in diesen Absätzen zitierten Textfragmente und Begriffe, die aufgeführten Bilder und Informationen stammen im wesentlichen aus einer Fernsehdokumentation über *Cyberland* ergänzt um einige wenige Bilder aus einer Sendung zum Thema *Cybersex*. In der Zusammenstellung werden die Mythen dieser Kultur überdeutlich. Die Sendungen schildern die Computer- und Kommunikationstechnologien aus der Sicht der Avantgarde ihrer NutzerInnen Mitte der 90.er Jahre.

Collage: Becejac/Djuren - Foto: A. Paul

einer modernen flexiblen Anforderungen entsprechenden Identität. Der Verkehr erfolgt unter Pseudonym, mit so phantasievollen Namen wie *'Jumping Jack Flash, der immer lustig ist'*, oder *'m-normal'*, die das Netz der *'Whole Earth Review'* mitorganisiert, einer Zeitschrift, die *'Teil, der aus der Hippiebewegung hervorgegangenen Gegenkultur'* ist. In diesem Netz kann z.B. ein Vater von der Leukämieerkrankung seines Kindes berichten und ganz viele zeigen dann elektronisch ihre Betroffenheit. Im Netz verkehren ganz unterschiedliche Menschen aller Rassen und Klassen ohne Vorurteile miteinander.<sup>51</sup>

Dies rechtfertigt das Netz als Teil der Gegenkultur. Außerdem ist die technische Entwicklung sowieso nicht aufzuhalten, sie wird sich über die gesamte Welt ausbreiten, und wenn wir nicht mitmachen, überlassen wir sie damit der Großindustrie und den Militärs. Die virtuelle Realität ist sowieso nur eine Fortsetzung des Fernsehens und deshalb harmlos.

Das Fernsehgucken für mich als Kind war eingeschränkt. Manchmal durfte ich aber auch spät noch Filme sehen. Oft mußte ich mir danach beim Einschlafen einen anderen Ablauf ausdenken und erzählen. Halbblut machte ich dabei die Geräusche, die die Handlung begleiteten nach – Töne. Die Filme, in denen meist die Falschen gewannen, die Falschen die HeldInnen waren, erzwangen dies.

Der *'Cyberspace'* wird bald das Fernsehen als Sozialisationsinstanz für Kinder (Jungen?) ersetzen. Auch die *'Schule könnte im Cyberspace zum Abenteuer werden'*.

*'Der Präsident der USA baut Superdatenhighways'* die Autobahnen im *'Cyberspace'*. Die meiste Forschung wird vom Militär finanziert, der NASA und Hollywood. Mit der *'Reality-Engine, der Wirklichkeitsmaschine'*, kann das *'World-Making'*, die *'Neuerschaffung einer ganzen Welt'* betrieben werden. In diesen Cyberspace kann die NutzerIn auch mit ihrem *'Cyberbody eintauchen'*, und dort anderen NutzerInnen begegnen. Das beliebteste Computersimulationsspiel in diesem Bereich ist zur Zeit ein

Spiel bei dem das Ziel in der Vernichtung der SpielpartnerIn besteht. Der *'Cyberspace ermöglicht so die Flucht aus dem Gefängnis unseres Körpers'*.<sup>52</sup>

Die Hoffnung besteht *'den Menschen'* irgendwann *'als Information im Computer abspeichern'* zu können, bisher begnügen sich Wohlhabende mit dem *'Trans-Time-Service'*, dem Einfrieren ihrer Körpers nach dem Tod (?).

Durch den *'Cyberspace'* kommt es zu einer ganz anderen Wahrnehmungsqualität der Realität, die Bilder in der *'virtual Reality'*<sup>53</sup> sind kaum noch von echtem Erleben zu unterscheiden.

Abziehbilder aus dem Kaugummiautomaten ziehen. Die Bilder werden verdoppelt oder vervielfacht in dem den besten FreundInnen der Handrücken mit dem frischen Bild auf den Arm oder auch auf den Handrücken gedrückt wird.

Es gibt auch die Möglichkeit die Bilder ein zweites mal zu verwenden, das ist aber falsch.

Die Bilder sind mehr ein Symbol für das Zusammensein.

Der *'Cyberspace ist die Welt im/ hinter dem Spiegel'*, in die wir *'eindringen'* können. Ins *'Datennetz einzudringen ist wie ein Rausch'*.

Cybersex ist ein weitere Schritt der Befreiung der Sexualität. Die Cyberfrau, der Cyborg, stellt das dritte Geschlecht dar, im Sex mit dem Computer kommt es zu ganz zentralen, ganz *'neuen, universellen Erfahrungen'*. Die Maschine hat eine spezifische maschinelle Erotik. Cybersex ist vergleichbar mit dem Sex mit einem Motorad. Der Android ist das ganz Andere, völlig neue, uns selbst vollständig verwandelnde, so gilt es ihn zu programmieren. Die CybersexpartnerIn muß dazu ein Eigenleben entwickeln, um uns zu überraschen. Die CybersexpartnerIn im Computer kann entsprechend den eigenen Bedürfnissen ausgesucht werden und ist jederzeit verfügbar. Diese PartnerIn ist deshalb mehr als die Realität, sie ist realer.<sup>54</sup>

Baudrillard spricht bezüglich der modernen Techniken vom *'perfekten Verbrechen'*<sup>55</sup>, der *'Zerstörung aller Illusio-*

<sup>51</sup> Das diese Aussage allen Erhebungen widerspricht, die überwiegend die (weiße, männliche) Mittelschicht in Ländern mit entsprechender technischer Infrastruktur als NutzerInnen angeben, stört die Interviewte Organisatorin dieses Alternativnetzes offensichtlich nicht. [Siehe z.B. Forum Wissenschaft Nr. 1/96, Marburg 1996]

<sup>52</sup> Der biologische Körper muß aber noch geputzt und gefüttert werden.

<sup>53</sup> Gezeigt wurden in diesem Zusammenhang Bilder mit der Qualität von Abziehbildern aus einem Kaugummiautomaten.

<sup>54</sup> Der Cybersex ist in diesem Sinn Inzest, die eigene Schöpfung wird geliebt, bzw. wird programmiert ihren Schöpfer zu lieben.

nen<sup>66</sup>, der 'Sättigung durch absolute Realität'<sup>67</sup>.

Das Instrumentarium der TäterInnen sind die Techniken der Simulation.

*'Die Welt ist also eine radikale Illusion. das ist eine Hypothese wie jede andere: jedenfalls unerträglich. Und um sie abzuwehren, muß die Welt realisiert werden, man muß ihr die Kraft der Realität geben, ihr um jeden Preis zum Existieren und zum Bedeuten verhelfen, ihr jeden geheimnisvollen, beliebigen, zufälligen Charakter nehmen, den Schein verbannen und den Sinn austreiben, sie aller Vorberbestimmung entziehen, um sie ihrem Zweck und ihrer maximalen Effizienz anheimzugeben, sie ihrer Form entreißen, um sie ihrer Formel anheimzugeben. Dieses gigantische Desillusionierungsunternehmen – wörtlich: die Tötung der Illusionen der Welt zugunsten einer absolut realen Welt – genau das ist die Simulation.*

*Was der Simulation entgegensteht ist also nicht das Reale, das nur ein Sonderfall von ihr ist, sondern die Illusion. Und es gibt keine Krise der Realität – ganz im Gegenteil: es wird immer noch mehr Reales geben, denn das wird von der Simulation produziert und reproduziert und ist selbst nur ein Modell der Simulation. Die Vermehrung der Realität [...] ist unsere wahre Katastrophe. Sie ist das fatale Schicksal einer objektiven Welt.*

*Die Illusion muß ihre Macht und ihre radikale Bedeutung wiedererhalten – zu oft ist sie zu einem Wahnbild verkommen, das uns vom Wahren ablenkt: das, womit sich die Dinge ausstaffieren, um zu verbergen, was sie sind. Wobingegen die Illusion der Welt die Art und Weise ist, wie die Dinge sich für das ausgeben, was sie sind, während sie ganz und gar nicht dabinter stehen. Im Schein sind die Dinge das, wofür sie sich ausgeben. Sie erscheinen und verschwinden ohne irgendetwas durchscheinen zu lassen. Sie entfalten sich ohne auf ihr Sein oder ihre Existenz bedacht zu sein. Sie zeigen sich, lassen sich aber nicht entziffern. In der Simulation dagegen, in diesem gigantischen Apparat an Sinn, Berechnung und Effizienz, der all unsere technischen Artefakte bis hin zur aktuellen virtuellen Realität umfaßt, geht die Illusion des Zeichens zugunsten seiner Operation verloren.<sup>58</sup>*

Damit geht die 'Beseitigung des Anderen'<sup>69</sup> einher, der Ausschluß, den wir zu Beginn dieses Textes dargestellt haben. Baudrillard verfällt aber, indem er diese Beseitigung als real ansieht, selbst den Techniken der Simulation. Auch den Techniken der Moderne gelingt aber die vollständige Auflösung im Berechenbaren nicht, ihnen

gelingt nur die Simulation der vollständigen Berechenbarkeit. Eben dies ist der 'Fortschritt' der systemtheoretischen Ansätze in den Natur- und Sozialwissenschaften, die Simulation der vollständigen Berechenbarkeit nicht die Berechenbarkeit. Dies funktioniert aber nur auf der Ebene der Simulation selbst. Da wir davon ausgehen, daß es nicht möglich ist sich von der eigenen Geschichte zu verabschieden, werden aber auch diese Simulationen wieder vom Ausgegrenzten erfaßt. Die Bilder der Medusa, die hinter dem Computerbildschirm erscheinen verweisen auch auf diesen Punkt. Insofern geht es hier auch darum, alte Geschichten zu erzählen.

Die Trivialmythen, die sich in den obigen Zitaten der 'Cybernauten' finden, sind nicht dem Zufall geschuldet. Die heterosexistischen Stereotype und Klischees dienen gerade der Aneignung des Anderen, des Ausgegrenzten, durch die Ausgrenzung, und nicht seiner Beseitigung<sup>60</sup>. Ein weiteres Moment des Rassismus liegt eben darin, Ausgegrenztes projizieren zu können und es sich auf diese Weise auch wieder gefahrlos aneignen zu können. Es ist kein Zufall, daß inzwischen die überwiegende Zahl Prostituerter in der BRD keine deutsche Staatsangehörigkeit besitzen. Der rassistische Einschnitt, die Ausgrenzung der Anderen, der ausländischen Frau, ist Voraussetzung eben gerade auch für die gefahrlose Aneignung des aus der eigenen Person Ausgegrenzten über diese.

Der sanfte Computer ist ein Märchen<sup>61</sup> der turnschuhbesockten AlternativprogrammiererInnen, zu denen auch Bill Gates zählte, bevor er durch einen Zufall, aber nicht zufällig, Milliardär wurde.

Die dargestellte Klischeefunktion der Computer- und Informationstechnologien zeigt sich auch im politischen Bereich. *'In vielen Texten und Stellungnahmen taucht eine ähnliche Argumentationsstruktur auf, die zunächst davon ausgeht, daß das Vorhandensein dieser technischen Weiterentwicklung unbestreitbar ist, um dann im folgenden über Möglichkeiten der Mitgestaltung, Veränderung, Ausweitung, usw. zu reden. Es geht um die Kritik 'innerhalb' des so akzeptierten Mediums, immer vor dem Hintergrund, daß all diese Auseinandersetzungen letztlich für eine wahnsinnige Demokratisierung sorgen,*

<sup>55</sup> Jean Baudrillard, 'Das perfekte Verbrechen', München 1996

<sup>56</sup> ebd.

<sup>57</sup> ebd.

<sup>58</sup> ebd. Seite 33

<sup>59</sup> ebd.

<sup>60</sup> Im Nationalsozialismus fielen Beseitigung und Aneignung in eins – Mord als Lebensweise.

<sup>61</sup> Ulrike Erb, 'Das Märchen vom sanften Computer' in: Conrad/Konnertz [hg], 'Weiblichkeit in der Moderne', 1986 Tübingen

eine nie vorstellbare Vielfalt an Kommunikation ermöglichen.<sup>62</sup> Es ist auffällig wie in der Begründung (..) all die [Klischees] heraufbeschworen werden und plötzlich wieder Geltung bekommen, die in anderen Kontexten keine/r mehr hören will<sup>63</sup>: ein Mehr an Kommunikation, ein Mehr an gleichberechtigter gesellschaftlicher Teilhabe, ein Mehr an Gemeinschaft.<sup>64</sup>

### Der Triebtätermythos im Cyberspace

Für das entwickelte Subjekt der Norm ist das Zerstörerische das Andere, das Kranke, mangelhaft Entwickelte. In diesem Kontext ist die Kritik an der Hackerkultur zu sehen. Ihr Verbrechen besteht nicht so sehr in der Abweichung von der Norm als vielmehr in ihrer Aufdeckung, im Verweis auf die Abhängigkeit vom Anderen, Ausgegrenzten. Der Hacker spitzt die Normalität der Computernutzung zu. Dabei thematisiert er in seiner Flucht in die Auflösung im Netz das Semiotische, das Ausgegrenzte, das Unbewußte. D.h. er verletzt die Grenzen, die für das Subjekt konstitutiv sind, er mißachtet die Regeln des Safer-Sex. Durch die Auflösung im Netz wird die Kontrollinstanz der Maschine außer Kraft gesetzt.

Dementsprechend muß er als Triebtäter im Cyberspace ausgrenzt werden.<sup>65</sup>

Deutlich wird dies in *'Ghost in the Shell'* einem Kultfilm von 1995 dargestellt, aber auch in der einschlägigen SF-Literatur wird dies thematisiert. *'Ghost in the Shell'* ein Zeichentrickfilm, zu denken ist hier aber mehr an ausgefeilte Avantgardecomics als an Micky Maus, *'ist die kongeniale filmische Adaption des gleichnamigen manga-comics, den der Zeichner und Kultautor Shirow Masamune 1993 für das MECHA-Magazin "Young Jump" schuf*<sup>66</sup>.

In der Handlung, die in der Zukunft in einer Megalopolis spielt, geht es darum, daß ein zu einer intelligenten

Lebensform mutiertes Softwareprogramm der *'PUPPET MASTER'*, ein Programm zur Einpflanzung falscher Erinnerungen, sich in der *'Hülle eines erotischen weiblichen Cyborgs'*<sup>67</sup> verselbstständigt und flieht, und von dem Cyborg *'cybersex-girly'*<sup>68</sup> Kusanagi, einem weiblichen Cyborg, d.h. ei-nem weiblichen Gehirn in einem weiblichen Maschinenkörper, und Agentin der Regierung gejagt wird. In einem furiosen Show-Down, in dem beide zerstückelt werden, findet die Story ihren Umschlagpunkt. Die beiden Cyborg finden sich gegenseitig und vereinigen sich, um Nachkommen zu zeugen/gebären. Im Moment der Vereinigung greifen Regierungstruppen mit schweren Waffen an und vernichten den Puppet-Master und Kusanagi. Ihr älterer männlicher Freund und Kollege kann nur noch Kusanagis Kopf retten. Das letzte Bild zeigt sie, ihren Kopf, den Kopf einer älteren Frau auf dem Körper eines kleinen Mädchens, den ihr Kollege auf dem Schwarzmarkt besorgt hat. Sie blickt über die Stadt und lauscht in den elektronischen Netzen nach dem Nachwuchs.

Zu Beginn des Filmes wird die Herstellung/Geburt der Cyborg Kusanagi gezeigt zu Sphärenmusik in farbiger Flüssigkeit. Sie ist eine Frau ohne Unterleib, mit dem Körper einer etwas muskulöseren Schaufensterpuppe. Sie ist die positive Heldin, Identifikationsfigur, aufs engste verbunden mit dem *'PUPPET MASTER'*. Die Negativfiguren sind die grundsätzlich korrupten Politiker und Regierungsbeamten-Menschen.

Damit symbolisiert der Film über das begehrte und gleichzeitig ungefährliche, da ungeschlechtliche, Objekt Kusanagi die symbiotischen Verschmelzungswünsche im Netz. Diese müssen, da sie der herrschenden Norm einer entwickelten Erwachsenensexualität zuwiderlaufen, von ihr ausgegrenzt werden. Wer als Normnutzer seinen Phallus im Computer spiegeln will, für den müssen die Verschmelzungswünsche der Hacker bedrohlich, ja obszön, erscheinen, thematisieren sie doch das Verschwiegene seiner Lust.

<sup>62</sup> Zu ergänzen wäre, daß in dieser Welt natürlich alle Englisch sprechen und über einen Computeranschluß verfügen, was in Afrika und China trivialerweise der Fall ist [siehe hierzu Forum Wissenschaft Nr. 1/96, Marburg 1996]

<sup>63</sup> Als würden Befreiungen durch technische Wunder bewirkt und nicht durch eigene Auseinandersetzung.

<sup>64</sup> Petra Sabisch, 'Cybertopia oder: was im Diskurs über die "Neuen Medien" passiert', in: Hamburger Frauenzeitung Nr 49, Hamburg 1996

<sup>65</sup> Ein Beispiel dafür liefert z.B. Joachim Söder-Mahlmann, "Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung", Hannover 1991. In diesem Buch treffen sich die psychoanalytische Norm mit der maschinellen in der Ausgrenzung des die eigene Identität bedrohenden Anderen.

<sup>66</sup> Ankündigungstext des Kinos

<sup>67</sup> ebd.

<sup>68</sup> ebd.

*Computerspiele: Die Maus an der Decke aufhängen – das Pendel des Todes. den Bildschirm mit den Kabeln am Computer festbinden und Langsam in die Reichweite des Pendels schieben, bis er auf graue Weise gezeittelt wird.*

Für 'den Hacker' ist das technische Großsystem nicht so sehr Phallussymbol, vielmehr, ist das Eintauchen in diese 'Urmutter des Chaos' (die Technik) ein Bezug auf präödipale Bedürfnisse. Das Eintauchen am Rande des Kontrollverlustes liefert relativ gefahrlose Lustmomente, die gleichzeitig durch die Penetrationsmöglichkeit, die Manipulation, Beherrschung, in ödipalen Momenten aufgehen können. Die Kastrationsdrohung ist hier gleichbedeutend mit dem Passwortenzug, dem Sperren des Netzzuganges. Dementsprechend ist das höchste Lustmoment verknüpft mit dem Eindringen in verbotene Systeme.

Unbewußt benannt wird dies in dem in der YIPL, der Youth International Party Line, der Szenezeitschrift der Hacker in den USA, Anfang der 70er Jahre verwendeten Leitspruch *'Fuck Ma Bell'*.<sup>69</sup> Bezogen war dies auf die größte Telefongesellschaft der USA, die Bell-Company. Damals beschäftigten sich die Hacker primär damit, wie sie das Telefonsystem überlisten konnten.

Auch dies zeigt noch einmal die Bedeutung des Telefons, als dem dem Computernetz vorhergehenden Medium. Was wiederum auf das schon genannte Zitat von Gerburg Treusch-Dieter im ersten Teil des Textes<sup>70</sup> und den Ersatz der Frau durch das Telefon, bzw. den Computer verweist.

*'Beseitigt innerhalb des Schaltkreises der Macht, der den Körper der Frau ausgeschaltet hat, nimmt das Telefon an dem Punkt ihre Stelle ein, wo die Frau im Teufelskreis der Macht das – totgesagte – Mittel der Vermittlung ihrer göttlichen Triade im Himmel, wie auf Erden war.'*<sup>71</sup>

Auch die Konnotation von Technik im Allgemeinen, z.B. die Verbindung von Automobilen und Frauen in der Werbung, bekommt so noch einen ganz anderen Inhalt. Das Auto ist dann nicht so sehr als verlängerter Phallus zu begreifen, sondern selbst weiblich konnotiert, bzw. es ist der in der Frau gespiegelte Phallus. Die

Lustmomente am Geschwindigkeitsrausch liegen gerade in der Möglichkeit des Kontrollverlustes, aber auch in der Beherrschung.

Das heißt, daß die Möglichkeit des Kontrollverlustes in der Technik als zentrales Kriterium ihrer Funktionalität anzusehen wäre. Für den Computer findet sich diese Grenzerfahrung im Risiko des Programmabsturzes wieder. Im Gegensatz zum Geschwindigkeitsrausch auf der Autobahn liefert er relativ gefahrlose Lustmomente.

Dieses Verständnis männlicher Technikaneignung als Grenzerfahrung greift zum Teil auf die von Theweleit konzipierte Psychodynamik des soldatischen Mannes zurück.

In seiner Habilitationsschrift *'Männerphantasien'*<sup>72</sup> setzt er sich mit der Psychodynamik der Mitglieder der ehemaligen Frontsoldatenverbände (z.B. Stahlhelm u.a.) auseinander. Seine Grundthese ist dabei, daß diese Männer im Gewaltexzess gerade das Moment der Auflösung, als präödipales Bedürfnis, und die Rekonstruktion der (geschlechtlichen) Identität im Überstehen dieses Momentes, z.B. Granatfeuer, suchen.<sup>73</sup>

Stecken Sie Ihren linken kleinen Zeigefinger in den Mund und reiben sie gleichzeitig mit der Daumenkuppe der rechten Hand die obere Ecke dieses Blattes, spreizen sie dazu den Zeigefinger ab und winkeln sie die anderen Finger an. Achten Sie nun genau auf die Reaktionen Ihres Gegenüber.  
Nun wiederholen Sie das Experiment im Internet.

Die Großtechnologie tritt als das zu Beherrschende, bedrohliche Chaos gewissermaßen an die Stelle der Natur bzw. sie wird naturalisiert. Diesen Zusammenhang benennt auch Irmgard Schulz unter Rekurs auf die Erfahrungen der Tschernobyl'Katastrophe'.

*'Zumindest nach "Tschernobyl" wurde die nicht mehr berechenbare Technik selbst zur "Naturgewalt" erklärt. Bilder der Erfahrung von Übermächtigkeit, die bisher mit "Natur" besetzt wurden, werden mit Vorstellungen aus Science Fiction durchsetzt. Wenn es stimmt, daß "Frauenbild" und "Naturbild" als projek-*

<sup>69</sup> Publiziert als Reprint in; Chaos Computer Club, Hackerfibel (auch als Hackerbibel bekannt), Hamburg 1984

<sup>70</sup> siehe Seite 34

<sup>71</sup> Gerburg Treusch-Dieter, 'Es war Mord – Die Blutschande der Telefonverbindung', in: Ästhetik & Kommunikation, Nr. 90, Berlin 1995

<sup>72</sup> Klaus Theweleit, *'Männerphantasien'*, Frankfurt 1979

<sup>73</sup> Theweleit selbst widerspricht aber einer Übertragung dieser Gedankenfigur auf die Computernutzung [siehe Alexander Krafft u. Günther Ortman (Hrsg.), *'Computer und Psyche – Angstlust am Computer'*, Nexus Verlag Frankfurt am Main 1988]

tiver Ausdruck der gesellschaftlichen Beziehungen zu "innerer und äußerer" Natur zusammengehören, dann müssen sie in der Metaphorik des Krisendiskurses gezeigt werden können.<sup>74</sup>

Die Änderung der Metaphorik zeigt sich in der Moderne in der Abbildung der Frau in der Technik, und damit der Verwahrung der "inneren Natur" in ihr. Eine "innere Natur", die aber eben in diesem Prozeß auch ein weiteres mal erst produziert wird.

Die dargestellte Psychodynamik findet sich in der Analyse bei unterschiedlichen AutorInnen<sup>75</sup> wieder. Sie wird von uns auch als Beispiel für die Normalität begriffen, analog zur Argumentation Joseph Weizenbaums, eines linksliberalen Philosophen und Computerkritikers. *'Weizenbaum [nimmt] das pathologische Extrem als Lehrstück auch für die sogenannte Normalität, [...]. Grandiosität, das Bedürfnis, alles unter Kontrolle zu haben, das suchthafte Verlangen nach den "thrills" komplizierter und eleganter Problemlösungen und der magische Glaube an die eigene Cleverness: all das diagnostiziert er am zwanghaften Programmierer stellvertretend für alle, die man "Ingenieure des Lebens" nennen könnte. Weizenbaum hat vor allem Naturwissenschaftler und Technologen im Auge. Aber die instrumentelle Vernunft hat ihre Protagonisten vielerorts. Daß ihre eifrigsten Verfechter von ihr wie besessen sind, daß an der Wiege des Computers, dieses Inbegriffs des vernünftigen Mittels, eine ver-rückte Leidenschaft gestanden hat, demonstriert Weizenbaum an einem ganz und gar nicht beliebigen Beispiel. Zu Recht gilt ihm der Programmierer als paradigmatischer Fall solcher Dialektik der Aufklärung, [...].'*<sup>76</sup>

Diese Struktur gilt uns dabei nicht als Teil einer un abgeschlossenen Entwicklung, sondern als Teil der Entwicklung entsprechend des psychoanalytischen bürgerlichen Normalitätsideals und wird als solcher immer auch als weiter wirksam begriffen. Die Psychoanalyse beschreibt treffend die psychosoziale Genese des bürgerlichen heterosexuellen (männlichen) Subjekts. Aber auch dieses Subjekt, ist nicht von seiner Genese zu trennen. Es schleppt seine Geschichte mit sich herum. Als gesund kann es sich nur auf Kosten derjenigen definieren, die seinen Standards nicht entsprechen und als defizitär gesetzt werden. Nur in ihnen kann es seine Überschüsse, seine Uneindeutigkeiten scheinbar sicher verwahren. Aber als Ausgrenzung des eigenen Gewordenseins, ist es immer ein Gewaltakt, der sowohl das Gesunde wie

das Defizitäre produziert. Und diese Gewalt verweist das Subjekt wieder auf das Ausgegrenzte.

Notwendig wird also die Infragestellung dieser Normalität und damit auch der geschlechtlichen männlichen phallischen Singularität, bzw. weitergehender die Aussetzung dieser Form von Identitätsentwicklung überhaupt, sei sie auch toleranter gefaßt. Das Defizitäre ist dabei keine Hoffnung, spiegelt es doch eben den gleichen gewalttätigen Prozeß wie das Gesunde.

Der Hacker lebt das offen, was für den Normalnutzer seine heimliche Perversion ist. Insofern ist der Hacker ebensowenig subversiv wie sein populärer Bruder.

### Das banale Klischee der Dekonstruktion

Das Klischee besagt, daß in der Welt der Virtualität, im gelobten Cyberland und fein gesponnenem Internet, die harten und in der Realität unmißverständlichen Fakten des biologischen Geschlechts spielerisch variiert und verschiedene Gender-Rollen erprobt werden können. Damit wird nicht nur auf die abgelebte Geist-Körper Dichotomie vertraut, sondern zugleich der trostlosen Primärrealität konservative Erstarrung zugesprochen (die CyberlandbewohnerInnen bezeichnen ihr Refugium als „tröstliches Paradies“). Was es mit den angeblich unendlichen Möglichkeiten im Cyberraum auf sich hat und wie diese dann genutzt werden, darüber haben wir gerade geschrieben.

Die Technik, die Virtualität bewirken demzufolge keine Dekonstruktion. Es ist eine doppeltes Nichtverstehen der dekonstruktivistischen Ansätze, wenn der Cyberspace als der Ort benannt wird, an dem nun die Auflösung der Geschlechtsidentität und der Körper im besonderen Maße stattfinden könnten.

Erstens wird damit die Diskursivität der Körper bestritten, indem gerade sie als der Ort des besonders Eindeu-

<sup>74</sup> Elvira Scheich und Irmgard Schultz, 'Soziale Ökologie und Feminismus', Seite 34, IKO-Verlag für interkulturelle Kommunikation Frankfurt am Main 1989

<sup>75</sup> Alexander Krafft u. Günther Ortman (Hrsg.), 'Computer und Psyche – Angstlust am Computer', Nexus Verlag Frankfurt am Main 1988

<sup>76</sup> ebd. Seite 17

tigen beschrieben werden, also dessen, was verlassen werden muß, um die Geschlechtsidentität in Frage stellen zu können. Dem ist unter Bezugnahme auf Foucault<sup>77</sup> gerade die Uneindeutigkeit des Körpers und seiner Lüste entgegenzusetzen. Es ist halt nicht möglich, die Lüste des Körpers, seine Sensationen in der Sexualität eindeutig zu benennen.

Darauf bezieht sich auch Judith Butler, wenn sie in der Aneignung des Phallus in der lesbischen Sexualität, gerade eine Möglichkeit der Dekonstruktion des Phallus sieht<sup>78</sup>. Der Körper in seiner Uneindeutigkeit, seiner Widerständigkeit gegen Normierung, seiner in ihn eingeschriebenen widersprüchlichen Geschichte, macht Vereindeutigungen kompliziert. Der Rekurs auf die unhintergehbare, d.h. nur in der Virtualität hintergehbare, Eindeutigkeit des Körpers entlarvt sich in dieser Setzung als Adaption positivistischer Naturwissenschaften, Medizin, Biologie, als Normierungsdiskurs.

In meinen Träumen habe ich nicht immer das selbe Geschlecht – Tag-,Nacht-Träume.

"Das äußere Genitale kann nun wie bereits oben dargestellt, bei allen Formen der Intersexualität zwitterig vom rein weiblichen bis zum rein männlichen Typus sein."<sup>79</sup>

Falls alle unbekleidet daständen, wüßte keiner mehr, welches Geschlecht sie hätte.

Zweitens wird mit dem Rekurs auf die Einfachheit des Geschlechtswechsels im Cyberspace, die Materialität der sprachlichen Diskurse und damit ihre Macht negiert. Als könnte sich das Subjekt so eben mal dieser Materialität der Diskurse entziehen und sie so nebenbei umschreiben, ohne dabei auch nur eine Verletzung zu riskieren.

Vorausgesetzt wird, wie schon erwähnt, die Dichotomie Intellekt (Geist) / Körper, als könne sich das Subjekt

frei vom Körper denken, also auch frei von Geschlecht. Die idealistische Monade, die da durch den Cyberspace schwebt, ist aus der Vergangenheit hinlänglich bekannt. Wesentlich ist wohl vielmehr, die Dialektik des Körper-Geist Verhältnisses zu erfassen. Das Subjekt, das sich selber spricht, braucht dazu eine Stimme.

Die Ausgrenzung dieser Zusammenhänge führt zu ihrem Fortwirken, allerdings nun mit ungebrochener totalitärer Macht. Dies ist auch gleichbedeutend damit, die eigenen Träume als Abbildung der Realität zu lesen, als existierte kein Unbewußtes,<sup>80</sup> als könnte mein Leib nicht träumen, als würde nicht vielfältig in meinen Träumen, meinen Äußerungen die Wirklichkeit in all ihren Illusionen schimmern, als wäre die Realität eindeutig faßbar. Gerade diese systematischen Mißachtungen lassen das Spiel im Computer und mit ihm die Realität zu einer tödlichen Farce erstarren.

Die Lust an der Ausweitung im InterNet, die magischen, die Allmächts'Erfahrungen', werden so zu einer Komponente der Technologie und ihr phantasmatischer Gehalt negiert.

Diese Art banaler Kommunikation erzwingt die Reproduktion der gängigen Klischees. Zumindest für die e-mail wurden von uns die 'Gespräche' über Liebe und Sexualität in einem linken alternativen Netz<sup>81</sup> über mehrere Monate ausgewertet. Diese Kommunikation dient recht offensichtlich gerade der Konstruktion der eigenen Geschlechtsidentität und der Reproduktion bekannter Klischees. Dies stellt auch die Kommunikationswissenschaftlerin Marie-Luise Angerer fest, *'die Cyberkörper tendieren [nach ihr] in völlig übertriebenem Ausmaß [dazu] als männlich oder weiblich zu erscheinen.'*<sup>82</sup> Für die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ist offensichtlich gerade dies ein 'Ort', an dem sie besonders klar ihre Geschlechtsidentität darstellen können, unbeschadet von einer diesem Selbstverständnis nach eventuell nicht genügenden Körperlichkeit. Ähnlich wie Kleidung überwiegend gerade zur Vereindeutigung des eigenen Geschlechts benutzt wird, wird hier sprachlich agiert.<sup>83</sup>

<sup>77</sup> Michel Foucault, 'Sexualität und Wahrheit' Band 1, Frankfurt 1977

<sup>78</sup> Judith Butler, 'Körper von Gewicht', Berlin 1995

<sup>79</sup> Prof. Dr. W. Ch. Hecker, 'Operative Korrekturen des intersexuellen und des fehlgebildeten weiblichen Genitals', Berlin Heidelberg 1985  
Fehlgebildete männliche Genitale kann es nicht nur in der Logik des Titels dieser medizinwissenschaftlichen Arbeit nicht geben, dies ist schlichtweg ausgeschlossen, was fehlgebildet ist weiblich, das ist die phallische Definition.

<sup>80</sup> Diesem Bild entspricht das Verständnis des Computers als materialisierte Rationalität, dabei ist er eben ihr Schein.

<sup>81</sup> Einem Netz das überwiegend von Gruppen wie Greenpeace, amnesty u.a. genutzt wird, zum überwiegenden Teil auch von Männern.

<sup>82</sup> Mona Singer, 'Technokörper: Normierung oder Auflösung', in: Frauen in den Literaturwissenschaften Nr 48 Science & Fiction, Hamburg 1996

<sup>83</sup> Zu erwarten das im Cyberspace die Revolution stattfindet, ist ungefähr so, als wenn ich die Mainzer Prunksitzung als Ort der Auflösung von

Kinder, die zwangsverleert werden, und bei denen der eine 'Eltern'teil sehr stark vatert und der andere stark muttert, entwickeln zuweilen die Vorstellung, sie hätten ein eindeutiges Geschlecht. Empfohlen werden zur Behandlung heiße Wickel und Holunderblütensaft – für die 'Eltern'. Auf jeden Fall raten die AutorInnen vom Besuch einer PsychoanalytikerIn ab.

Der Sexismus und die Betonung der Geschlechterdifferenz findet sich aber auch in den avantgardistischen Entwicklungen dieser Technologie. So wurde von Nadja Magnenat Thalmann, einer der führenden Informatikerinnen bei der Entwicklung 'künstlicher Realitäten', der Umstand, daß bisher primär Frauen als Kunstwesen im Cyberspace simuliert wurden, damit begründet, daß die faltigen und mit Härchen besetzten Gesichter von Männern so schwer zu simulieren wären<sup>84</sup>. Dieses Maßnehmen von Frauen an Barbiepuppen wird zusätzlich sexualisiert. So war der erste virtuelle Film eine Simulation von Marilyn Monroe und Humphrey Bogart. Bei neueren Simulationen wurde auf männliche Modelle weitestgehend verzichtet. Für die Erschaffung neuerer Kunstfrauen wurden aktuelle Topmodelle als Maßstab genommen. Finanziert werden Teile dieser Forschung von der Kosmetik- und Modeindustrie. Diese Modelle können dann wenigstens nicht mehr an Magersucht sterben.

Ziel der Lust im Cyberspace ist, wie bereits dargestellt, die Absicherung vor Überraschungen und die Beherrschung/Vereindeutigung.

Die konstruktivistisch<sup>85</sup> verdrehte Interpretation des Dekonstruktivismus mit der dies als Materialisierung

Foucaultscher Theorie gefeiert wird, entlarvt sich dabei durchaus selbst. Z.B. in einem Interview in der taz mit Sherry Turkle<sup>86</sup>. 'Mike Sandbotte: "Das Beispiel des TinySex<sup>87</sup> und die Möglichkeit, neue Identitäten im Internet auszuprobieren, machen deutlich, daß durch das Internet scheinbar selbstverständliche Grundbegriffe unseres alltäglichen Lebens in Frage gestellt, beziehungsweise neu definiert werden. Das ist natürlich für Philosophen eine spannende Geschichte. Ist das Internet ein philosophisches Medium?"

Sherry Turkle: "Ja auf jeden Fall. Ich glaube, daß das Internet die Philosophie und speziell die postmoderne Philosophie zurück auf den Boden bringt. In den späten sechziger und den frühen siebziger Jahren lebte ich in einer Kultur, die lehrte, daß das Selbst sich in der Sprache und durch die Sprache konstituiert, daß Geschlechtsverkehr ein Austausch von Signifikanten ist und das jeder von uns aus einer Vielheit von Teilen, Fragmenten und Begierden besteht. Ich meine den Brennpunkt der Pariser intellektuellen Kultur, zu deren Gurus Jaques Lacan, Michel Foucault, Gilles Deleuze und Felix Guattari gehörten. Diese Theoretiker des Poststrukturalismus, der später als Postmodernismus bezeichnet wurde, verwendeten Worte, die sich auf das Verhältnis zwischen Geist und Körper bezogen, aber aus meiner Sicht wenig oder nichts mit mir zu tun hatten. Jetzt, mehr als zwanzig Jahre danach, begegne ich den Ideen von Lacan, Foucault, Deleuze und Guattari im meinem virtuellen Bildschirmleben wieder. Aber nun sind diese französischen Abstraktionen konkreter geworden."

Da die Dekonstruktion sich eben gerade gegen das Projekt eines aufgeklärten Humanismus und das Konzept des souveränen Subjekts richtet, das Sherry Turkle hier im Internet fortzusetzen hofft und auch in früheren Arbeiten theoretisch vertreten hat<sup>88</sup>, ist ihr allerdings zu glauben, daß sie diese Theorien damals nicht verstanden hat.

Die Ineinssetzung der fiktiven Wiederkehr des Körpers als eines Körpers im Bilde<sup>89</sup> mit der dekonstruktivistischen Kritik entspricht einer Ineinssetzung von Zeichen und Bezeichnetem, und negiert damit im Vorhinein die Grundlage der Dekonstruktion, die das von

---

Geschlechtsidentität aufsuchen würde.

<sup>84</sup> Bemerkung angesichts einer Veranstaltung im Pavillon Hannover im Rahmen einer Veranstaltungsreihe des Studium Generale der FH Hannover im September 1996. Dort wurde von ihr auch nebenbei eingestreut, daß es demnächst auch Ganzkörpersimulationen im Computer geben würde, da in den USA Hingerichtete in Scheiben geschnitten würden und die Bilder digitalisiert.

<sup>85</sup> Der Begriff des Konstruktivismus wird hier annähernd synonym mit modernen systemtheoretischen Ansätzen (Luhmann/Prigogine/u.a.) verwendet

<sup>86</sup> taz, Seite 14-15, Berlin 19. März 1996

<sup>87</sup> ebd. Sherry Turkle: 'In bestimmten Bereichen des Internet treffen sich Menschen, um miteinander das zu haben, was sie "TinySex" oder "TinyLovemaking" nennen. Sie sind physisch von einander getrennt, sitzen zu Hause vor ihren Bildschirmen und schicken einander "in realtime" erotische Nachrichten via Internet. Viele Leute, die daran teilnehmen und erotische Beziehungen im Internet entwickeln, finden das äußerst aufregend, und manche erfahren es sogar als Offenbarung.'

<sup>88</sup> Sherry Turkle, 'Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur', Reinbek bei Hamburg 1984

<sup>89</sup> Dietmar Kamper, in: Gumprecht, Kamper, Wulf (HG), 'Ethik der Ästhetik', Berlin 1994

Baudrillard beschriebene Illusionäre der Welt ist. Sie stellt eben die Hyperrealisierung auf der Ebene der Simulation her, die Baudrillard als Tötung, als Festsetzung kritisiert.

Ausgehend von einem Zitat der Autorin Marie-Anne Berr,

*'Mit der Kybernetik 2. Ordnung wird [...] Wahrnehmung und Kommunikation äquivalent; Technologisierung ist folglich die Ästhetisierung als bloße Organisation von Zeichenrelationen. Obgleich darin eine Analogie zur postmodernen Ästhetik zu liegen scheint, bestehen tatsächlich fundamentale Unterschiede [...] Denn die Funktionalisierung der Sprache im Rahmen einer pragmatisch-technologischen Ästhetik geschieht über die Differenz der Zeichen, die zwar – wie in der postmodernen Ästhetik – immaterialisiert sind, jedoch ihre Bedeutung über die Relation zum sprachlichen Kontext, zur immateriellen sozialen Kommunikation gewinnen, nicht über das Undarstellbare. Das Undarstellbare kann in der pragmatisch-technologischen Ästhetik nicht mehr gedacht werden, da die Annahme der Sprache als kontextuelle etwas Nicht-Sagbares – also das Undarstellbare – als Existierendes nicht denken läßt [...]'*<sup>90</sup>

liese sich auch sagen:

Die Ineinsetzung von Zeichen und Bezeichnetem negiert das, was für die dekonstruktivistische Kritik Ausgangspunkt ist, das Semiotische, das Unsagbare, und reproduziert damit banale Klischees, als wären Begriffe eindeutig zu fassen.

Die Medusa wird kurzerhand versteinert – aber das hatten wir ja schon einmal<sup>91</sup>, und wieder ist die Waffe ein Spiegel/Schild<sup>92</sup>.

Der Nutzer braucht weder Gedächtnis noch Geschichtsbewußtsein, da sein Blick immer nach vorn gerichtet ist. Er ist Handwerker der Zukunft und Abenteuerer in einer 'terra incognita', die immer dann unbekannt erscheint, wenn eine neue Variation des vergesenen Vorgängerprogramms angeboten wird oder als

Spaßprogramm eine Simulation der 'eigenen' Trivialphantasien, die er sich auf diese Weise kaufen, d.h. beherrschen, kann. Umso sinnfälliger ist die Versteinierung Medusas. Denn ihr Bild ist schrecklich, weil in ihm das Grauen der Vergangenheit sichtbar ist. Sie sieht in die Geschichte und ihre Augen erzählen von den Massentötungen, von dem Verschwiegenen, das unter den aberwitzigen Verdrängungsleistungen der Täter verborgen ist. Der listige Tatmensch aber (Perseus oder sein populäres Hollywood-Surrogat Hercules), läßt sich nicht vor Schreck über diesen Anblick versteinern, sondern lenkt den Blick der Seherin auf sie selbst. Medusa stirbt und damit ihre bezeugenden Augen. Jetzt trübt nichts mehr den Sinn fürs Machbare; mit der Löschung der Gedächtnisspur, verlieren sich auch die Wege, das Gegenwärtige als Gewordenes, die Geschichte als eine von Gewalt und Tötung zu verstehen.<sup>93</sup>

### Die Schöpfung der symbolischen Ordnung im technischen Artefakt Computer

Die in den Trivialmythen formulierten Ängste finden ihre Auflösung in der durch den Computer (hindurch) garantierten Vereindeutigung der Realität<sup>94</sup>. Das psychanalytisch gefaßte aufgeklärte, bürgerliche Subjekt der Norm, weiß um die 'Wahrheit' der banalen Klischees, aber es ist ja tolerant. Eine Toleranz, die das ei-

<sup>90</sup> Marie-Anne Berr, 'Technologie und Imagination', Seite 188, in: Gumprecht, Kamper, Wulf (HG), 'Ethik der Ästhetik', Berlin 1994

<sup>91</sup> In einem 60er Jahre Hollywoodfilm besiegt Hercules die Medusa, deren Anblick alles zu Stein werden läßt, indem er sie in seinem Schild spiegelt und versteinert. Dies ist zwar mythologisch nicht ganz korrekt, aber doch ein schönes Bild für die Funktionsweise des Computers.

<sup>92</sup> Sowohl der Computer wie das Internet sind militärische Entwicklungen und entsprechend strukturiert. Die Techniken des Ausschlusses werden bei den systematischen Ausgrenzungen zukünftiger Nutzungen der elektronischen Kommunikation ihre Funktion erfüllen. Ein Professor am Rechenzentrum der Universität Hannover forderte bereits in einem Zeitungsinterview (Prof. Helmut Pralle in: Hannoversche Allgemeine Zeitung 6. März 1997) ein eigenständiges Spezialnetz für HighTec-Funktionäre und ausgesuchte WissenschaftlerInnen, d.h. einen Teil der vorhandenen Kapazitäten nur einem ausgesuchten Klientel zugänglich zu machen. Dies bedeutet auch einen Ausschluß von dem dort diskutierten Wissen. Die Struktur des Internets bietet gerade für solche Aus- und Einschlüsse optimale Voraussetzungen, weitaus eher als ein Buch, im Internet kann sowohl eine Schreib- wie eine Lesegenehmigung individuell erteilt werden. In diesem Sinn ist das Internet auch Schild einer 'Eliten'gesellschaft – einer Gesellschaft mit Ver-Club-ungstendenz.

<sup>93</sup> vgl. Sigrid Weigl, 'Die Stimme der Medusa', Hamburg 1989

<sup>94</sup> Der Computer produziert eben die Funktionalität der Rationalität die allgemein als männliche gefaßt wird, also das sehr beschränkte Feld symplifizierender Sachzwanglogiken, eine Rationalität die mit Verstehen nur noch sehr wenig zu tun hat. Es ist offensichtlich irrational, sich auf Schlachtfelder in Massen hinzumorden, nichtsdestotrotz ist dies in der symplifizierten Struktur männlicher Rationalität rational. Will ich in einer computerisierten Welt bestehen, muß ich aber gerade diese männliche Trugschlußlogik anwenden lernen.

gene Interesse an der Verschleierung dieser Zusammenhänge wissentlich negiert.

Die Simulation einer objektiven Realität findet sich in der psychoanalytischen Theorie für die bürgerliche Realität im Begriff der symbolischen Ordnung wieder. Die symbolische Ordnung repräsentiert dabei das Wissen über den Zusammenhang, das Andere, den kontinuierlichen Hintergrund auf dem überhaupt nur eine sukzessive Annäherung an Erkenntnisgegenstände möglich ist.

*'Keine signifikante Praxis ist denkbar ohne das Symbolische: es setzt ein mit dem 'Spiegelstadium' und erfährt in der pubertären Rückwirkung des Ödipus seine Vollendung, nachdem es die phallische Phase durchlaufen hat. Seine Unabdingbarkeit teilt es allerdings mit dem Semiotischen, das ihm vorausgeht und ständig gegen es angeht. Solche Überschreitungen liegen dem zugrunde, was man im allgemeinen als Schöpfung bezeichnet: jeder Transformation in der signifikanten Praxis.'*<sup>95</sup>

Die Lösung aus der symbiotischen Beziehung mit der bis dahin phallischen Mutter dient der Aufrichtung der herrschenden symbolischen Ordnung und ist gleichzeitig Voraussetzung für die Partizipation an dieser Ordnung als vollwertiges bürgerliches Mitglied. Wer und Welche sich dem Prozeß des Verwerfens entzieht bleibt "unreif". Die symbolische Ordnung entsteht dabei im Prozeß des Verwerfens der Mutter, der Frau als phallischer, ihrer Ausgrenzung als das Andere.

*'Die Mutter, auf die sich alles Verlangen richtet, nimmt den Platz dieser Andersheit (altérité) ein. Ihr Körper – als aufnehmender und Verlangen stillender – steht für alle narzisstischen, also imaginären Leistungen und Befriedigungen. Die Entdeckung der Kastration befreit das Subjekt aus der Abhängigkeit von der Mutter und überführt wegen dieses Mangels die phallische in eine symbolische Funktion – in 'die' symbolische Funktion schlechthin.'*<sup>96</sup>

In dieser symbolische Ordnung stellt sich *'Bedeutung als digitales System her, als verdoppelte Artikulation, als Kombination diskreter Elemente'*<sup>97</sup>

Das heißt, die symbolische Ordnung wird in dieser Gesellschaft auf der binären Logik errichtet, dem (phallischen) Selbst und dem Anderen (der Mutter). Aus die-

ser binären Struktur entwickelt sich das digitale System der Bedeutungen.

Dies gilt aber nur auf der Oberflächenstruktur, die Bedeutung der Begriffe in ihrem Zusammenhang ist auf dieser Ebene nicht zu erfassen. Ein Ausschluß des Semiotischen, des Verworfenen, der Möglichkeit Begriffe zu verschieben ist damit gleichbedeutend mit gesellschaftlichem Stillstand. Außerdem gilt die psychoanalytische Theorie widerspruchsfrei nur für ein idealisiertes bürgerliches Normsubjekt. In der Physik gibt es für derartige formelhafte Vereinfachungen den Begriff des 'trockenen Wassers'. Damit ist gemeint, daß ich Theorien auf einem Modell aufbaue, das die Realität soweit vereindeutigt und vereinfacht, daß sie zwar optimal zu berechnen ist, der Gegenstand aber der Realität nicht mehr entspricht<sup>98</sup>. Gerade aus den Widersprüchen resultiert aber die Möglichkeit von Gegenmacht.

Kristeva stellt dies dar in ihrem Verständnis revolutionärer Praxis. In ihrem Begreifen der poetischen Sprache als revolutionäre Praxis, als Möglichkeit der Transformation der signifikanten Praxis, *'ob es sich dabei um das Gebiet der Metasprache (die Mathematik zum Beispiel) oder die Literatur handelt'*<sup>99</sup>, ist die Revolution der Struktur des Denkens mitenthalten.

Der Rückgriff auf das Vorsymbolische betrifft nicht nur die Bedeutung der Symbole, sondern auch ihre Anordnung.

Die Materialisierung der binären Logik im Computer als technischem Artefakt steht dem entgegen.

Die hier dargestellte Auseinandersetzung findet sich wieder in der Auseinandersetzung zwischen Ludwig Wittgenstein<sup>100</sup> und Alan M. Turing. Alan M. Turing, der als Erfinder des modernen Computers gilt, saß als Student in der Vorlesung Wittgensteins. Die über dreihundertseitige Mitschrift der Vorlesung besteht zum nicht unerheblichen Teil aus Einwänden Turings, die von Wittgenstein widerlegt werden. Wittgenstein zeigt detailliert die Unmöglichkeit auf, die Mathematik in ihrer Gesamtheit in einem System binärer Logik zu erfassen, und dekonstruiert die positivistische Mathematik

<sup>95</sup> Julia Kristeva, 'Die Revolution der poetischen Sprache', Seite 71, Frankfurt 1987

<sup>96</sup> ebd. Seite 56

<sup>97</sup> ebd. Seite 56

<sup>98</sup> 'Elchtest', genau dieser Fehler lag der Konstruktion der A-Klasse von Mercedes zugrunde. Das Neuwagenmodell wurde nur in der Computersimulation getestet.

<sup>99</sup> ebd. Seite 71

<sup>100</sup> Cora Diamond [HG], 'Wittgensteins Vorlesungen über die Grundlagen der Mathematik – Cambridge 1939', Wittgenstein Schriften 7, Frankfurt 1978

kauffassung Turings Stück für Stück. Der zentrale Punkt ist dabei, die Unmöglichkeit mathematische Begrifflichkeiten im Alltagssprachlichen Kontext, in dem sie verwendet werde, d.h. in ihrer Anwendung überhaupt, eindeutig und widerspruchsfrei zu klären. Wittgenstein rekurriert damit letztendlich auf das Semiotische, das den mathematischen Begriffen als Sprache zugrunde liegt. Und nur als Sprache, das heißt als Zusammenhang von Begriffen mit denen etwas ausgedrückt wird, macht Mathematik überhaupt einen Sinn.<sup>101</sup>

Im Rekurs feministischer Theoretikerinnen auf Wittgenstein wird ein weiterer Bezug zu diesen Uneindeutigkeiten deutlich. So nutzt Marilyn Strathern<sup>102</sup> als Ethnologin den Wittgensteinschen Begriff der *'Familienähnlichkeit'*, um die unterschiedlichen Konstruktionen von Männlichkeiten und Weiblichkeiten begrifflich faßbar zu machen. Sie faßt Geschlechtsidentität als Familienähnlichkeitszusammenhang im Sinne Wittgensteins, als einen uneindeutigen Ähnlichkeitszusammenhang. Sie setzt damit den vereindeutigenden und Ausschlüsse setzenden Begriffsklärungen bzgl. des Geschlechts ein Konzept der strukturellen Uneindeutigkeit entgegen. Wittgenstein erklärt Familienähnlichkeit in den Philosophischen Untersuchungen wiederum über die Auseinandersetzung mit der Mathematik, dem Begriff der Zahl. *'Ich kann diese Ähnlichkeit [der Dinge die in einem Begriff gefaßt sind.] nicht besser charakterisieren, als durch das Wort 'Familienähnlichkeit'; denn so übergeifen und kreuzen sich die verschiedenen Ähnlichkeiten, die zwischen den Gliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. etc. – Und ich würde sagen: die 'Spiele' bilden eine Familie.*

*Und ebenso bilden z.B. die Zahlenarten eine Familie. Warum nennen wir etwas 'Zahl'? Nun etwa, weil es eine – direkte – Verwandtschaft mit manchem hat, was man bisher Zahl genannt hat; und dadurch, kann man sagen, erhält es eine indirekte Verwandtschaft zu anderem, was wir auch so nennen. Und wir dehnen unseren Begriff Zahl aus, wie wir beim Spinnen eines Fadens Faser an Faser drehen. Und die Stärke des Fadens liegt nicht*

*darin, daß irgend eine Faser durch seine ganze Länge läuft, sondern darin, daß viele Fasern einander übergreifen.*<sup>103</sup>

Ein Netz aus solchen Fasern ist für technokratische SystemtheoretikerInnen untauglich, wird doch die Signalweiterleitung durch die nicht durchgehenden Fasern verändert, und läßt sich damit weder Input noch Output eindeutig bestimmen, für jede Computerarchitektur wäre es das Grauen. Eine Zahlenreihe, die während des Weitertransportes mal eben durchgewürfelt würde, und dabei eine fallengelassen würde, ließe Berechnungen illusorisch werden.<sup>104</sup>

Deutlich wird damit der Zusammenhang zwischen Geschlechtsidentität, Subjektkonstitution, Objektverhältnis und Rationalitätskonzeption.

In poststrukturalistischen und anderen Theorien, die das Subjekt-Objektverhältnis, und damit die Konstitution von Begriffen selbst in den Blick nehmen, wird das Konzept einer übergeordneten Logik irrational, da ein übergeordneter Blickpunkt nicht mehr vorhanden ist. Das klassische (männliche) autonome Subjekt gibt es in diesen Theoriezusammenhängen nicht mehr, da es sich gerade über die Ausblendung bzw. Festsetzung des Subjekt-Objektverhältnisses konstituiert. Die Reduzierung der Welt auf eine reine Objektwelt oder ihre Simulation, wie sie die systemtheoretischen, konstruktivistischen Ansätze betreiben, ist nur eine besondere Spielart dieser klassischen Festsetzung. Auch hier wird die Begriffskonstitution ausgeblendet.

In der bürgerlichen Gesellschaft konstituiert sich, wie dargestellt, das eindeutige, mit sich selbst identische (männliche) Subjekt über die Ausgrenzung der Widersprüche und ihrer Verortung im dadurch produzierten Anderen, der Frau, dem Wilden, u.a.. Die Infragestellung der Geschlechterdifferenz betrifft insofern immer auch das Subjekt-Objektverhältnis, und die auf diesem Verhältnis aufbauende binäre Logik. Der Körper der Frau ist dabei als Gefäß der abgespaltenen Widersprüche ein gefährliches, aber auch lustbesetztes Objekt.

<sup>101</sup> Das Scheitern der Ansätze Computerprogramme zu entwickeln die mathematische Beweise generieren verweist auf diesen Zusammenhang. Der Computer ist nur zu analytischen Schlüssen fähig, d.h. er kann nur beweisen was in der Programmstruktur bereits angelegt ist, neue Begrifflichkeiten kann er nicht bilden.

<sup>102</sup> Nach einem Aufsatz der Autorinnen Andrea Cornwall und Nancy Lindisfame, 'Dislocating masculinity: gender, power and anthropology' aus: 'Dislocating masculinity', London 1994.

Das Buch geht aus von der dekonstruktivistischen Kritik der Geschlechtsidentität und ergänzt und kritisiert diese aus dem ethnomethodologischen Blickwinkel. Ins Blickfeld geraten dabei vor allem die Unterschiedlichkeit und Variabilität geschlechtlicher Identitäten.

<sup>103</sup> Ludwig Wittgenstein, Werkausgabe Band I, Seite 278, Frankfurt 1984

<sup>104</sup> Entsprechend ist auch der Begriff der Familienähnlichkeit, im ursprünglichen Sinn dieses Wortes, also der Ähnlichkeiten innerhalb einer Familie, unter dem Kuratel des gentechnokratischen Datenstrings inzwischen eindeutig gefaßt, obwohl auch dieser Eindeutigkeit keine Realität entspricht. Wittgenstein ging offensichtlich noch von einer anderen Vorstellung aus.

Dieser Zusammenhang zwischen Geschlechtsidentität, Körper und Logik findet sich wieder in der Aufbewahrung der Körper und ihrer Vereindeutigung im Bild, die durch den Computer vonstatten geht, dies ist gerade kein Zufall.

Das moderne Subjekt ist nicht mehr das Disziplinar-subjekt Foucaults, welches sich als Scharnier in die tayloristische Produktion (stark arbeitsteilige Industrieproduktion mit klar umrissenen Arbeitsaufgabenzuweisungen) einfügen mußte. Das Individuum muß sich inzwischen eher als selbstorganisiertes System begreifen lernen, um den Anforderungen einer posttayloristischen Produktion gerecht zu werden. Es muß 'Selbstmanagement' betreiben. Diese neupositivistische Metapher für das Subjekt setzt die Systemgrenzen als den Ort der Bestimmung dessen, was das Individuum ausmacht. Aber auch hier muß das Subjekt-Objektverhältnis mit Akribie vereindeutigt werden. Das ausufernde Kontrollinteresse der Grenzen, zeigt sich dabei nicht nur im AIDS-Diskurs und im Schengener-Abkommen (dem Abkommen über die Kontrolle der Außengrenzen der Europäischen Union und der Zusammenarbeit der Polizei und der staatlichen Verfolgungsbehörden), auch der Computer als Kommunikationsmittel stellt primär eine externalisierte Kontrolle von allem, was eindringt und ausgestoßen wird sicher. Der Austausch erfolgt über Bildschirm und Diskettenlaufwerk, wie schon durch das am Beginn erwähnte 'EVA-Prinzip: Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe'<sup>105</sup> in Worte gefaßt.

So ist denn die Konsole, der Bildschirm und das Netz der sichere Damm gegen die heranrauschenden Wellen. Schweißgerüche und fischige Fluten werden vorab ausgesondert.<sup>106</sup>

## Literatur

- Baudrillard, Jean, 'Das perfekte Verbrechen', München 1996
- Baudrillard, Jean, 'Der symbolische Tausch und der Tod', München 1982
- Berr, Marie-Anne, 'Technologie und Imagination', Seite 188, in: Gumprecht, Kampner Wulf (HG), 'Ethik der Ästhetik', Berlin 1994
- Böhne, Regine, 'Kontakt gesucht: Untersuchungen zur Sprache der Alltags-Pornographie' 1985
- Butler, Judith, 'Körper von Gewicht', Berlin 1995
- Chaos Computer Club, Hackerfibel (auch als Hackerbibel bekannt), Hamburg 1984
- Cornwall, Andrea und Lindisfarne, Nancy, 'Dislocating masculinity: gender, power and anthropology' aus: 'Dislocating masculinity', London 1994.
- Derry, Mark, 'Cyber – Die Kultur der Zukunft', Berlin 1997
- Die Schwarze Botin Nr.1, Berlin 1976
- Djuren, Jörg, 'Individualrassismus, der Rassismus der Gene', in: graswurzelrevolution 207, Oldenburg 1996
- Djuren, Jörg, 'Die Entkörperlichung des Soldatischen Mannes', in: Faust 4/96, Berlin 1996
- Djuren, Jörg/Finkeldei, Ute, 'Empowerment der Bevölkerungstechnologie – Gebärfähigkeit als Frauenkrankheit' in: AStA Universität Hannover [HG], 'Nachhaltige Weltbilder – Hinter den Kulissen Nachhaltiger Entwicklung', Hannover 1998
- Drewes, Detlef, 'Kinder im Datennetz: Pornographie und Prostitution in den Neuen Medien', Frankfurt a.M.1995
- Erb, Ulrike, 'Das Märchen vom sanften Computer' in: Conrad/Konnertz [hg], 'Weiblichkeit in der Moderne', 1986 Tübingen
- Fassler, Manfred, 'Cyberspace: Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten', München 1995
- Findlen, Paula, 'Humanismus, Politik und Pornographie im Italien der Renaissance', in: Hunt, Lynn [HG], 'Die Erfindung der Pornographie – Obszönität und die Ursprünge der Moderne', Frankfurt a.M. 1994
- Forum Wissenschaft Nr. 1/96, Marburg 1996
- Foucault, Michel, 'Leben machen und sterben lassen: Die Geburt des Rassismus.' – Vorlesung, gehalten

<sup>105</sup> Informatikduden, siehe Fußnote 13 Seite 6.

<sup>106</sup> Die ausgeführten Strukturen, die symbolischen Deutungen der Computertechnologie, sind vor allem für den Auf- und Ausbau dieser Technik wesentlich. Ist die Technik einmal etabliert sorgt die Macht des Faktischen für den immer weiter ausufernden Fortbestand, selbst wenn die Irrationalität zunehmend rüchbar wird. Ein Beispiel für diesen Ablauf ist die Automobilisierung. Aber auch wenn das Symbolische im Rahmen der Veralltäglicung in den Hintergrund tritt ist es doch als ursprünglich die Struktur konstituierendes weiter wirksam.

- im März 1976 am Collège de France, aus DISS Texte Nr. 25, Duisburg 1993
- Foucault, Michel, 'Sexualität und Wahrheit Band 1', Frankfurt a.M. 1977
- Foucault, Michel, 'Überwachen und Strafen', Frankfurt a.M. 1977
- Generaldirektion X der EU, 'Info Frauen Europas' Nr 57, Brüssel 1996
- Hecker, Prof. Dr. W. Ch., 'Operative Korrekturen des intersexuellen und des fehlgebildeten weiblichen Genitals', Berlin Heidelberg 1985
- Hegener, Wolfgang, 'Das Mannequin', Tübingen 1992
- Heine, W., 'Die Hacker: Von der Lust in fremden Netzen zu Wildern', 1985
- Heitmüller, Elke, 'Kybernetische Sinnlichkeit – SM-Körper – Authentizität – Digitalisierung', in: Ästhetik und Kommunikation Nr 87, Berlin 1994
- Irrigaray Luce, 'Speculum: Spiegel des anderen Geschlechts', Frankfurt a.M. 1980
- Kittler, Friedrich, 'draculas Vermächtnis – Technische Schriften, Leipzig 1993
- Kopfsprung Nr. 3, Hannover 1988
- Krafft, Alexander u. Ortman, Günther (Hrsg.), 'Computer und Psyche – Angstlust am Computer', Nexus Verlag Frankfurt am Main 1988
- Kristeva, Julia, 'Die Revolution der poetischen Sprache' Frankfurt 1987
- Kühne, Heilwig, 'Von Helden und Drachen', in: Koryphäe Zeitschrift für feministische Naturwissenschafts- und Technikkritik Nr 19, Oldenburg 1996
- Kumbruck, Christel, 'Die binäre Herrschaft', München 1990
- Merchant, Carolyn, 'Der Tod der Natur', München 1987
- Mersch, Dieter, u.a. [HG], 'Computer Kultur Geschichte', Wien 1991
- Pralle, Helmut, Interview in: Hannoversche Allgemeine Zeitung 6. März 97, Hannover 1997
- profamilia magazin 1/95 'Sex ohne Berührung' – Schwerpunktheft zu Sexualität im technischen Zeitalter, Frankfurt 1995
- Rodeck, Bigga u.a., 'Mensch Maschine Mann Frau', Diplomarbeit am FB Informatik Universität Hamburg als Heft der Schriftenreihe des Instituts erhältlich, Hamburg 1994
- Sabisch, Petra, 'Cybertopia oder: was im Diskurs über die "Neuen Medien" passiert', in: Hamburger Frauenzeitung Nr 49, Hamburg 1996
- Scheich, Elvira und Schultz, Irmgard, 'Soziale Ökologie und Feminismus', IKO-Verlag für interkulturelle Kommunikation Frankfurt am Main 1989
- Schöll, Ingrid, 'Micro Sisters: Frauen und Computer', 1988
- Singer, Mona, 'Technokörper: Normierung oder Auflösung', in: Frauen in den Literaturwissenschaften Nr 48 Science & Fiction, Hamburg 1996
- Söder-Mahlmann, Joachim, 'Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung', Hannover 1991
- Theweleit, Klaus, 'Männerphantasien', Frankfurt a.M. 1979
- Tietel, E., "'.. und dann hat er mich beim Namen genannt": der Computer im Erleben von StudentInnen', Bremen 1991
- Treusch-Dieter, Gerburg, 'Es war Mord – Die Blutschande der Telefonverbindung', in: Ästhetik & Kommunikation, Nr. 90, Berlin 1995
- Treusch-Dieter, Gerburg, 'Die heilige Hochzeit', Pfaffenweiler 1997
- Turkle, Sherry, 'taz', Berlin 19.3.96
- Turkle, Sherry, 'Die Wunschmaschine. Vom entstehen der Computerkultur', Reinbek bei Hamburg 1984
- Weigl, Sigrid, 'Die Stimme der Medusa', Hamburg 1989
- Wittgenstein, Ludwig, in: Diamond, Cora [HG], 'Wittgensteins Vorlesungen über die Grundlagen der Mathematik – Cambridge 1939', Wittgenstein Schriften 7, Frankfurt 1978
- Wittgenstein, Ludwig, Werkausgabe Band I, Seite 278, Frankfurt 1984