SSOAR

Open Access Repository
www.ssoar.info

'Mustererkennung' - Zur (Re-)Codierung von Geschlechtszugehörigkeit im Internet

Funken, Christiane

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Funken, C. (1999). 'Mustererkennung' - Zur (Re-)Codierung von Geschlechtszugehörigkeit im Internet. *Freiburger FrauenStudien*, 1, 91-106. https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-317582

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de

Terms of use:
This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more Information see: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

gesis Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

Christiane Funken

'Mustererkennung' – Zur (Re-)Codierung von Geschlechtszugehörigkeit im Internet[1]

1. Einführung

> Without make-up, special clothing, or risk of social stigma, gender becomes malleable in MUDs. When gender becomes a property that can be reset with a line of code, one bit in a data structure, it becomes an 'object to think with' (...). In private experiences, people can explore the impact of gender on their constructions of themselves. (Amy Bruckman 1993.)

Das elektronische Netz wird zunehmend – und zwar nicht nur durch Amy Bruckman und nicht nur in Bezug auf sogenannte MUDs – als Freiraum der Selbstinszenierungen jeglicher Art gefeiert. Vor allem ließen sich z.B. unendliche Kombinationen zur Bestimmung eines Geschlechts denken, die Abschied nehmen von der erprobten bipolaren Zuordnung der Geschlechterwelten, d.h. von der Aufteilung der Geschlechter in Mann oder Frau.[2]

Reid (1994) schwärmt beispielsweise von der Subversion der Geschlechterkategorie, Kelly (1997) sieht soziale Barrieren und Hierarchien schwinden oder Bruckman (1993) beschwört – in Turkle'scher Tradition – die Loslösung von bipolaren Geschlechterrollen durch spielerischen Identitätenwechsel. Das nun beliebig formbare Geschlecht entziehe sich jeder Determination und werde zu einer Größe – so heißt es –, die durch einen Code, ein Bit in einer Datenstruktur widerrufen werden kann. Nahezu zwangsläufig würden so die Implikationen reflektiert, die unsere Gesellschaft an das Geschlecht knüpft, um es dann neu und eigenständig zu konstruieren.

Die im Prinzip beliebige Konstruktion des Geschlechts kann aus dieser Perspektive über die Wahl des Namens und durch die Bestimmung des Körpers und der Kleidung erfolgen. So wird in zahlreichen Texten der Fall einer älteren Frau geschildert, die in einer Compuserve-Konferenz 'Between the Sexes' auftritt. Sie geht intime Beziehungen mit anderen Frauen ein, allerdings nie face to face. Nach einiger Zeit wird diese Frau – zum Entsetzen ihrer Mitspielerinnen – als männlicher Psychiater mittleren Alters entlarvt.

Der hier beschriebene Rollentausch veranschaulicht jedoch nicht nur exemplarisch, wie *sex-crossing* im Netz funktionieren kann, sondern auch, daß die virtuelle Inszenierung der Geschlechtlichkeit – entgegen der Erwartungen – uneingeschränkt mit Rückgriff auf realweltliche 'Modelle' stattfindet. Tatsächlich werden selbst dann, wenn die Chancen zu anonymem, sanktionsfreiem und unüberprüfbarem *sex-crossing* gegeben sind, stereotype Verhaltensweisen reproduziert, die eine bipolare Geschlechterordnung markieren.

Cherny (1994) beispielsweise konnte durch eine dreimonatige teilnehmende Beobachtung feststellen, daß die Interaktionen der männlichen Teilnehmer erheblich

gewaltvoller waren als die der weiblichen und daß z.B. Frauen durch die Präsenz anderer stärker betroffen waren als Männer.[3] Überhaupt werden Frauen im Netz einerseits besonders höflich und hilfreich behandelt, erfahren aber dennoch zahlreiche aggressive Formen der 'Anmache' und Belästigungen jeder Art. Grundsätzlich wird *gender-swapping* eher bei Männern 'entdeckt', da diese offenkundig gerne die sexuellen Avancen und Aufmerksamkeiten entgegennehmen, deren üblicherweise nur Frauen teilhaftig werden. Entsprechend werden auch besonders promiske und sexuell aggressive Frauen i.d.R. als Männer enttarnt (vgl. u.a. Serpentelli o.J.). Gründe für den Rollenwechsel werden von den AutorInnen in ausgeprägter Schüchternheit, spielerischem Ehrgeiz, sexuellen Stimuli, anarchistischen Bestrebungen, lustvollen Täuschungsabsichten, Neugierde oder Begehren verortet.

Die meisten Annahmen über solche Motive aber scheinen spekulativ, beruhen sie doch zumeist lediglich auf Beobachtungen und eher einzelnen Gesprächen mit Betroffenen. Vor allem aber diskutiert keine(r) der AutorInnen die Bipolarität der Geschlechterkategorien, was dazu führt, daß keine(r) der genannten AutorInnen konkrete Beispiele für eine Dekonstruktion oder Rekombination der geschlechtsspezifischen Polarität zu nennen weiß. Immerhin erwähnt Serpentelli (mit Bezug auf Curtis [1991]), daß der Rollentausch im Netz eher eine Überzeichnung der traditionellen Dichotomie mit sich bringt, da hauptsächlich Männer das Netz beherrschten[4] und gerne die Rolle des hilflosen Geschöpfes spielten.

Ein kleiner Rückblick auf die durchaus alte Geschichte des *cross-dressing* zeigt tatsächlich, daß der Rollenwechsel der Frauen ins andere Geschlecht sozial akzeptiert war und gesellschaftlich durchaus offen ausgetragen wurde (Bsp.: Bubikopf-Bewegung). Als Frauen maskierte Männer jedoch wurden sozial eher geächtet und galten – wie die Homosexuellen – als Sünder, Kriminelle oder psychisch Kranke. Weil sich Frauen im 20. Jahrhundert Androgynität als emanzipierte Ausdrucksform angeeignet haben, der Rock für Männer aber noch immer weitgehend tabu ist, glaubt die *cross-dressing*-Aktivistin Virginia Prince, daß es keinen weiblichen Transvestismus gibt (vgl. Vogue, 10/98, 136).

Leider gehen die Studien zum Internet nicht wirklich über die Beobachtung hinaus, daß *sex-crossing* bzw. *gender swapping* im Prinzip möglich ist und (gelegentlich) praktiziert wird. Konkret feststellbar ist jedoch hauptsächlich eine Art virtuelles *cross-dressing* (Mazur 1994), in dem – wie bereits oben beschrieben – das Ausgestalten der wechselseitigen Geschlechterrollen in Referenz zu den realen Geschlechterstereotypen erfolgt, also nichts anderes als die Simulation realweltlicher Vorlagen im bipolaren Setting darstellt.

Die umgreifende Metapher des 'Identity-Workshops', in dem multiple Geschlechterrollen je nach Situation und Phantasma, lediglich in Feinabstimmung mit den eigenen Wünschen und Idealen kreiert werden können, ist offenkundig (noch) nicht angemessen und kann nicht einmal (durchgängig) für die Spielwelten der sogenannten MUDs oder MOOs plausibel gemacht werden.[5]
Wie aber verhält es sich mit den sogenannten Chats (Internet Relay Chat), die in ihrer personellen und zeitlichen Konstellation von den Spielwelten zu unterscheiden sind und die in einem seltsamen Spiel zwischen realweltlicher Nähe und virtueller Distanz changieren. Agren (1998) unterscheidet die diversen 'virtual communities' nach dem

Einsatz des sozialen Kapitals (Coleman 1990): Es läßt sich ein Kontinuum denken, das durch die Pole bestimmt wird, in denen das soziale Kapital entweder für Aktivitäten innerhalb des Netzes genutzt wird (z.B. MUDs) oder für das reale Leben (professionelle Gruppen). Chats dürften in diesem Kontinuum das Mittelfeld belegen.

Internet Relay Chat

Das IRC ermöglicht den BenutzerInnen, sich per Tastatur direkt mit anderen Leuten auf der ganzen Welt – quasi öffentlich in themenspezifischen oder auch unspezifischen Räumen[6] – zu unterhalten oder aber, direkt mit einzelnen BenutzerInnen zu plaudern (private *messages*). Die TeilnehmerInnen firmieren unter einem Nickname, der niemals von zwei Leuten gleichzeitig benutzt werden kann. Die Rolle des Nickname wird besonders hoch eingeschätzt, da dieser für die Attraktivität einer Person steht (Byrne 1994). Typisch für die Chats ist ihr eigentümlicher Sprachgebrauch, d.h. die Kommunikation ist auf die Wirkung der textbasierten Sprache angewiesen, so daß man sich diverser Hilfsmittel wie sog. Emoticons, formaler Zeichen und Symbole, Neologismen etc. bedient (siehe Abschnitt 3). Ebenfalls charakteristisch für die Chatkonversation sind spezifische Begrüßungs- und Abschiedsrituale, die es einzuhalten gilt, indem ein Chat z.B. nicht ohne Abschiedsgruß oder Angabe des Grundes verlassen werden sollte oder indem Neuankömmlinge sich ostentativ vorzustellen haben (vgl. auch Becker/Mark 1998, Serpentelli o. J.). Neben dem oben erwähnten 'Charakter' des Nickname spielt für die Einschätzung des – u.U. fingierten – Kommunikationspartners vor allem seine Bereitschaft zur Selbstauskunft, d.h. seine Selbstdarstellung eine Rolle. Maß und inhaltliche Gewichtung sind bei der Selbstbeschreibung (Präsentation und Perzeption) genauestens abzuwägen, da die ChatteilnehmerInnen ja auf die Glaubwürdigkeit ihrer GesprächspartnerInnen angewiesen sind. Gerade die Möglichkeit, in andere Rollen zu schlüpfen und für mehr oder weniger kurze Zeit jemand anderes zu sein, macht offenbar den Reiz des Netzes aus und prägt auch die spezifische Beziehungsstruktur der Chats. Die einen beschreiben ihre Kontakte deshalb als 'flüchtige Bekanntschaften', (wenige) andere wiederum vertiefen ihre Begegnungen bis hin zum Austausch von Bildern und Telefonnummern sowie realweltlichen Treffen (Byrne 1994).[7]

Auch wenn im Netz typischerweise die Authentizität des kommunikativen Gegenübers nicht kontrolliert werden kann, so ist offensichtlich doch „ein Gespür (Augenmaß, Fingerspitzengefühl)" (Willems 1997) für den Anderen zur richtigen Einschätzung sozialer Situationen notwendig. Engagierte RollenspielerInnen diverser elektronischer Dienste (von MOOs, MUDs etc.) behaupten zumindest, daß künstlich bzw. 'unnatürlich' ausgeführte Kommunikationsstile und -rituale oder gar elektronische Interaktionspartner relativ schnell erkannt werden können. Darüber hinaus gilt es geradezu als unhöflich – so die Netiquette –, bei der elektronischen Konversation sein Geschlecht nicht anzugeben, sei es real oder virtuell. Die IRC-Netiquette empfiehlt zwar, nicht gleich bei Erscheinen im Netz den sog. 'Sex check' zu machen, gleichwohl wird davon abgeraten, sich den Nickname des anderen Geschlechts zu geben (http://people.frankfurt.netsurf.de/Michael.Weil.lol.htm). Diese explizit gefor-

derte Norm verweist bereits auf die zentrale Bedeutung des identitätskonstituierenden Merkmals 'Geschlecht', das – im Gegensatz beispielsweise zu den ebenfalls identitätsstiftenden Etiketten 'Rasse' oder 'Klasse' – konstitutiv zur Selbstdarstellung bzw. bei der Fremdzuschreibung eingesetzt wird.[8]

Im Folgenden wird es darum gehen, diejenigen Merkmale der Netzkommunikation im Chat zu isolieren und zu beschreiben, die das ungleiche Arrangement der Geschlechter im Mediendiskurs bestimmen.

Es versteht sich von selbst, daß auch die *systematische Beobachtung* solch identischer oder inszenierter Geschlechtermarkierungen immer nur auf der Basis der – für das Netz symptomatischen – kategorialen Unsicherheit vorgenommen werden kann. Insofern liegt das empirische Interesse auf den *Formen und idealtypischen Referenzen* der Geschlechterstilisierungen. Angesprochen sind hier solche Indizien der Geschlechtsattribuierung, wie sie sich z.B. in Höflichkeitsformen, Anredetypen, Selbstbeschreibungen, Signaturen, Dialograstern, Sprachmitteln, Schreibweisen, Metaphernverwendungen und vor allem Kommunikationsritualen niederschlagen können.

Zunächst werde ich zentrale Merkmale der realen und der elektronischen Kommunikation beschreiben und ihre Bedeutung für die Geschlechterordnung darlegen. Anschließend werde ich typische Überzeichnungen textbasierter Geschlechterkonstruktionen in den Chats nachzeichnen und durch Fallbeispiele belegen. Schließlich werde ich versuchen, das eigentümliche Mischverhältnis diskursiver und körperbasierter Geschlechterkonstruktionen in Chats – ebenfalls durch Fallbeispiele – zu belegen und einer theoretischen Erklärung zuzuführen.[9]

2. (Netz-)Kommunikation und Geschlechterordnung

Grundsätzlich ist es für die Kommunizierenden im Internet nicht feststellbar, ob sie tatsächlich mit der Person verbunden sind, für die ihr Gegenüber sich ausgibt, da die äußerlichen Referenzen wie z.B. Statussymbole, nonverbale Kommunikation, Körperhaltung, Stimme, Mimik oder generalisierte Symbolisierungen als Kontrollinstanz fehlen. Gerade aber, weil Kommunikationscodes interkulturell variieren, funktioniert ihre Interpretation nur auf der Basis vereinbarter Symbole. Erst die Bezugnahme auf gemeinsame Regeln macht Prognosen für zukünftiges Handeln und Handlungskombinationen möglich, erlaubt die Reduktion kommunikativer Unsicherheit und gestattet Handlungskalküle.

Solch symbolische Vereinbarungen werden insbesondere zur Markierung der Geschlechterdifferenzen eingesetzt und z.B. durch Kleiderordnungen, Bewegungsabläufe, Körper(-haltungen), Sprachkonventionen oder Interaktionsrituale 'in Szene gesetzt'. Obwohl das Geschlecht keine vorgegebene, quasi statische Kategorie darstellt, sondern als Produkt sozialer Klassifikations- und Zuordnungsprozesse gilt,[10] beruhen geschlechtstypisierende Unterscheidungen in der sozialen Interaktion zunächst überwiegend auf körperlichen Erscheinungsbildern und habituellen Unterscheidungsmerkmalen. Die Bestätigung der richtigen Zuschreibung als Mann oder

Frau erfolgt in und durch die Interaktion selber, die üblicherweise in sozial anerkannte Kontexte eingebettet ist und als Garant sozialer Ordnung gilt. „Der größte Teil unseres Alltagswissens [und dazu gehört auch das Wissen über die Zuordnung der Geschlechter, Ch. F.] ist uns so zur Gewohnheit geworden, daß wir es normalerweise gar nicht mehr bemerken, zumindest solange nicht, wie es 'wie gewohnt' funktioniert" (Hitzler 1993, 225).

Elektronisch vermittelte Kommunikation funktioniert nicht wie gewohnt. Die Kommunikation im Internet[11] läßt sich vielmehr als Hybrid zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit beschreiben, bei dem scheinbar gleichberechtigte Inszenatoren textbasiert, aber in Echtzeit, anonym, aber charismatisch Verständigung suchen.

Da die Mediatisierung gesellschaftlicher Kommunikation eine Entkopplung der unmittelbaren interaktiven Sozialbeziehungen bewirkt, so daß körperliche Präsenz und kontextuelle Symbolisierung bzw. 'gewohnte' Zuschreibungsmodi und -referenzen entzogen werden, müssen diese durch neue schriftliche und virtuelle Inszenierungen ersetzt werden.

Sprachliche Stilmittel, technische und mathematische Zeichen oder Symbole[12] verschmelzen zu Metaphern, die entweder das Unaussprechliche und Emotionale im Verständigungsprozeß *verkörpern* sollen, oder aber beliebig austauschbar und bedeutungslos scheinen. Die Netzkommunikation erfolgt häufig technikzentriert, so daß mit Mc Luhan (1970) gesprochen, nicht der Inhalt des Mediums zählt, sondern dieses selbst die Botschaft ist. Die Macht des elektronischen Rauschens besteht darin, „sinn-los kommunizieren zu können, denn es geht nicht (nur) um die Kohärenz dessen, was sich die Leute erzählen, sondern um das *Medium*, das die Botschaft ist" (Öhlschläger 1996, 282). Nichteingeweihte werden durch einen so computerisierten Stilmix 'außen vor gehalten', da die Sinnhaftigkeit des technisierten Unternehmens zumeist allein über die Inhalte nicht nachvollziehbar ist.

Gerade die Sprach- und Darstellungskonventionen in den Chats scheinen alle Grenzen herkömmlicher Kommunikation zu sprengen. Die textbasierten deutschen Sprechakte z.B. sind gespickt mit Amerikanismen, wie z.B. CU, N8, cul8er etc.; Satz- und Wortverdrehungen gehören zum guten Stil; Neologismen scheinen originell und mathematische Zeichen oder technische Symbole ersetzen nicht selten ganze Sätze. Ergänzt und untermalt werden diese Textdarstellungen mit ausschweifenden Emoticons und Körperbildern, die Handlungen, Haltungen, Mimik und Gestik sowie menschliche Geräusche jeder Art simulieren.[13]

Hier einige Beispiele:
„LOL" = „laughing out loud"
„rotfl" = „rolling on the floor laughing"
„BRB" = „be right back"
„BBL" = „be back later"
„re" = lateinisch: „wieder" wird benutzt, wenn man noch einmal wiederkommt. In deutschen Kanälen wird daraus häufig „Reh" gemacht oder Witzbolde schreiben gar „Hirsch" oder „Fisch".
„g" = „grin"
„vbg" = „very big grin"

:- = male
>- = female
:-) = user is a little girl
:-)-8 = user is a big girl
:-{ } = user wears lipstick
:-)~ = user drools (sabbert)
:'-(= user is crying
:*) = user is drunk
:-@ = user is screaming
[ ] = Hugs and
:* = Kisses
:(= Sad
:D = Laughter

Auch und vor allem die – über typisierte und habitualisierte Aktivitäten und Sprechakte – ritualisierten Darstellungen und Etikettierungen der Geschlechter, die in sozialen Interaktionen – also face to face – gültig sind, verlieren für die mediale Kommunikation ihren Geltungsbereich („Rahmen"; Goffmann 1977), da sie üblicherweise über Geschlechtsinsignien (Genitalien), Geschlechtsindizien ('typische' Darstellungselemente) und die identifizierbaren Träger der Geschlechtsgeltung (Personen) codiert werden (Hirschauer 1989). Geschlechtsunterschiede werden als 'offensichtliche' Markierungen innerhalb einer 'sichtbaren Ordnung' gehandelt, die die Grenzziehung zwischen den Geschlechtern zu rechtfertigen scheint (vgl. Heintz 1997).[14] Rangunterschiede und Asymmetrien sind dabei Bestandteil der Differenz.

Selbst dort aber, wo im Prinzip neue Zuschreibungskriterien für die Einordnung des Gegenübers erprobt werden könnten, da ja die überkommenen Weiblichkeits- und Männlichkeitsbilder durch das anonymisierende Medium neutralisierbar sind, bleibt die Kategorie des Geschlechts ein zentrales Ordnungsprinzip, gleichwohl mit umgekehrten Vorzeichen:

- In realweltlichen Begegnungen gehört die Darstellung bzw. unvermeidbare Wahrnehmung des Geschlechts einer Person zur Ausgangssituation jeder Kommunikation und bestimmt den weiteren Verlauf des Geschehens, das im ursprünglichsten Sinne die Entscheidung über die potentielle sexuelle Fortpflanzung bestimmt.
- In der virtuellen Begegnung hingegen ist die Bestimmung des Geschlechts Resultat der Begegnung und dient zunächst und vor allem dazu, kommunikative Unsicherheit abzubauen.

Da im elektronischen Netz nicht endgültig zu klären ist, ob die zu 'lesende' Person tatsächlich mit der Realität übereinstimmt, bleibt die Geschlechtszuschreibung vakant und hängt ausschließlich von dem Gelingen der kommunikativen Prozedur ab. Die kulturelle Dimension der Geschlechterordnung verliert so nicht an Bedeutung, sondern es ändert sich 'lediglich' ihre soziale Funktion: die scheinbare

kategoriale Sicherheit, die in der kommunikativen Ausgangssituation den weiteren Verlauf der face to face-Interaktion bestimmt, wird im Netz fundamental verunsichert und wirkt erst im kommunikativen Resultat – wenn überhaupt – ordnungsstiftend.

3. Zur (Re-)Codierung des Geschlechts im Netz

Wenn Geschlecht tatsächlich im wesentlichen ein Effekt von Performanz ist, d.h. primär durch den – historisch und kulturell verankerten – Deutungszusammenhang von Sprechen, Handeln, Inszenieren, Maskieren und z.B. 'Dekorieren' – wie Goffman sagt – zugeschrieben wird, so fehlen der textbasierten elektronischen Kommunikation offensichtlich zentrale Zuschreibungskriterien, die entweder imaginär substituiert oder quasi ersatzlos gestrichen werden müssen.

Im Gegensatz zur 'realen' Kommunikation, bei der das Geschlecht 'scheinbar' sichtbar ist, d.h. die körperliche Präsenz unvermeidbar soziale Zuschreibungen provoziert, hängt bei der computerunterstützten Kommunikation die Geschlechtsgeltung ausschließlich von der *Zuschreibung* der Interaktionspartner – als Reaktion auf eine glaubwürdige *textbasierte* Darstellung – ab.[15] Eine so demonstrierte Geschlechtlichkeit relativiert in hohem Maße die 'Selbstverständlichkeit' der alltäglichen Geschlechterkonstruktion, die ja gerade erst dann glaubwürdig ist, wenn sie nicht expliziert werden muß. Eine dem ritualisierten Selbstverständnis entzogene Geschlechtlichkeit hingegen scheint per se fragwürdig, wie zahlreiche Studien z.B. zur Transsexualität, aber auch die hier vorliegende Arbeit beispielhaft nachweisen (vgl. u.a. Hirschauer 1989, West/Zimmerman 1991, Knoblauch 1998).

Die Analyse zahlreicher chatinterner Netzprofile,[16] in denen das Geschlecht, Vorlieben und Hobbies sowie der Beruf, die Heimat, der Familienstand etc. angegeben werden können, belegt exemplarisch

1. den expliziten Bedarf nach stereotyper Zuordnung des eigenen – u.U. fingierten – Geschlechts, auch wenn für andere nicht nachweisbar ist, ob dieses überhaupt der Realität entspricht, und
2. die Unsicherheit oder aber Zwanghaftigkeit, die mit dem Entzug der selbstverständlichen Geschlechtermarkierung verbunden ist und durch die Forderung hervorgerufen wird, Geschlechtlichkeit per Text darzustellen.

Die unerprobte bzw. durch Anonymität entlastete textuelle Etikettierung der eigenen Person nämlich gerinnt unversehens zu einer bipolar verorteten, geschlechtsstilisierenden Überzeichnung, wie wir sie sonst nur aus Kontaktanzeigen kennen:

Die männlichen Chatteilnehmer beschreiben sich allzu häufig mit sexuellen Attributen.Sie bezeichnen sich als machtvoll, weltgewandt, lässig und mutig. Sexuelle Vorlieben werden ostentativ ausgeflaggt und das eigene Verhältnis zur Welt erscheint souverän und omnipotent. Weibliche Selbstbeschreibungen sind zumeist nur dann sexualisiert, wenn diese sich auf lesbische oder sadomasochistische Praktiken beziehen und so nicht automatisch als gegeben vorausgesetzt werden können.

Realweltliche oder z.B. auch romantische Wünsche oder Forderungen sind in Bezug auf sexuelle Inhalte bei den Frauen nur selten zu finden. Häufiger als Männer beschreiben sie sich als Partnerinnen oder Mütter, d.h. als sozial integriert.

Die stilisierten Geschlechtsattribuierungen lassen sich problemlos in jedem traditionellen Polaritätsprofil zur Einteilung der Geschlechtscharaktere und -attribute nachlesen, wohingegen textuelle Dekonstruktionen der realweltlichen Geschlechterordnung gänzlich ausbleiben. *Scheinbar* wird in der radikalen Überzeichnung klassischer Rollenstereotype das realweltliche Substrat ausgehöhlt, *tatsächlich* aber wird es durch die idealtypische Manifestation verdoppelt. Obgleich nämlich der Ausgangspunkt der elektronischen Kommunikation die *körperlose* Verständigung war, wird nun das eigene Auftreten bzw. 'Erscheinen' im Netz durch 'typische' physische Überzeichnungen kommuniziert. In der Art, wie die Zeichen konstruiert werden, um als Objekt des Begehrens wieder decodiert zu werden, zeigt, wie das Lesen der Körper bzw. ihre Kommunikation funktionieren kann. Die Zeichen werden vom User interpretativ überhöht. So kann der gewöhnliche Kontakt zu anderen durch die Kraft der *inneren Bilder* und die stilisierte Selbstdarstellung dermaßen übersteigert werden, daß je nach Bedarf das Gefühl von Begrenztheit überschritten oder manifestiert werden kann. Es scheint nicht nötig, die so erfahrene Ausweitung des persönlichen Sinnerlebens an der Authentizität des Dargestellten zu überprüfen, denn das ideale Bild einer vollkommenen Person – sei es Frau oder Mann – hilft die unvollkommene Person zu ersetzen, so daß die idealisierende Aufwertung des Bildes vor die Abwertung der realen Person treten kann (Günter 1997). Durch die „Überdeterminiertheit" (Pronto in Öhlschläger 1996, S. 278) der technisierten Verständigung können offenbar KommunikationspartnerInnen imaginiert werden, deren Inszenierungskraft gerade durch die Abwesenheit heraufbeschworen wird. Mittels technischer Übersteigerung wird eine 'Gesprächssituation' in einem (scheinbar) 'körperlosen Raum' arrangiert, in dem – stärker noch als beim Telefonsetting (vgl. Öhlschläger 1996) – eine Intensität entstehen kann, die die mediale Distanz durch die Kombination aus physischer Abwesenheit und unendlicher (Ver-)Formbarkeit des Körpers imaginär zu überwinden scheint.

Dieses Szenario gilt jedoch nur solange, wie die Gesprächssituation im Spielerischen verharrt, d.h. zeitlich überschaubar und personell relativ unverbindlich ist. Solange die eigene 'Profilierung' im Abstrakten bleibt, also als Anmeldung zu unspezifischen Chaträumen vorgenommen wird, können (stereotype) Überzeichnungen als Ausdruck spezifischer Wunschkonstellationen ausgeflaggt werden. Bei lang andauernden Chats zeigt sich hingegen eine Sach- und Verbindlichkeitsstruktur, die den sozialen Konventionen realweltlicher Beziehungen durchaus entspricht. Vor allem bezogen auf die Geschlechterordnung zeigt sich ein höchst sensibler Balanceakt zwischen virtuellen Phantasmen und realen Korrelaten. Es ist zu beobachten, daß imaginäre und symbolische Zuordnungen (auf der Plattform binär codierter Textzeichen) Weiblichkeits- und Männlichkeitsentwürfe 'konstruieren', in die sowohl aktuelle realweltliche Erfahrungen der KommunikationspartnerInnen als auch Phantasmen bzw. irreale Strukturen eingehen.

4. Manifeste Wünsche und latente Zwänge

Die Analyse einer geschlechtsspezifischen Polarisierung des vernetzten Diskurses ist aufgrund der oben skizzierten 'Undurchsichtigkeit' der neutralisierten technischen Kommunikation äußerst schwierig. Anders verhält es sich mit solchen Chats, die gerade die Stilisierung der Geschlechtlichkeit zum Thema haben. Interessant ist hierbei nicht nur die Frage, ob tatsächlich auf vertraute Muster geschlechtstypischer Zuschreibungen zurückgegriffen wird oder aber, ob die bipolaren Geschlechtstypisierungen dekonstruiert bzw. 'durchkreuzt' werden. Gleichermaßen interessiert an dieser Stelle, *wie* die Übergänge oder Brüche zwischen erstem und letztgenanntem vollzogen werden, um Geschlechtlichkeit zu konstruieren und, ob bzw. auf welche Weise hierbei Körperbezüge hergestellt und entweder simuliert oder aber imaginiert werden.

Dieser Frage möchte ich durch die Analyse[17] der Chatprotokolle sog. 'Single parties' über den Zeitraum von einem Jahr nachgehen und zunächst an einigen Fallbeispielen illustrieren.

1. Das 'kommissarische' Geschlecht

Wann immer das Geschlecht bzw. Sexualität explizit zur Sprache kommen, wird es gewissermaßen stellvertretend diskutiert. Es wird *über* Sexualität gesprochen, so wie man auch über andere Sachverhalte diskutiert. Es wird *über* das Verhältnis der Geschlechter, ihre Moral und ihre Ansprüche diskutiert, nirgendwo aber wird das Geschlecht 'ausgespielt'. Konkrete Chatereignisse, die einen geschlechterbezogenen oder sexualisierten Umgang miteinander betreffen, finden nicht statt. Auch dekonstruktive Geschlechtsinszenierungen oder einfach nur explizite Männlichkeits- und Weiblichkeitsbilder sind nicht zu finden. Der neutralisierte Diskurs wird konsequent verfolgt, wie der imaginäre Versuch eines demonstrativen Cybersex zeigt. Ein männlicher Mitspieler wird herausgefordert, 'seinen Mut' zu beweisen, indem er♂selber Cybersex demonstriert. Nach anfänglichem kurzen Bemühen aber wird das Unternehmen abgebrochen und als beschämend und blöd abgetan.

2. Körper'bilder'

Die textbasierte Kommunikation im Chat wird durch zahlreiche Beschreibungen affektiver Körperbilder unterlegt. Habitus, Mimik, Stellungen, körperliche Verfaßtheiten oder gar komplette Handlungsabläufe werden durch chateigene restringierte Beschreibungen ritualisiert:

- „extremes Augenflimmern";
- "seufz"; „neid";
- „freundknuddel";
- „durchdenchatguck";

- „traunichguck";
- „wetzt die Krallen";
- „trommelmitdenfingern";
- „würg";
- „bauchknurr";
- „furchtzitter";
- „hust".

Besonders häufig erfolgt die Beschreibung vegetativer Körperzonen, die im Prinzip nicht beherrschbar sind. Gesichtszucken, Tränenfluß, Rotwerden oder Augenflimmern und Seufzen werden realiter als körperliche Automatismen erlebt, denen man i.d.R. hilflos ausgeliefert ist. Nun aber fällt die Eigenständigkeit des Leibes unter die Regie des Zeichens. Die Darstellungen der körperlichen Verfaßtheit sind – wie an einigen Beispielen illustriert – durchgängig geschlechtsneutral. Selbst eine ausführliche Sequenz, indem ein Chatteilnehmer sich provokativ auszieht und nackt im Virtuellen herumläuft, ist ohne geschlechtsspezifische Verweise:

- *E. zieht sich jetzt aus....SO!!!!
- *six wird blind bei der Vorstellung, wie eisi ohne sachen aussieht;
- *r. wendet den Blick ab, weit weg von e.;
- *E. tanzt erstmal ein bißchen im Chat rum und das völlig entblößt;
  (Die eigentliche Nacktheit wird nicht weiter inszeniert, so daß lediglich empörte Reaktionen auf diesen Bruch der Netiquette zu verfolgen sind. Auch hier liegt der einzige Hinweis auf Geschlechtliches wieder im strafenden Verweis:)
- „bedecke deine bloeßen, es sind Frauen anwesend! elender!;
- *six glaubt, daß wenn sowas bei e. nochmal vorkommt, das dieser die 2. hälfte des wochenendes ziemlich dolle schmerzen hat! *g*.

3. sex-crossing

Im Zuge eines rein symbolhaften Austausches (formale Zeichen) zwischen zwei männlichen Spielern kippt plötzlich die virtuelle Überhöhung der Interaktion durch einen (zunächst) subtilen Hinweis darauf, daß der scheinbar männliche Counterpart eine Geschlechtsumwandlung vollzogen habe. Der nun folgende – überraschend kurze – Diskussionsverlauf zeichnet sich durch einen radikalen Ebenenwechsel aus, in dem sehr ernsthaft darüber diskutiert wird, ob denn weibliches Denken und Fühlen in einem männlichen Körper überhaupt möglich sei. Es wird nicht danach gefragt, ob die Aussage über die Geschlechtsumwandlung tatsächlich stimmt und wie dies funktioniert (körperliche Zustandsbeschreibung). Dies kann entweder darauf verweisen, daß dem Mitspieler aufgrund der lang andauernden verbindlichen Chatgemeinschaft vertraut wurde, oder aber, daß es gleichgültig ist und daß die Metapher der Geschlechtsumwandlung zum virtuellen Spiel gehört. Auf jeden Fall wird auch hier wieder das Geschlecht lediglich als Gesprächsthema verankert, ohne sich selber

als männliche, weibliche oder gar vielgeschlechtliche Person ins Spiel zu bringen. Der zaghafte Versuch des Teilnehmers, sich selber über die fingierte Geschlechtsumwandlung 'in Szene zu setzen', wird sogleich von den MitspielerInnen unterminiert und auf eine quasi sachliche Ebene gebracht.

5. Das Netz als „space off"

Im elektronischen Netz ist ein Stilmix beobachtbar, der den prekären Balanceakt zwischen Realität und Virtualität deutlich werden läßt. Die gewählte – im Prinzip anonymisierte – Kommunikationsform des Chat liefert im Prinzip die Basis für Rollenspiele jeder Art, d.h. auch für *sex-crossing*, denn erst nach langer Spieldauer sind die TeilnehmerInnen eventuell bereit, ihre Privat- oder e-mail-Adresse anzugeben und ihre reale Existenz zu 'outen'. Trotz dieser Anonymität herrschen strenge Konventionen (vgl. auch Becker/Mark 1998, Serpentelli o.J. u.a.), die anscheinend auch einen mehr oder weniger neutralen Umgang der Geschlechter miteinander einklagen. Weder die versprachlichten Körperbilder noch der textuelle Umgang miteinander lassen auf durchgängige geschlechtsspezifische Stereotypisierungen schließen, geschweige denn auf Rekombinationen dieser Klischees.

In diesem Sinne kann der virtuelle Raum als Raum *zwischen* den Geschlechtern, d.h. nach de Lauretis (1987, 1996) als „space off" verstanden werden, als ein Ort nämlich, der es erlaubt, die hegemonialen Repräsentationen von Geschlecht und Sexualität auszulassen bzw. aktiv zum Schweigen zu bringen. Der virtuelle Raum der Chats wird unwiderruflich freigesetzt von der Markierung des lebensweltlichen Kontextes, in dem ja die Zeichen beider Geschlechtsidentitäten stets präsent sind (Hark, 1993). Da Geschlecht keine natürliche, sondern eine performative Kategorie darstellt, ist ihre Konstruktion und Bedeutung nur kontextgebunden zu verstehen. Die historisch verankerte Zwangsordnung der Geschlechter kann somit im virtuellen Kontext aufgerufen werden oder aber – scheinbar beliebig – einer neuen Bestimmung durch Entkontextualisierung zugeführt werden.

Die Ergebnisse dieser Studie verweisen auf die zweifelsfrei radikalste Variante einer kategorialen Dekonstruktion. Durch das „diskursiv konstruierte Schweigen" (de Lauretis 1991, viii) wird die Naturalisierung der kontextgebundenen Geschlechterverhältnisse unterbunden. Die heterosexuelle Zeichenordnung verliert sich im Off, die Bedeutungszuweisung an das Geschlecht wird in die Latenz verbannt.

Selbst die vorab beschriebenen auffälligen Manifestationen der Geschlechterprofile finden sich in den konkreten Netzdialogen nicht durchgängig wieder. Die idealtypisch überhöhten Manifestationen stehen allzu häufig in krassem Gegensatz zu den Gesprächsthemen und -verläufen, in denen eher die Absenz der Geschlechterordnung festzustellen ist. Dieser Widerspruch mag überraschen, jedoch ist er nicht neu. Äußerst konsequent nämlich wird der scheinbare Bruch zwischen der Manifestation und der Latenz von Geschlechtsinszenierungen fortgesetzt, wie er sich zunehmend in spezifischen Subkulturen (aber auch in der Mode) feststellen läßt. Der Habitus der Technoszene soll hier exemplarisch herangezogen werden, um die Neutralisierungseffekte, die auch im Netz beobachtbar sind, zu veranschaulichen:

Ein Techno-Rave ist ein besonderes Event, eine Tanzveranstaltung, welche so groß ist, daß etliche tausend bis LiebhaberInnen von Technomusik zusammenkommen können (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1998). Dieses Event ist ein in sich geschlossenes System. „So wie die wortlose Musik ohne Botschaft ist, sind es letztlich auch die Raver" (ebd. 179). Die Ereignisse sind durch Rituale strukturiert: Tanz, Trance und gemeinsam erlebte Ekstase, Rituale im bedeutungslosen, luftleeren Raum. Solche Raves ermöglichen, was das Leben nur in normierten Abläufen und zu festgelegten Zeiten zuläßt: das Verkleiden, das Spiel mit dem anderen Ich, das kindliche Herumtollen in schräger Aufmachung, die provokative Präsentation der schönen Körper (Anz/Walder 1995, 180). Zum Wechselspiel zwischen Sehen und Gesehenwerden gehört die allgemeine Lust an der autoerotischen Selbstbezogenheit, d.h., die im Medium des Spiels übermittelten Botschaften sind, jedenfalls im Sinne tradierter Sexualgewohnheiten, nicht ernst zu nehmen. „Ich kann, ohne angebaggert zu werden, einen Abend mit einem Typ reden, den ich noch nie vorher gesehen habe, und es mit ihm lustig haben. Die Männer sind entspannter und nicht auf blöde Anmache aus. Wenn sich meine Blicke mit denen eines Mannes kreuzen, getraue ich mich ohne weiteres, ihn anzulachen, und es ist klar, dass nichts dahinterstecken muss" (ebd. 243). Weil alle wissen, daß niemand nachher „zu dir oder zu mir" fragt, kann unbedarft drauflos geflirtet werden. Es ist zwar alles auf Sex angelegt, aber es gibt keine Einlösung (ebd. 202ff)! Wenn überhaupt, dann geht es um eine Form der Erotik, die gegenüber tradierten Vorstellungen als postsexistisch bezeichnet werden könnte. Tatsächlich erzählen Männer und Frauen von neuen Erfahrungen mit sich selber und zwischen den Geschlechtern: Anmache wird weggetanzt, narzißtische Körper, die ihre Grenzen durch Designerdrogen und z.B. LSD zu übersteigen gelernt haben, verweisen in ihrer Erotik und Androgynität darauf, daß sie selbst auf Sex verzichten können, weil sie sich im Labor erzeugen und fortpflanzen werden (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1998).

In der stilisierten Selbstbezogenheit und der hieran geknüpften Beziehungsflüchtigkeit begnügt man sich mit imaginären Persönlichkeitssegmenten (Guggenberger 1987, 62/63), die den Aufbau langfristiger sozialer Netze verhindern. Der Andere ist nur noch als Objekt ästhetischer Interessen und nicht mehr als Partner in einem Netz moralischer Verbindlichkeiten präsent. Dies ruft notwendigerweise Kompensationsbedürfnisse hervor, die sich in einem strukturellen Sog zur Herstellung von (scheinbarer) Nähe, z.B. in Chats oder Techno-Gemeinschaften, niederschlagen. Mit den Möglichkeiten der neuen Medien erscheint die Wirklichkeit so zunehmend als verarmt, nicht perfektioniert genug und entsprechend weniger interessant. Der Bedeutungszuwachs der medialen Räume unterstützt den Prozeß der erlebnismäßigen Spezialisierung, bei dem sich die soziale Integration immer weniger gesamtgesellschaftlich als vielmehr in Spezialkulturen und abgegrenzten Zonen vollzieht (Vogelgesang 1997).

Anmerkungen:

1 Ich danke Barbara Becker, Lutz Ellrich, Johannes Finke, Waltraud Goelter und Birgit Huber für Hinweise, klärende Gespräche und Insider-Wissen.

2 Mit diesem Phänomen hat sich nicht nur die Turkle-Schülerin Amy S. Bruckman, sondern auch Lynn Cherny (1994), Tomasz Mazur (1994), Regan Shade (o.J.), Elizabeth Reid (o.J.), Barbara Becker (1998), Serpentelli (o.J.) oder z.B. Elisabeth Byrne (1994) – um nur einige zu nennen – beschäftigt.

3 Cherny betont jedoch, daß grundsätzlich die Kontextabhängigkeit auch innerhalb der Geschlechterkonstruktionen zu berücksichtigen ist, so daß sehr wohl auch innerhalb einer Geschlechtszuschreibung Unterschiede zu vermerken seien.

4 Aktuellen Schätzungen zufolge stellen Frauen lediglich 15% der NutzerInnen im Netz dar. Dies trifft auf alle elektronischen Dienste gleichermaßen zu. So treten Frauen nicht nur deutlich seltener (und zurückhaltender) als Diskussionspartnerinnen in Mailinglisten, News Groups oder Chats auf, sondern auch ihre vergleichsweise geringeren Homepages sind effektloser bzw. dezenter konzipiert als die der Männer (vgl. Becker 1997). Darstellungstypus und Teilnahmehäufigkeit der weiblichen Nutzer unterscheiden sich offenkundig erheblich von denen der Männer, wobei die ungeheuere Ausdifferenzierung des Internets kaum noch generalisierende Aussagen zuläßt und sich immer nur auf Teilbereiche spezieller Dienste beziehen kann.

5 Auch für die elektronische Kommunikation z.B. in e-mails, die ja gleichermaßen durch Anonymität und potentiellen Identitätswechsel gekennzeichnet ist, müssen weiterhin stereotype Geschlechterzuschreibungen und -spielregeln geltend gemacht werden, wie sie sich u.a. in männlich dominanten Gesprächsstilen oder weiblich verhaltenen Redebeiträgen äußern (vgl. Becker 1998, Herring 1993, Regan Shade o.J.).

6 Agren (1998) beschreibt solche Räume nach Oldenburg (1989) als „third places". „The first place is home. The second place is the working place. The third place is a place where it is possible to meet other people than family members and colleagues" (ebd. 6). „A third place should be neutral, i.e. no hierarchy should exist among the visitors. A third place is thereby a leveller of social differences. It is the individuals' personality that counts, not their social status" (ebd. 6).

7 Byrne (1994) und andere betonen immer wieder, daß die Anonymität des Netzes auch die Machtverhältnisse im Diskurs relativiert. Da weder Rasse, Klasse noch z.B. Geschlecht definitiv zu labeln sind, könnten diesbezüglich auch keine Statusunterschiede manifestiert werden. Reid (1993)hingegen behauptet, daß der Typus des Diskurses, d.h die Diktion der GesprächsteilnehmerInnen ihre Sozialisation und damit ihre Herkunft verraten. So unterstreicht nicht nur Reid, daß die meisten User weiße Männer der Mittelklasse zwischen 19 und 25 Jahren sind.

8 Nakamura, L.: „Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet", abzurufen unter: http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/Nakamura.html.

9 Es wurden Logfiles (Gesprächsmitschnitte) aus Chaträumen über die Dauer eines Jahres ausgewertet.

10 Dieser soziale Klassifikations- und Zuordnungsprozeß kann – zumindest theoretisch – stets einer Neubestimmung zugeführt werden.

11 Die Analyse der computergestützten Kommunikation ist mit methodischen Schwierigkeiten verbunden. Kommunikation im Internet ist weder mit kontextgebundenen face to face-Begegnungen gleichzusetzen, noch mit nichtelektronischer schriftlicher Korrespondenz oder z.B. literarischen Schriften vergleichbar. Die literaturkritischen Recherchen und Bemühungen, weibliches Schreiben zu dechiffrieren bzw. als 'Maskerade' männlicher Neutralisierungsprozeduren zu entlarven, können hier nicht genutzt werden. Analysen realweltlicher Interaktionen wiederum, die geschlechtsspezifisch differenziert werden, sind für unsere Belange ebenfalls untauglich.

12 Zum einen werden sog. Emoticons eingesetzt (Stichwort: Authentizität), um z.B. ambivalente Textpassagen zu entschärfen und Emotionen auszudrücken. Zum anderen wird versucht, durch das 'Signum' einen sozialen Kontext herzustellen. Hierfür existieren diverse Methoden, die automatisch an den Text (der e-mail) angehängte Datei zu gestalten. Einige NutzerInnen haben je nach Zweck der Kommunikation verschiedene Signaturen, geschäftliche und private. Viele Texte enthalten Bilder, die aus ASCII-Zeichen zusammengesetzt wurden, Zitate oder Wahlsprüche, die eine zusätzliche Referenz außerhalb des Inhaltes der schriftlichen Mitteilung herstellen.

13 Aber auch schon die Beobachtung der vergleichsweise klassischen Kommunikation in den elektronischen Mails zeigt, wie sehr sich dort die sprachlichen bzw. textlichen Umgangsformen geändert haben: alles wird klein geschrieben, jeder Satz beginnt mit einer neuen Zeile, Informationen werden ohne einführende Präliminarien oder gar ohne Anrede mitgeteilt, Unterschriften

werden durch Kürzel ersetzt und selbst persönliche Mitteilungen haben den Charakter von Aktennotizen. Offenbar hat sich hier weitgehend ein neuer Kommunikationsstil durchsetzen können, der ausschließlich funktionellen Zwecken dient und traditionelle Regeln beruflicher oder privater Korrespondenz unterläuft.

14 „Ebenso gut könnten wir sagen, daß es so etwas wie eine Geschlechts-Identität nicht gibt. Es gibt nur einen Plan für das Porträtieren der Geschlechtszugehörigkeit" (Goffman 1979, S. 37).

15 Siehe hierzu auch Christiane Funken: *Frau – Frauen – Kriminalität*, Opladen 1989.

16 Die TeilnehmerInnen der IRCs müssen bei ihrer Anmeldung ein Persönlichkeitsprofil erstellen, das je nach Belieben der Realität oder der eigenen Phantasie entspringen kann.

17 Die Protokolle wurden über ein Jahr anhand spezifischer Kriterien wie z.B. Anrede, Höflichkeitsformen, Ritualisierungen, SprecherInnenwechsel, Unterbrechungen, Überschneidungen, Themensteuerung, Häufigkeit und Länge der Redebeiträge, kommunikative Ziele (z.B. ob sie einander übertrumpfen oder unterstützen wollen,besänftigen oder überzeugen, auf Kosten anderer profilieren), verschiedene Strategien zur Zielerreichung, etc. analysiert.

Literatur:

Anz, Philipp/ Walder, P.: *techno*. Zürich.1995.

Agren, Per-Olof: *Virtual Community Life: A Disappearance to Third Places for Social Capital.* Umea University1998, http://iris.adb.gu.se/ conference/iris20/7.htm.

Baumann, Zygmunt: „Gewalt – modern und postmodern", in: Miller, M./Soeffner, H.G. (Hrsg.): *Modernität und Barbarei*. Franfurt/M.1996, S. 36-67.

Becker, Barbara: „Virtuelle Identitäten. Die Technik, das Subjekt und das Imaginäre", in: Becker, Barbara/Paetau, Michael, (Hrsg.): *Die Virtualisierung des Sozialen*, Frankfurt/M. 1997.

– „Frauen und neue Medien: Das Internet als mögliches Feld weiblichen Engagements?", in: Völger, G. et al. (Hrsg.): Materialienbände zur Ausstellung *Frauenmacht und Männerherrschaft. Geschlechterbeziehungen im Kulturvergleich*, [Rautenstrauch-Joest-Museum], Köln 1997.

– /**Mark, Gloria:** *Social Conventions in Collaborative Virtual Environments*, GMD, St. Augustin, 1998.

Bruckman, Amy: *Gender Swapping on the Internet*, ftp://media.mit.edu/ pub/asb/ papers/gender_swapping.ps.z., 1993.

Butler, Judith: *Das Unbehagen der Geschlechter*, Frankfurt/M. 1991.

– *Körper von Gewicht*, Berlin 1995.

Byrne, Elisabeth: *The Formation of Relationships on Internet Relay Chat (IRC). Faculty of Humanities and Social Sciences*, University of Western Sydney, http://www.magna.com.au/~max/liz/irc.html, 1994.

Cherny, Lynn: *Gender Differences in Text-Based Reality. Linguistics Department, Stanford University.Proceedings of the Berkeley Conference on Women and Language*, 1994. http:77people.a2000.nl/fschaap/mirror/index. html, 1994

Curtis, Pavel: Mudding: *Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, ftp://ftp.parc.xerox.com/pub/MOO/papers/DIAC 92.ps. 1991.

Doering, Nicola: *Einsam am Computer? Sozialpsychologische Aspekte der Usenet Community*, http://www.rrz.uni-koeln.de, 1994.

– *Isolation und Einsamkeit bei Netznutzern? Oeffentliche Diskussion und empirische Daten*, http://www.rrz.uni-koeln.de, 1995.

Funken, Christiane: *Frau – Frauen – Kriminalität*, Opladen 1989.

– „Gewalt im Internet", in: Becker, Barbara/Paetau, Michael (Hrsg.): *Die Virtualisierung des Sozialen*, Frankfurt/M. 1997, S. 203-222.

– „Körpertext oder Textkörper. Zur vermeintlichen Neutralisierung geschlechtlicher Körperinszenierungen im elektronischen Netz", in: Becker, Barbara/Schneider, Irmela (Hrsg.): *Medialität – Körperlichkeit – Identität*, Frankfurt/M. (in Druck).

– **/Becker, Barbara:** „Elektronische Kommunikation. Eine Chance für Frauen?", in: Oechtering, Veronike/Winker, Gabriele (Hrsg.): *Computernetze, Frauenplätze. Frauen in der Informationsgesellschaft*, Opladen 1998, S. 175-185.

– **/Becker, Barbara:** „Geschlechterimaginationen in virtuellen Welten", in: Rilling, Rainer (Hrsg.): *Machtfragen der Informationsgesellschaft*, Hamburg (in Druck).

Fox Keller, Evelyn: *Liebe, Macht und Erkenntnis*, München/Wien 1986.

Goffman, Erving: *Rahmen-Analyse*, Frankfurt 1977.

Grundy, Frances et al., (Hrsg.): *Women, work and computerization: spinning a web from past to future. Proceedings of the 6th International IFIP-Conference*, Berlin/ Heidelberg/New York 1997.

Guggenberger, Bernd: *Sein oder Design*, Berlin 1987.

Günter, Andrea: *Literatur und Kultur als Geschlechterpolitik*, Königstein/Taunus 1997.

GVU: *WWW-Umfragen*, http://www.gvu.gatech.edu/user-surveys/, 1998.

Hammerich, Kurt: „Einleitung", in: Funken, Christiane et al (Hrsg.): *Geschlecht, Informatik und Schule. Oder: Wie Ungleichheit der Geschlechter durch Koedukation neu organisiert wird*, St. Augustin 1996, S. 1-7.

Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur*, Frankfurt/M. 1995.

Herring, Susan: *Gender Differences in Computer-Mediated Communication: Bringing familiar Baggage to the new frontier*, University of Texas, Austin 1994.

Hirschauer, Stefan: „Die interaktive Konstruktion von Geschlechtszugehörigkeit", in: Zeitschrift für Soziologie, H. 2 1989, S. 100-118.

Hitzler, Ronald: „Verstehen: Alltagspraxis und wissenschaftliches Programm", in: Jung, Th./Müller-Doohm, St. (Hrsg.): *'Wirklichkeit' im Deutungsprozeß*, Frankurt/M. 1993, S. 223-241.

– **/Pfadenhauer, Michaela:** „Raver Sex. Körper und Erotik in der Techno- Szene", in: du, H. 4 1998, S. 66-68.

Höflich, Joachim: *Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation*, Opladen 1996.

Jones, Steve G.: *Virtual Culture*, London/Thousand Oaks/New Delhi 1997.

Lauretis, Teresa de: „Die Technologie des Geschlechts", in: *Vermittelte Weiblichkeit*, Hamburg 1996, S. 57-93.

Lehmann, Bettina: „Internet - (r)eine Männersache?", in: Bollmann Stefan/Heibach, Christiane, (Hrsg.): *Kursbuch Internet*, Mannheim 1996.

Mc Luhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Frankfurt 1970.

Michel, Kathleen: *Gender differences in computer-mediated conversations*, KIDLINK, 1992.

Nakamura, L.: *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/Nakamura.html, o.J..

Öhlschläger, Claudia: *Unsägliche Lust des Schauens*, Freiburg 1996.

Oldenburg, R.: *The Great Good Place*, New York 1989.

Oppenhäuser, Holger: *Vernetzte Identitäten*, http://www. uni-mainz.de, 1998.

Reid, Elisabeth: *Cultural in Text-Based Virtual Realities*, ftp://ftp.parc-xerox.com/pub/MOO/papers/conv-structure.txt, 1994.

Rakow, Lana: *Impact of New Technologies on Women as Producers/Consumers of Communication in the US and Canada*, Paris 1991.

Serpentelli, Jill: *Conversational Structure and Personality Correlates of Electronic, Communication*, Haverford College. ftp://ftp.parc.xeroyx.com/pub/MOO/papers/conv-structure.txt, o.J..

Shade, Leslie Reagan: *Gender Issues in Computer Networking*, http://www.delphi.com/woman/text3.html, o.J..

Stone, Allucquere Rosanna: „What Vampires Know: Transsubjection And Transgender", in: *Cyberspace*. University of Texas at Austin. http://www.rrz.unikoeln.de/themen/cmc/text/stone.93c.txt, 1993.

Tangens, Rena: „Ist das Internet männlich? Androzentrismus im Netz", in: Bollmann, Stefan/Heibach, Christiane (Hrsg.): *Kursbuch Internet*, Mannheim 1996, S. 355-379.

Turkle, Sherry: *Life on the Screen*, London 1997.

– „Identität in virtueller Realität", in: Bollmann, Stefan/Heibach, Christiane (Hrsg.): *Kursbuch Internet*, Mannheim 1996, S. 315-332.

Umfragen-Archiv: http://www.wuv.de/data/report/arch-main.html, 1998

Vogelgesang, Waldemar: „Virtuelle Erlebniswelten", in: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V. (Hrsg.): *Medien praktisch*, H. 82 1997, S. 27-32.

W3B-Studien: http://www.w3b.de, 1998.

West, Candace/Zimmerman, Don H.: „Doing gender", in: Lorber, J./Favell, A.S. (Hrsg.): *The Social Construction of Gender*, Newbury Park/London/New Delhi 1991, S. 13-37.

Willems, Herbert: *Rahmen und Habitus*, Frankfurt 1997.