

Geschlechtsidentitäten in der technologisch und digital vernetzten Gesellschaft

von Adrianna Hlukhovych

Abstract

Anhand exemplarischer theoretischer Ansätze der Gender-, Medien-, und Technologieforschung beleuchtet der Beitrag aus medienkulturwissenschaftlicher Sicht das Verhältnis von Medien und Geschlechtern im Hinblick auf die Gegebenheiten und Entwicklungen der technologisch und digital vernetzten Gesellschaft. Die Erörterung dieses Verhältnisses erfolgt im diachronen Schnitt und anhand der Wandlungs- und Aushandlungsprozesse zwischen den medien- bzw. technikzentrierten Positionen hinsichtlich der Konstruktion der Geschlechter und ihren Repräsentationen in den (digitalen) Medien auf der Ebene der medialen Botschaften: angefangen mit den Erkenntnissen der feministischen und Gender-Studien, über den Cyberfeminismus bis hin zu den Einsichten des Neuen Materialismus und des kritischen Posthumanismus.

Einführung

Die Debatte über das Verhältnis von Gender und Medien blickt auf eine lange Geschichte zurück.¹ Aus kulturwissenschaftlicher Perspektive ist vor allem die Repräsentation der Geschlechter in den Medien von Bedeutung. Aus medienwissenschaftlicher Sicht sind in erster Linie Medien, Apparate und die Technik selbst für die Konstruktion und das Überdenken der Geschlechtsidentitäten interessant. Die Abgrenzung zwischen Medien als Apparate und Medienbotschaften bzw. Inhalten, die die Me-

¹ Mein Beitrag ist interdisziplinär und abendländisch ausgerichtet. Medienwissenschaftliche bzw. medienkulturwissenschaftliche Argumentation kommt vorrangig zur Sprache. Dies betrifft auch die Erkenntnisse westlicher feministischer Forschung und Gender Studies.

dien transportieren, ist in vielerlei Hinsicht sinnvoll. Im Sinne des berühmten Postulats des Medientheoretikers Marshall McLuhan, „Das Medium ist die Botschaft“² (vgl. McLuhan 1992 [1967]), sind die Übergänge zwischen ihnen jedoch fließend. Wie sich die beiden Instanzen bedingen und miteinander konkurrieren, versuche ich in Bezug auf Geschlechter in der mediatisierten Gegenwart im Rahmen der Fragestellung dieses Beitrags aufzuzeigen.

Das Ziel meines Beitrags ist es, einige Einblicke in das Verhältnis von Medien und Geschlechtern bzw. Geschlechtsidentitäten zu gewähren – und zwar hinsichtlich der Gegebenheiten und Entwicklungen der technologisch und digital vernetzten Gesellschaft. Unter Medien verstehe ich im Folgenden digitale Medien, ferner Technik und Apparate im Allgemeinen.³ Dem Thema Gender nähere ich mich unter anderem aus der Perspektive der Identitätsproblematik und beleuchte das Gender-Medien-Verhältnis anhand exemplarischer Konzepte der Gender-, Medien-, und Technologieforschung im diachronen Schnitt und im Streit zwischen den medien- bzw. technikzentrierten Positionen hinsichtlich der Konstruktion von Gender und den Repräsentationen der Geschlechter in den (digitalen) Medien auf der Ebene der medialen Botschaft: angefangen mit den Erkenntnissen der feministischen und Gender-Studien, über den Cyberfeminismus bis hin zu den Einsichten des Neuen Materialismus und des kritischen Posthumanismus. Mit Rückblicken in die nähere Vergangenheit und in ausgewählten Schlaglichtern auf die Gegenwart der mediatisierten Gender-Debatte versuche ich, eine Einführung in das Thema Gender in der technologisch und digital vernetzten Gesellschaft sowie Wandel der Geschlechter und Geschlechterrollen aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive anzubieten.

² Das Postulat rückt den medientechnologischen Kanal in den Vordergrund und verdeutlicht, dass er ein entscheidender Faktor für die Wahrnehmung der Medienbotschaft sowie für unsere Kommunikation und Erkenntnis ist. McLuhan geht es weniger darum, welcher Inhalt in und mit Medien übertragen wird, sondern vielmehr darum, mit welchen Mitteln die Übertragung erfolgt.

³ Zur Vielfalt an Definitionen von Medien vgl. etwa die Ausführungen von Hartmut Winkler (Winkler 2008).

Geschlechtsidentitäten im Netz

Mit der rasanten und weitreichenden Entwicklung der (digitalen) Technologien in den letzten Jahrzehnten gewannen die Fragen der Identitätsbildung und -gestaltung sowie der Technologien des Selbst⁴ unter neuen, medialen, digitalen Bedingungen an besonderer Bedeutung. Brisant sind insbesondere die Aspekte der Forschung, die mit dem Identitätswandel und den Identitätskrisen innerhalb einer technologisierten Gesellschaft sowie mit den sich entwickelnden und ändernden Konfigurationen der menschlich-technologischen Beziehungen zu tun haben. Identitätsentwicklung, Identitätswechsel und (digitale) Selbstkonzepte rücken hierbei ebenso in den Mittelpunkt wie kritische Diskussionen um sich verändernde Konzepte des Selbst sowie Überlegungen zu Identitätsentwicklungsstrategien und zukünftigen Möglichkeiten des Humanen im technologisierten Zeitalter (Luppicini 2013b: 2f). Hierbei werden unter anderem Online-Identitäten, hybride Identitäten sowie die Ansätze des Post- und Transhumanismus⁵ und mitunter die menschlich-technologische Grenzfigur des Cyborgs adressiert (Luppicini 2013b: 4).

⁴ Vgl. etwa Technoself Studies (Luppicini 2013a).

⁵ Die Medienphilosophin Janina Loh definiert den Transhumanismus, den technologischen und den kritischen Posthumanismus wie folgt: „Der Transhumanismus will den Menschen weiterentwickeln, optimieren, modifizieren und verbessern. Seine Methode ist die technologische Transformation des Menschen zu einem posthumanen Wesen“ (Loh 2019: 97). Der kritische Posthumanismus dagegen „hinterfragt die tradierten, zumeist humanistischen Dichotomien wie etwa Frau/Mann, Natur/Kultur oder Subjekt/Objekt, die zur Entstehung unseres gegenwärtigen Menschen- und Weltbilds maßgeblich beigetragen haben“ und möchte dabei „den Menschen überwinden, indem er mit konventionellen Kategorien und dem mit ihnen einhergehenden Denken bricht“ (Loh 2019: 97). Die Hinwendung zu Maschinen und Technik „als neutrales Gegenüber zum Menschen“ ist im kritisch posthumanistischen Denken „eine Folge des Ringens mit dem Humanismus und insbesondere dem humanistischen Subjekt sowie dem damit einhergehenden Anliegen einer Überwindung des Anthropozentrismus“ (Loh 2019: 106). Im Gegensatz hierzu ist dem technologischen Posthumanismus „nicht an einer Infragestellung tradierter Kategorien oder an einer Kritik des (humanistischen) Menschenbildes gelegen“, sondern primär an der Erschaffung einer artifiziellen Alterität sowie der Ablösung des Menschen durch eine maschinelle 'Superspezies' (Loh 2019: 98). Die Technik wird im technologischen Posthumanismus somit eher als „Ziel und Zweck“ denn wie im Transhumanismus „als Medium und Mittel“ verstanden (Loh 2019: 98). Der Mensch in seiner konventionellen Auffassung tritt im Vergleich zur Technik dabei in den Hintergrund.

Die persönliche Internet-Identität, virtuelle Identität oder Online-Identität – diese Begriffe werden oft synonym verwendet – ist eine aktiv konstruierte, subjektiv relevante, anwendungsspezifische und für andere Menschen wiedererkennbare Repräsentation einer Person im Netz. Online-Identitäten sind anwendungsspezifisch, weil die jeweiligen Dienste unterschiedliche Instrumente zur Repräsentation des Selbst und Kommunikationsfunktionen zur Verfügung stellen. Hier kommt das oben erwähnte McLuhan'-sche Postulat zum Vorschein, denn das Medium der (Selbst-)Repräsentation prägt diese zugleich. So werden die jeweiligen Identitätspräsentationen verschiedenen Online-Kontexten angepasst (Döring 2000; Döring 2013: 341).

Ähnliche Anpassungen finden auch in Face-to-Face-Kontexten statt. Die diesbezüglichen Spielräume in digitalen Medien sind jedoch weitaus größer: Die Netzkommunikation ist hinsichtlich der Identitätsbildung insofern ausschlaggebend, als „wir im Netz mit neuen Präsentationsmöglichkeiten und Publika, mit ungewohntem Feedback und spezifischen Irritationen konfrontiert werden, die Anlass bieten, herkömmliche Umgangsformen mit eigenen und fremden Identitäten zu hinterfragen“ (Döring 2003: 401). Für Nutzer*innen des Internets besteht die Möglichkeit, Online-Identitäten anzunehmen, die stark von den üblicherweise gezeigten Offline-Identitäten abweichen. Ein Beispiel hierfür wäre der Geschlechtswechsel im Netz, wobei es um Provokation, Spiel, Manipulation oder auch um Selbstexploration gehen kann. Zugleich eignen sich Nutzer*innen des Internets Online-Identitäten nicht beliebig an: Virtuelle Identitäten fungieren als „Medien des Selbstausdrucks“, die oft besonders authentische Züge annehmen; sie unterscheiden sich häufig nur zum Teil von Offline-Identitäten (Döring 2000). Was spezifisch geschlechtliche Identitäten anbelangt, können Internetnutzer*innen – jenseits der ihnen offline zugeschriebenen Geschlechterrollen – „gegengeschlechtliche Anteile ihrer Persönlichkeit explorieren“ (Döring 2003: 378) oder mit hybriden Geschlechtsidentitäten experimentieren. Insofern sind digitale Medien in der Lage, die Auffassung der Geschlechter und Geschlechterrollen zu modifizieren und neue Möglichkeiten für die Konstruktion der Geschlechtsidentitäten zu eröffnen.

Das Internet als Laboratorium für Identitätsexperimente

Die Potenziale der Online-Kommunikation für das Experimentieren mit Identitäten betont – um ein frühes prominentes Beispiel zu nennen – unter anderem die Psychologin, Soziologin und Anthropologin Sherry Turkle (1998). Sie verdeutlicht, wie und auf welche Weise Identitäten in einer Online-Kultur der Simulation geformt werden. Turkle stellt eine Verbindung zwischen den technischen Möglichkeiten des Internets und sich wandelnden, multiplen Identitäten her. Sie betont, dass das Internet zur Idee der vielfältigen, fluiden Identitäten beigetragen hat, indem seine Nutzer*innen durch viele verschiedene Identitäten ‚vagabundieren‘ können und sich derart ihr Selbst konstruieren (vgl. Turkle 1998: 287). Das Internet definiert Turkle damit als ein wichtiges „Soziallabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und -Rekonstruktionen [...], die für das postmoderne Leben charakteristisch sind“ (1998: 289f). Sie verzeichnet eine grundlegende Veränderung in der Art und Weise, wie Identitäten erzeugt und erlebt werden können (vgl. Turkle 1998: 10): Computerbildschirme werden – laut Turkle – zu einer neuen Arena für Fantasien und neue Betrachtungsweisen über Evolution, Beziehungen, Sexualität, Politik und Identität (vgl. 38). Die Kultur der Simulation ändert Vorstellungen von Persönlichkeit, Körper, Identität und Maschinen (vgl. Turkle 1998: 10) und berührt die gesellschaftlichen Probleme der Gerechtigkeit und Werte (377). Schließlich stellt Turkle die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen, dem Belebten und Unbelebten, dem einheitlichen und multiplen Selbst zunehmend infrage (1998: 10).

Virtuelle Welten – so wie sie Turkle in ihrer Studie zu den interaktiven Möglichkeiten der MUDs (Multi-User-Dungeous bzw. textbasierten Online-Rollenspiele) beschreibt – ermöglichen „Erfahrungen, die das wirkliche Leben kaum zu bieten hat“ (1998: 310). MUDs gewähren die „Freiheit, in eine Rolle zu schlüpfen, die in beliebiger Distanz zum eigenen ‚wahren Selbst‘ liegen kann“ (Turkle 1998: 17). In ihrem ‚zyklischen Pendeln‘ zwischen realen und virtuellen Welten (Turkle 1998: 15) können die Nutzer*innen der MUDs die Beschränkungen ihrer realen Existenz ablegen und zu Schöpfer*innen ihrer Identität werden, indem sie durch soziale Interaktion ihre neuen ‚Selbste‘ entwerfen (13). In diesem Sinne

fungieren MUDs als ein anschauliches Beispiel dafür, „wie die computervermittelte Kommunikation als ein Ort der Konstruktion und Rekonstruktion von Identität dienen kann“ (Turkle 1998: 17). Zugleich sind sie auch „Sphären, in denen Menschen und Maschinen in eine neue Beziehung zueinander eintreten, gar miteinander verwechselt werden können“ (Turkle 1998: 22). MUDs werden zu Objekten der Erkenntnis der realen Welt und regen zum Nachdenken darüber an, in welchem Ausmaß die reale Welt zu einem Simulationsspiel geworden ist (Turkle 1998: 111). Gleichsam können sie zum Ort des Widerstands und der politischen Bevollmächtigung werden (Turkle 1998: 393f).

Für die Gender-Thematik bedeuten die Thesen von Turkle, dass in den durch das Internet ermöglichten Rollenspielen neue Geschlechtsidentitäten ausprobiert oder neue bzw. andere Facetten der eigenen Geschlechtlichkeit entdeckt werden können. Für das Verhältnis zwischen Mensch/Geschlecht und Technik sagen ihre Thesen aus, dass insbesondere interaktive digitale Medien an der Konstruktion der Gender-Identitäten mitwirken. Und auch wenn spätere Forschung berechtigte Zweifel in Bezug auf die (frühen) technikoptimistischen Versprechungen des Internets und an der Annahme äußert, dass virtuelle Welten und die Netzkommunikation neue (positive) Identitätsentwürfe herbeiführen können (vgl. Dunn 2013: 35) ⁶ eröffnet Turkles Studie eine legitime und wichtige medienkulturwissenschaftliche Perspektive auf die grundlegenden Veränderungen und die Möglichkeiten der Konstruktion der Geschlechtsidentitäten, die mit dem Aufkommen der digitalen Medien entstanden sind. Die vielfältigen Möglichkeiten der Konstruktion und Repräsentation von Geschlechtsidentitäten im Netz – unabhängig davon, ob und wie sie genutzt werden – zeigen neue Wege auf, wie Geschlechterrollen und Geschlechterverhältnisse (unter anderem unter Bedingungen der Anonymität) imaginiert und umgedacht werden können. Hierfür stellen die (technischen) Möglichkeiten der digitalen Medien ein emanzipatorisches Potenzial in Aussicht, selbst wenn dieses Potenzial nicht immer erfüllt oder in Anspruch genommen wird.

⁶ Zur frühen Euphorie bezüglich des egalisierenden Potenzials des Internets und deren Kritik vgl. Barlow (1996). Zu dem seit einigen Jahrzehnten gern reflektierten und kontrovers diskutierten Partizipationspotenzial der digitalen Medien vgl. etwa Jenkins (2006).

Cyberfeminismus

Der geschlechtliche Identitätswechsel und das Experimentieren mit Gender-Identitäten online ist nicht zufällig ein bereits seit Jahrzehnten rege beforschtes Thema. Man erhofft(e) sich von den virtuellen Welten und Online-Identitäten die Loslösung des Subjektes von seinem biologischen Geschlechtskörper bzw. seiner Materialität – in vielerlei Hinsicht der letzten ‚Garantieinstanz‘ für die Aufrechterhaltung der insbesondere in Gender und Queer Studies als hegemonial beklagten, institutionell verankerten ‚heterosexuellen Matrix‘ (vgl. Butler 1991)⁷ bzw. der Logik der Zweigeschlechtlichkeit. Bezieht sich doch die Kritik der Sex-Gender-Dichotomie⁸ unter anderem auf die mit dieser Dichotomie einhergehende Fortführung des Geschlechterdualismus sowie auf häufig unhaltbare Differenzierung von Natur und Kultur, die an die Unterscheidung zwischen dem biologischen (‚sex‘) und sozio-kulturellen Geschlecht (‚gender‘) anknüpft. Denn gerade der Rekurs auf die vermeintlich natürlichen Geschlechter und ferner ihre kulturell codierten Körper kann als Legitimationsstrategie für die soziale Anordnung der Geschlechter, ihre politisch-ideologische Bestimmung und die damit verbundenen Machtverhältnisse und Herrschaftspraktiken verstanden und instrumentalisiert werden.

⁷ Unter der ‚heterosexuellen Matrix‘ versteht Judith Butler eine normative, aus ‚sex‘, ‚gender‘ und ‚desire‘ bestehende Macht-Anordnung, in der man aus dem binär angelegten biologischen Geschlecht (Mann oder Frau) das soziokulturelle Geschlecht ableitet und an ein heterosexuelles Begehren koppelt. Andere Modifikationen der so vorgegebenen Koppelungen werden als Normabweichungen angesehen und aus der gesellschaftlichen Ordnung ausgeschlossen, diszipliniert oder bestraft (vgl. Butler 1991).

⁸ Unter der Dichotomie ‚sex – gender‘ versteht man eine vermeintlich ahistorische Unterscheidung zwischen biologischem (‚sex‘) und soziokulturellem Geschlecht (‚gender‘). Die Gender-Forschung widerspricht dieser Position durch die These, dass das ‚biologische‘ Geschlecht ebenfalls historisch bzw. kulturell codiert wird (vgl. Wende 2002: 357; Butler 1991).

Die Erlösung aus den Zwängen des Geschlechtskörpers kommt insbesondere im Cyberfeminismus⁹ prominent zur Sprache. Der grundlegende Text des Cyberfeminismus ist „Ein Manifest für Cyborgs“ (1995), der aus der Feder der Naturwissenschaftlerin, Wissenschaftstheoretikerin und Feminismus-Forscherin Donna Haraway stammt. In ihrem Manifest diagnostiziert die Wissenschaftlerin, anders als es zuvor in der feministischen Technikkritik üblich war, keine weibliche Entfremdung durch die Technik. Ganz im Gegenteil legt sie eine optimistische Vision der technologisierten Welten frei: Sie entwirft eine von der Kybernetik inspirierte Post-Gender-Welt, in der durch Mensch-Maschine-Kopplungen die Geschlechter-Dichotomien ihre Gültigkeit verloren haben.

Haraway geht den Geschlechterdichotomien auf den Grund und leitet sie von den basalen Dualismen „westlicher‘ Wissenschaft und Politik“ ab, die „Natur als Mittel für die Hervorbringung von Kultur“ aneignen und das Selbst „durch die Reflexion im Anderen“ reproduzieren (vgl. Haraway 1995a: 34f). Diese Dualismen untermauern, laut Haraway, die Unterscheidung zwischen Materialismus und Idealismus (vgl. 1995a: 37) sowie mehrere andere Dualismen, wie männlich und weiblich, zivilisiert und primitiv, Eigenes und Fremdes, Geist und Körper, Kultur und Natur, Mensch und Maschine. Diese Dualismen begründen ihrerseits problematische Hierarchien und die damit einhergehenden Praktiken der Herrschaft (vgl. Haraway 1995a: 67).

Technologien des späten 20. Jahrhunderts, so Haraway, haben die Differenz von natürlich und künstlich, Körper und Geist, Mensch und Maschine infrage gestellt (vgl. 1995a: 37). Sie forderten die problematischen Dualismen und die daran anknüpfenden Herrschaftsverhältnisse heraus (vgl. Haraway 1995a: 67). Insbesondere in der hybriden Figur und

⁹ Unter Cyberfeminismus versteht man ein verzweigtes Netz von Überlegungen und Aktivitäten, die um Techniken der Simulation kreisen und um die Frage, wie digitale Medien Geschlechtsidentitäten prägen. Cyberfeminismus reflektiert digitale Techniken und Biotechnologien aus feministischer Sicht. Er untersucht den Zusammenhang von Technologien und „Konstruktionen von Subjekten und gender“, „die Bedeutung von Technik und patriarchalischen Strukturen“, „die Relation von Weiblichkeit und virtuellen Räumen“ sowie „die angenommene Geschlechtsneutralität des Internet“ (Krewani 2002: 55f). Diese Überlegungen gehen unter anderem auf die Möglichkeiten des Post- oder Transhumanismus zurück, bspw. in den Bereichen: künstliches Leben, Prothetik, Gentechnologien, Cyborgs, und somit auf die Verbindung von Mensch und Maschine (vgl. Krewani 2002: 56).

„Metaphorik der Cyborg“, die sich – dank den neuen Technologien – konventionellen geschlechtlichen Zuschreibungen entzieht, sieht Haraway einen (Aus-) „Weg aus dem Labyrinth der Dualismen“ und ein Mittel, um die Geschlechtskörper und die Werkzeuge ihrer Konstruktion neu zu denken und sich zu erklären (vgl. 1995a: 72).

Haraway ist sich der Tatsache bewusst, dass ihr Cybermythos machtvolle Verschmelzungen und gefährliche Kontrollmöglichkeiten zur Folge haben kann (vgl. 1995a: 39), plädiert aber zugleich für ein Leben mit Technologien, in dem die Widersprüche ausgehalten werden und in dem Menschen Verantwortung für die Konstruktion von Grenzen übernehmen (35) – und zwar als ein Teil notwendiger politischer Arbeit (39).

Auch wenn Haraways „Manifest für Cyborgs“ die utopische Vorstellung einer egalitären Welt vermittelt, ist seine Analyse kultureller, sozialer und politischer Dichotomien, seine Erörterung wichtiger Symptome und Chancen des technologisierten Zeitalters sowie die im Manifest implizierte Aufforderung, über diese Symptome und Chancen kritisch nachzudenken, überzeugend und richtungsweisend. Und obschon sich seit der Entstehung dieses in jeder Hinsicht inspirierenden Manifests das egalisierende Potenzial digitaler Netzwerkkommunikation zum Teil als naiv herausgestellt hat, bietet der Cyberfeminismus doch eine wichtige Perspektive auf den Wandel und die Veränderung von Geschlechterverhältnissen und deren Artikulationen – in und durch – digitale Medien. Dies gilt nicht zuletzt in Bezug auf die Etablierung von Netzwerken, die Schaffung neuer Formen der Partizipation und die Formierung nationaler wie transnationaler feministischer Öffentlichkeiten (vgl. etwa Hawthorne/Klein 1999; Flanagan/Booth 2002) – zumindest unter der Voraussetzung des Zugangs zu und der kompetenten Nutzung von digitalen

Medien bzw. der Überwindung der ‚digitalen Kluft‘.¹⁰

Kritischer Posthumanismus

Die Thesen und Gedanken des Cyberfeminismus haben sich insbesondere für die trans- und posthumanistischen Ansätze als fruchtbar erwiesen. Im Folgenden möchte ich näher auf die Erkenntnisse des kritischen Posthumanismus und seine Reflexion geschlechtlicher Identitäten in Zusammenhang mit Technik eingehen. Denn auch im kritischen Posthumanismus können Medien, Technik und Apparate einen transformatorischen, emanzipatorischen Auftrag erfüllen, indem sie die von Donna Haraway umrissenen Geschlechterdichotomien nivellieren.

Kritische Posthumanist*innen arbeiten einen solchen emanzipatorischen Auftrag heraus, indem sie die humanistischen Ideale und das humanistische Bild des Menschen, welches von Rassismus, Sexismus und Imperialismus, Gewalt und Terror überschattet wurde, hinterfragen. Kritisch beleuchten sie die angenommene Überlegenheit des Menschen gegenüber anderen Lebewesen (Subjekten) und Nicht-Lebewesen (Objekten). Dabei gehen sie auch der Frage nach, ob alle bzw. welche Menschen im Kontext der humanistischen Ideale als vollwertige Menschen (bzw. Subjekte) angesehen wurden und werden, und bringen so im Zuge der Revision der Geschlechterverhältnisse Kritik an den patriarchalen Strukturen des Anthropozentrismus bzw. am Androzentrismus sowie an Geschlechterhierarchien zur Sprache. Rückblickend auf die postmoderne, postkoloniale, postkommunistische und eine umstrittene postfeministische Ära stellt die Philosophin Rosi Braidotti den Anbruch einer posthu-

¹⁰ Die Begriffe ‚digitale Kluft‘, ‚digitale Spaltung‘ oder ‚digital divide‘ meinen verschiedene Formen sozialer, geschlechtlicher, bildungs- oder altersbedingter, ethnischer oder (trans-)nationaler Ungleichheit im Zugang zu und in der Nutzung von digitalen Technologien, die vor allem auf sozioökonomische, volkswirtschaftliche oder kulturelle Gründe zurückzuführen sind. In Bezug auf die fehlenden Kompetenzen in der Nutzung von digitalen Medien spricht man von ‚second-level digital divide‘. Zunehmend wichtiger in der einschlägigen Forschung wird die Frage nach dem Verwertungsvorteil bzw. nach der gesellschaftlichen Relevanz des Zugangs zu und der Nutzung von digitalen Technologien (vgl. Marr/Zillien 2019), die im Kontext von ‚third-level digital divide‘ behandelt wird.

manen Ära in Aussicht, die einen grundlegenden Wandel in der Auffassung des Humanen und des Verhältnisses des Menschen zu anderen (Nicht-)Lebewesen herbeiführt (vgl. Braidotti 2014: 7). Insbesondere angesichts der Überlagerung der Diskurse des Menschlichen und Nicht-menschlichen, Humanen, In- und Posthumanen in der globalisierten, technologisch vermittelten Welt thematisieren ihre Texte das Aufkommen solcher Fragen, die sich Menschen in Bezug auf ihre Identität, ihr politisches Handeln, ihre wissenschaftlichen Praktiken, ihre Beziehungen zueinander sowie zu neuen Technologien und Technik stellen sollten (vgl. Braidotti 2014: 7f). Braidotti bietet alternative Formen der Betrachtung des ‚Humanen‘ (2014: 34) an, in denen Geschlechterverhältnisse anders organisiert werden und in denen der Technik eine wichtige transformative Rolle zukommt.

Der kritische Posthumanismus „[nimmt] den Ausnahmestatus des Menschen aufs Korn“ und erklärt zugleich die Rolle, die der Mensch „inmitten anderer Geschöpfe (sowohl der belebten als auch der unbelebten) [spielt]“ (Barad 2018: 14). Er versucht die Geschlechterdichotomien zu nivellieren, indem er die diesen Dichotomien zugrundeliegenden Dualismen Natur – Kultur und Objekt – Subjekt auflösen will. Denn gerade die im universellen Humanismus eingesetzte binäre Logik der geschlechtlichen Identität und Alterität führte, nach Braidotti, zum Verständnis der Differenz als „Ausdruck von Minderwertigkeit“; sie bekam „eine qualitative, tödliche Bedeutung für jene, die als ‚Andere‘ gekennzeichnet werden“: seien es die „sexualisierten“, „rassisierten“ oder „naturalisierten Anderen, die man als überflüssige Körper auf einen nicht mehr menschlichen Status reduziert“ (Braidotti 2014: 21). Wie geht der kritische Posthumanismus konkret vor, um die Geschlechterdichotomien und die einschlägigen Dualismen Natur – Kultur, Subjekt – Objekt und Mensch – Technik zu nivellieren? Zur Überwindung der Dichotomien zieht er das theoretische Konzept des Neuen Materialismus heran.

Neuer Materialismus

Der Neue Materialismus geht von der Annahme aus, dass Materie über ‚agency‘ bzw. eine Wirkmächtigkeit verfügt, die ihrer eigenen Logik folgt (vgl. Kallmeyer 2019: 437). Die Handlungsfähigkeit der Materie ist nicht gänzlich aus sozialen und kulturellen Verhältnissen abzuleiten. Materialisierungsprozesse haben ihre eigene Dynamik. Sie beschränken sich nicht auf das Subjekt bzw. auf Lebewesen, sondern sind auf unterschiedliche Entitäten verstreut, die ebenso über bestimmte Kapazitäten und Fähigkeiten zur Handlung verfügen (vgl. Kallmeyer 2019: 438). So wird im Neuen Materialismus Natur und Kultur als ein Kontinuum verstanden, in dem keinem Pol das Primat zugeschrieben wird. Auf diese Weise werden allerlei dualistische Vorstellungen, insbesondere was Geschlechter und Subjekt-Objekt-Relationen angeht, hinterfragt und überwunden: Wenn die Materie selbst wirkmächtig ist und auf soziale und kulturelle Verhältnisse nicht reduziert werden kann, dann bedeutet es in Bezug auf die Kategorie des Geschlechts, dass weder seine sozio-kulturelle, noch seine materiell-körperliche Dimension determinierbar ist. Und wenn sich Materialisierungsprozesse auf das menschliche Subjekt nicht beschränken, dann heißt das, dass Objekte – Medien, Technik, Apparate – an der Hervorbringung des geschlechtlichen Körpers aktiv mitwirken. Indem er diese Zusammenhänge hervorhebt, versucht der Neue Materialismus die Geschlechterdichotomien durch die Handlungsfähigkeit der Materie zu erklären und sie zugleich aufzulösen. Statt einer Annahme fester Kategorien tritt hier das Zusammenspiel der Kategorien in den Vordergrund. Dieses Zusammenspiel erzeugt Differenzen und installiert Dualismen, die aber immer historisch kontextualisiert sind und als solche innerhalb eines dynamischen Kontinuums eingebetteten Phänomene betrachtet werden sollten (vgl. Kallmeyer 2019: 439; Tuin/Dolphijn 2012).

Das Zusammenspiel von Kategorien – der Geschlechter sowie der Subjekte und Objekte (bzw. der Lebewesen und der Technik) –, nicht Kategorien selbst, das heißt Relationen „ohne zuvor existierende Relata“ (Barad 2018: 19), treten im Neuen Materialismus in den Vordergrund. Um die Verwobenheit dieser Relationen zu unterstreichen, führt die Physikerin und Philosophin Karen Barad den Begriff der ‚Intraaktion‘ ein und

erläutert, dass die ‚Intraaktion‘, im Gegensatz zur ‚Interaktion‘, keine vorgängige Existenz unabhängiger Relata voraussetzt und damit keine strikten Grenzen zwischen den Phänomenen vorsieht. Erst durch Intraaktionen, so Barad, erlangen die Phänomene ihre Bestimmtheit und Bedeutung. Der Begriff der Intraaktion stellt „eine Neubearbeitung des traditionellen Begriffs der Kausalität“ dar (Barad 2018: 20). Für das Geschlechterparadigma bedeutet eine solche Aufhebung der traditionell aufgefassten Kausalität bzw. Vorgängigkeit, dass diskursive Geschlechterkategorien von der Materialität geschlechtlicher Körper (oder umgekehrt) nicht abgeleitet werden können, und dass Geschlechter das Resultat komplexer materiell-diskursiver und natürlich-kultureller Praktiken sind (vgl. Barad 2018: 11). Die Materialität, und somit die geschlechtliche Körperlichkeit, ist in der Auffassung des Neuen Materialismus diskurshaft, so wie Diskurspraktiken bzw. sozial-kulturelle Zuschreibungen des geschlechtlichen Körpers immer schon materiell sind (vgl. Barad 2018: 41). Diese so entstehenden „Beziehung[en] der wechselseitigen Implikation“ (Barad 2018: 41) können nicht in Begrifflichkeiten des jeweils anderen erklärt oder aufeinander reduziert werden. Weder Diskurspraktiken noch materielle Phänomene „haben einen privilegierten Status bei der Bestimmung der anderen“; keine von beiden sind „beim Fehlen der anderen artikuliert oder artikulierbar“; Materie und Bedeutung artikulieren sich immer gegenseitig (Barad 2018: 41).

Aus der Perspektive des Neuen Materialismus beziehen sich die auf die Intraaktion zurückgehenden Materialisierungsprozesse bzw. die aus diesen Prozessen resultierenden materiellen Phänomene nicht nur auf menschliche Körper, sondern auch auf alle anderen Objekte. In Barads Verständnis sind „Körper [...] keine Gegenstände mit vorgegebenen

Grenzen und Eigenschaften [...]. ‚Menschliche‘ Körper sind nicht wesentlich verschieden von ‚nichtmenschlichen‘“ (Barad 2018: 42f).¹¹ Hier knüpft Barads Konzept der Intraaktion zwischen menschlichen und nicht menschlichen Körpern an eine für diesen Beitrag zentrale Fragestellung an: die Frage des Zusammenhangs zwischen Geschlechtern bzw. Geschlechtsidentitäten und Medien bzw. Technik und Apparaten, denen im Neuen Materialismus und im kritischen Posthumanismus eine emanzipatorische Kraft zugesprochen werden kann (vgl. Loh 2018: 131). Genauer handelt es sich dabei um die schrittweise „Rekonfiguration der Materialität von menschlichen, nicht-menschlichen, cyborgartigen und anderen solchen Formen“ (Barad 2018: 87), wobei Medien, Technik und Apparate für diese Rekonfigurationsprozesse zunehmend an Bedeutung gewinnen. Sie sind keine bloßen Wiedergabeinstrumente, sondern stellen selbst „spezifische materiell-diskursive Praktiken“ und „materielle Konfigurationen oder Rekonfigurationen der Welt“ dar (Barad 2018: 31f). In ihrer Handlungsfähigkeit setzen sie „das in Kraft, was relevant ist und

¹¹ Barad ergänzt und erläutert ihre These zur Entgrenzung der menschlichen und nicht menschlichen Körper anhand folgender Überlegungen: „Auf den ersten Blick mag die Außengrenze eines Körpers offensichtlich oder gar unanfechtbar erscheinen. Eine Kaffeekanne endet an ihrer äußeren Oberfläche genauso gewiß wie Menschen an ihrer Haut enden. Augenscheinlich ist es ein soliderempirischer Ansatz, wenn man sich auf visuelle Anhaltspunkte verläßt, aber sind Gesichter und Festkörper wirklich, was sie zu sein scheinen? Tatsächlich deutet eine Fülle von empirischen Belegen aus einem Spektrum verschiedener Disziplinen, Überlegungen und Erfahrungen stark darauf hin, daß visuelle Anhaltspunkte irreführend sein können. Was für einige offensichtlich scheinen mag, ist einfach ein Ergebnis davon, wie die Dinge unabhängig von spezifischen Praktiken des Sehens und anderen körperlichen Auseinandersetzungen mit der Welt sind. Vielmehr ist es immer deutlicher geworden, daß die scheinbar selbstverständliche Natur von Körpergrenzen, einschließlich ihrer scheinbaren visuellen Offensichtlichkeit, ein Ergebnis der Wiederholung (kulturell und historisch) spezifischer körperlicher Leistungen sind. Tatsächlich was das 20. Jahrhundert Zeuge von ernsthaften wissenschaftlichen, philosophischen, anthropologischen und erfahrungsmäßigen Anfechtungen dieses scheinbar selbstverständlichen Standpunkts. Neuropsychologen, Phänomenologen, Anthropologen, Physiker, postkolonialistische, feministische, homosexuelle, Wissenschafts- und Behinderungsforscher und psychoanalytische Theoretiker gehören zu denen, die die mechanistische Auffassung der Verkörperung und die vermeintlich vorgegebene Natur von Körpergrenzen – insbesondere menschlicher – in Frage stellen. Cyborg-Theoretiker gehören zu denjenigen, die es äußerst ironisch finden, an dieser Stelle haltzumachen. (Barad 2018: 47f)

was vom Relevantsein ausgeschlossen ist“ (Barad 2018: 35) und bringen selbst materiell-diskursive Phänomene hervor (vgl. Barad 2018: 72).¹²

Angesichts einer solchen Auffassung einer handlungsmächtigen Materie, der Intraaktion von Subjekten und Objekten und materiell-diskursiver Praktiken werden die Grenzen zwischen Geschlechtern brüchig. Die Erkenntnisse des Neuen Materialismus konfigurieren die Gegensätze Mann – Frau, Mensch – Maschine, Materialismus – Idealismus, schließlich Kultur – Natur neu. Aus der letztgenannten Dichotomie entsteht – mit Donna Haraway gesprochen – eine neue Konzeption der ‚naturecultures‘, bzw. ‚Naturkulturen‘ (vgl. Haraway 2016), die technik- und mediengebunden, wandelbar und unabgeschlossen sind, und die Spezies- und Geschlechtergrenzen sowie Sex-Gender-Dichotomie infrage stellen. Denn: „Die Welt ist ein Knoten in Bewegung. Biologischer und kultureller Determinismus sind beides Fälle von fehlplatzierter Konkretheit“ (Haraway 2016: 13). Sowohl Natur als auch Kultur, sowohl Subjekte bzw. Menschen als auch Objekte bzw. Technik beteiligen sich gleichberechtigt an der Produktion der Körperlichkeit und der Geschlechter; sie bringen körperliche wie geschlechtliche Grenzen und Differenzen gemeinsam hervor.

¹² Als Physikerin expliziert Karen Barad ihre Auffassung von Apparaten und Technik als ‚diskursive‘, ‚grenzziehende‘, ‚Praktiken‘ und als ‚(Re-)Konfigurationen der Welt‘ am Beispiel der Messinstrumente, ihrem Anteil an Messstandards und -ergebnissen sowie an der Objektivität der Erkenntnis (vgl. Barad 2018: 15ff, 58ff). In Bezug auf die Grenzen des Apparats fragt sie: „Fällt die äußere Grenze des Apparats mit dem visuell erfaßbaren Ende des Geräts zusammen? Was wäre, wenn es eine infrarote Schnittstelle (d. h. eine drahtlose Verbindung) zwischen dem Meßinstrument und einem Computer gäbe, der Daten sammelt? Schließt der Apparat den Computer ein? Ist der Drucker, der mit dem Computer verbunden ist, Teil des Apparats? Gehört das Papier dazu, das in den Drucker gegeben wird? Und die Person, die das Papier einlegt? Was ist mit der Person, die die Zeichen auf dem Papier liest? Oder den Wissenschaftlern und Technikern, die das Experiment planen, konstruieren und durchführen? Wie steht es mit der Gemeinschaft der Wissenschaftler, die die Bedeutung des Experiments beurteilen und ihre Unterstützung oder ihre Mangel an Unterstützung im Hinblick auf zukünftige finanzielle Förderung signalisieren? Was genau macht die Grenzen des Apparats aus und verleiht bestimmten Begriffen Bedeutung unter Ausschuß von anderen?“ (Barad 2018: 25). Zur (geschlechtlichen) Identitätszuschreibung und Sozialisation des Säuglings mithilfe der Technik der pränatalen Diagnostik vgl. Bennett/Chaloupka (1993: 91). Zur pränataldiagnostischen Entstehung des Fötus als ‚materielles Phänomen‘ durch die Intraaktion zwischen unterschiedlichen Akteuren (Eltern, Ärzt*innen, Ultraschallgerät, Körper) vgl. Schwennesen/Koch (2009).

Die Reflexionen des Neuen Materialismus und des kritischen Posthumanismus – theoretisch-philosophische Strömungen, die seit ihrer Entwicklung nicht unkritisiert geblieben sind (vgl. Goll/Keil/Telios: 2013; Garske: 2014) – warten noch auf ihre praktische Realisierung. Ihre ethischen, wissenschaftstheoretischen sowie denkbaren bildungspolitischen und juristischen Konsequenzen lassen sich noch nicht zuverlässig abschätzen. Es ist aber zu vermuten, dass die Realisierung von Ideen und Vorstellungen des kritischen Posthumanismus, insbesondere des Beitrags von Medien, Technik und Apparaten für sich beständig wandelnde Geschlechterverhältnisse, nicht notwendigerweise so weit in der Zukunft liegt, wie es scheinen mag. Zugleich evozieren diese Ideen und Vorstellung das (von Haraway geforderte) zunehmende Bewusstsein für die Rolle der Technik für das Hervorbringen von Körperlichkeit und Geschlechtsidentitäten.

Mediale Repräsentationen der Geschlechter

Während die technik- und medienzentrierte, Gender- und Technologie-Forschung unter Rückbezug auf Cyberfeminismus, Transhumanismus und Posthumanismus konventionelle Geschlechtsidentitäten radikal infrage stellt, werden die Geschlechter unter anderem in ‚popkulturellen‘ digitalen Medien und auf der Ebene der medialen Botschaften immer noch in vielerlei Hinsicht nach konventionellen Mustern repräsentiert. Diese Konstellation betrifft wiederum Online-Identitäten, die nicht unbedingt unter dem Vorzeichen der Aufhebung der ‚heterosexuellen Matrix‘, stereotyper Geschlechterrollenzuschreibungen und der Umsetzung einer ersehnten Gleichberechtigung der Geschlechter konfiguriert werden, wie

auch immer diese Gleichberechtigung aufgefasst werden mag.¹³ Kritisiert und diskutiert werden neue Kontrollregime der Gender-Repräsentationen in den digitalen Medien, die durch wirtschaftliche Zwänge, Konsumstrategien und Werbung zustande kommen. Insbesondere Technologien des Selbst, die mit Selbstdarstellungen, virtuellen Freundschaften und Like-Praktiken in Verbindung stehen, forcieren diese Regime der (Selbst-)Kontrolle. Und obwohl Online-Identitäten an die Materialität des (geschlechtlichen) Körpers nicht gebunden sind, wurde der Optimismus in Bezug auf die Visionen des frühen Cyberfeminismus gedämpft. Man ist zur Einsicht gekommen, dass Geschlechterdifferenzen, und dabei gerade auch traditionelle Geschlechtervorstellungen, als handlungsstrukturierende Kategorie insbesondere in der virtuellen Realität weiterhin von Belang sind.

Während also die eingangs zitierte Sherry Turkle hauptsächlich positive, technik- und medienbezogene Möglichkeiten der geschlechtlichen Identitätskonstruktion und -erkenntnis im Netz unterstreicht, stellt die Medienwissenschaftlerin Lisa Nakamura fest, dass Nutzer*innen des Internets und von Online-Spielen im Besonderen beim Experimentieren

¹³ Vgl. etwa den ‚neuen Geschlechtervertrag‘ unter den sozioökonomischen und politischen Bedingungen des Neoliberalismus bei McRobbie (2016). Die These der Kulturwissenschaftlerin und Feminismusforscherin Angela McRobbie läuft darauf hinaus, dass die Ideale und Werte des Feminismus in neoliberalen Gesellschaften disartikuliert und die bereits erreichte Gleichberechtigung von Frauen, oder genauer gesagt der ‚Anschein der Gleichheit‘ (77), instrumentalisiert wurde. Diese Konstellation definiert McRobbie als den ‚neuen Geschlechtervertrag‘, „mit dem zur Zeit vor allem jungen Frauen aus den westlichen Ländern das Angebot gemacht wird, öffentlich sichtbar zu werden, die Möglichkeiten des Arbeitsmarkts zu nutzen, sich weiterzubilden, reproduktive Selbstbestimmung zu praktizieren und genug Geld zu verdienen, um an der Konsumkultur teilzuhaben, die sich ihrerseits gerade zu einem der bestimmenden Züge zeitgenössischer Modelle weiblicher Staatsbürgerschaft entwickelt“ (75). Durch diese Konstellation entsteht der Druck, sich neuen (medialen) Technologien des Selbst (84) und Mechanismen der Selbstkontrolle zu unterwerfen (McRobbie 2016: 87), wobei „die Matrix des heterosexuellen Begehrens“ erneut abgesichert wird (86). Mediale Popkulturen, wie Frauenzeitschriften, die Mode- und Schönheitsindustrie, für weibliches Publikum produzierte Film- und Fernsehformate, Bücher und Kunstwerke fungieren dabei als Multiplikatoren des Pseudo-Feminismus und dienen der Kontrolle des Selbst. Die medial erzeugten Bilder dominieren politische Diskurse und Vorstellungswelten und verhindern, dass eine andere Welt imaginiert werden kann als die, in der Frauen gegenwärtig leben (McRobbie 2016: 70).

mit anderen Gender- und Körper-Identitäten eher auf konventionelle Geschlechtervorstellungen zurückgreifen, entsprechend agieren sowie stereotype Genderrollen in Anspruch nehmen und tradieren.¹⁴ Um diese Praktiken der Stereotypisierung unter den Bedingungen der Online-Kommunikation theoretisch zu erfassen, entwickelt Nakamura – in Bezug auf die Kategorien ‚race‘ und ‚gender‘ – den Begriff ‚cybertype‘ (vgl. Nakamura 2002: 3) als Wortneuschöpfung aus den Begriffen ‚cyber‘ und ‚stereotype‘. Mit diesem Neologismus will Nakamura zum Ausdruck bringen, dass Online-Identitäten bei allen Freiheiten der Netzkommunikation und bei deren Disposition zur Eliminierung der Körperlichkeit immer noch ‚typisiert‘ und hierarchisiert werden. Sie behauptet, dass Online-Identitäten, Avatare und Cyber-Prothesen mit den konventionellen Identitätszuschreibungen nicht brechen, sondern sie lediglich in virtuelle Welten – Orte mit ihren eigenen Gesetzen und Hierarchien – verlagern (vgl. Nakamura 2002: 4). Offline-Identitätsbilder werden, laut Nakamura, durch ‚afterimages‘ im Netz ersetzt, Nachbilder, die zugleich Projektionen der Kultur und Ideologie sowie Produkte menschlicher Fantasien, Ängste und Begehren sind (vgl. 2002: 12).

Auch wenn Nakamura dem Internet soziale Transformationskraft zugesteht (2002: 31),¹⁵ diagnostiziert sie zugleich das von ihr begrifflich geprägte Phänomen des ‚identity tourism‘ (vgl. 31). Unter Identitätstourismus versteht Nakamura Praktiken des virtuellen ‚Reisens‘ durch digitale Welten in unterschiedlichen Avataren, beziehungsweise mit unterschiedlichen Identitäts- und Genderrepräsentationen. Dabei geht es, so die Medienwissenschaftlerin, weniger um eine Wertschätzung von Diversität, als um ein Agieren im Online-Modus, das keine Konsequenzen des Offline-Lebens kennt (Nakamura 2002: 13f). Der Identitätstourismus

¹⁴ Zu den Geschlechterstereotypen beim ‚virtuellen Transvestismus‘ vgl. Nakamura (2002: 31ff). Zu den Geschlechterrepräsentationen in den sozialen Netzwerken vgl. etwa García-Gómez (2013).

¹⁵ Die Ambivalenz des sozial-transformativen Potenzials des Internets reflektiert Nakamura unter anderem folgendermaßen: „The Internet is a theater of sorts, a theater of performed identities. ‚Passing‘ is a cultural phenomenon that has the ability to call stable identities into question, and in that sense can be a progressive practice, but the fact remains that passing is often driven by harsh structural cultural inequities, a sense that it really would be safer, more powerful, and better to be of a different race or gender“ (Nakamura 2002: 31).

speist sich mitunter aus den auf Stereotypen basierenden, z. B. aus der Schönheits- oder Modeindustrie stammenden, Konsum- und Kommodifizierungspraktiken (Nakamura 2002: 13f), die aus unterschiedlichen medialen Landschaften (Werbung, Filme, Presse usw.) bekannt sind (55). Unter anderem geht ein solcher Identitätstourismus auf Alteritäts- und ‚Othering‘-Praktiken¹⁶ zurück, welche bestehende Herrschaftsverhältnisse aufrechterhalten (Nakamura 2002: 35ff) und einen ‚rekreativen‘ Auftrag erfüllen (42). Online-Alteritäten bestätigen – ob in Bezug auf Geschlechter oder andere Identitäten – die ‚Differenzierungsmärkte‘, die in den ‚realen‘ symbolischen Ordnungen bereits existieren (Nakamura 2002: 40). Der virtuelle Identitätstourist erscheint dabei als eine Person, die ein superfizielles, reversibles, rekreatives, unreflektiertes Spiel der Alterität betreibt, sich mit episodischen Erfahrungen und Rollen der Minoritäten begnügt und dabei eigene Vorstellungen und Stereotype über die Anderen sowie über ihre eigene Überlegenheit bestätigt findet (Nakamura 2002: 55f).

In Bezug auf die soziale Rolle des Internets zieht Nakamura das Fazit, dass es kein Allheilmittel für gesellschaftliche Missstände und Ungleichheiten darstellt und zu keinem Durchbruch in Bezug auf das Verständnis der geschlechtlichen und anderen Identitäten führen kann. Vielmehr versteht sie das Netz als einen anderen sozialen Raum, in dem anders sexisierte und rassifizierte Online-Identitäten implementiert und tradiert werden (Nakamura 2002: 58). Digitale Medien bieten zwar innovative technische Ansätze und Möglichkeiten, um Geschlechterdichotomien zu überwinden und Geschlechtsidentitäten neu zu denken. Der virtuelle Raum ist jedoch keineswegs frei von geschlechtsbezogenen Stereo-

¹⁶ Das Konzept der Alterität bzw. der Andersartigkeit basiert auf einem dichotomischen Schema, das das Selbstverständnis eines Subjektes oder einer Gemeinschaft durch die Abgrenzung von dem/der Anderen herstellt. Identität und Alterität stehen sowohl komplementär als auch konfrontativ zueinander, weil „erst Inklusion bzw. Exklusion die Selbst- bzw. Fremddefinition erlauben“; sie bilden „Elemente sich gegenseitig ausschließender Ganzheiten“ (Holdenried 2002: 7). Der Prozess der Abgrenzung vom Anderen erhielt den Namen ‚othering‘, was wörtlich etwa ‚zum/r Anderen machen‘ bedeutet (vgl. Gingrich 2011: 323). Seine fruchtbare Anwendung fand das Konzept des ‚othering‘ insbesondere in der feministischen (vgl. etwa de Beauvoir 2000) und in der postkolonialen Forschung (vgl. etwa Said 2009; Spivak 1985).

typen, körperbezogenen Idealbildern oder normierter Sexualität ‚physischer‘ Welten.

Geschlechtsidentitäten in der technologisch und digital vernetzten Gesellschaft: Fazit

Anhand exemplarischer Forschungsansätze und Untersuchungen zu Gender und (digitalen) Medien und Technik habe ich in diesem Beitrag einige Aspekte der Konstruktion und Repräsentation von Geschlechtern insbesondere durch und in digitale(n) Medien sowie mittels Technik und Apparate festgehalten. Meine ersten Überlegungen zentrierten die Idee, dass geschlechtliche mediale oder Online-Identitäten, u. a. als Technologien des Selbst, eine wichtige Rolle bei der Herausbildung und Formung von Identitäten im Allgemeinen spielen. Das innovative technische Potenzial der neuen, digitalen Medien bietet dabei die Möglichkeiten, die im ‚analogen‘ Leben und in ‚alten‘ Medien nicht (oder nur zum Teil) zur Verfügung stehen: Virtuelle Welten können zu Experimentierlaboren, Entdeckungs- und (Selbst-)Erkenntnisräumen avancieren, in denen bestehende geschlechtliche Identitäten reflektiert sowie hybride und imaginierte Gender-Rollen und -Vorstellungen erprobt werden. Sie werden zu Denklaboratorien, in denen über neue Konditionen des Humanen sowie über die Relation zwischen Mensch und Maschine wie über die Verschmelzung und Wechselwirkung des ‚Virtuellen‘ und ‚Realen‘ nachgedacht wird.

Diese optimistische, medien- und technikzentrierte Perspektive macht sich der Cyberfeminismus zunutze, um – unter anderem am Beispiel der Cyborg – eine Welt ohne verderbliche Geschlechter-Differenzen und -Hierarchien zu entwerfen. Er spielt mit der Hoffnung, die Materialität des geschlechtlichen Körpers zu überwinden, die als Legitimation für die Einteilung in vermeintlich natürliche Geschlechter ideologisch instrumentalisiert werden kann. Er fordert die Dualismen Mann – Frau, Geist – Körper, Kultur – Natur heraus und plädiert für die Aufhebung des Grenzkrieges zwischen Menschen und Maschinen. Denn letztere, so die Hoffnung des Cyberfeminismus, können ‚zu unserem freundlichen Selbst‘ (Haraway 1995: 68) werden, und die Hochtechnologien können uns ‚einen Weg aus dem Labyrinth der Dualismen weisen‘ (72).

Der kritische Posthumanismus und der Neue Materialismus greifen die Idee der Auflösung von Dualismen (Mann – Frau, Subjekt – Objekt, Natur – Kultur) auf und reflektieren sie – auch in Bezug auf mediale Transformationen der Geschlechtsidentitäten – basierend auf der These der Wirkmächtigkeit der Materie, der Intraaktion der Subjekte und Objekte und der materiell-diskursiven Praktiken. Diese philosophische Reflexion führt zur Erkenntnis, dass Körper und Geschlechter in ständigem Wandel und in ständigen (Re-)Konfigurationen begriffen sind. Die ‚Natürlichkeit‘ der Körper und Geschlechter, ferner allerlei politisch-ideologischer Geschlechterordnungen und -zuschreibungen, können somit weder kulturell-diskursiv noch natürlich-materiell legitimiert werden. Denn der Neue Materialismus geht von der Komplexität und Verwobenheit der materiell-diskursiven bzw. natürlich-kulturellen Praktiken aus. Diese Praktiken vollziehen sich durch Intraaktion innerhalb eines Kontinuums von ‚Naturkulturen‘. Da Materie in ihrem – insbesondere vom Neuen Materialismus postulierten – immerwährenden Wandel keinen Stillstand und keinen Unterschied zwischen Lebewesen und Nicht-Lebewesen kennt, haben Medien, Technik und Apparate an der Hervorbringung von geschlechtlichen Körpern ihren gleichberechtigten, aktiven Anteil und können dabei einen emanzipatorischen Auftrag erfüllen.

Der kritische Posthumanismus und der Neue Materialismus bieten über Zeiten und Räume hinweg eine wertvolle, sehr weitreichende und zukunftsweisende medien- und technikzentrierte Sicht auf die Gender-Problematik in ihrer eigentümlichen, übergreifenden Geschichtlichkeit. In den ‚synchronen‘ Welten des Hier und Jetzt ist das Gender-Paradigma hingegen an die, auch wenn sich verändernden, jedoch jeweils aktuell vorherrschenden Geschlechter-Repräsentationen bzw. -Medienbotschaften, und ferner an die geschlechtsgebundenen Stereotype, Hierarchie- und Machtverhältnisse gebunden, die unter anderem mithilfe der Alteritäts- und ‚Othering‘-Praktiken etabliert und getragen werden. Die Repräsentationen der Geschlechter in den digitalen Medien sind durch ökonomische, politische und soziale Bestimmungen geprägt und den herrschenden ideologischen Verhältnissen sowie den bestehenden Konsum- und Kommodifizierungspraktiken geschuldet. Die in der analogen Welt dominierenden Differenzierungsmärkte wandern (wenn auch nur

partiell) in die digitalen Welten; und die Offline-Repräsentationen der Geschlechter sind bei der Konstruktion der Online-Identitäten weiterhin von Belang.

Was folgt nun aus diesem Zusammenspiel der technischen, medialen, digitalen Möglichkeiten und der medialen Botschaften; der Online- und Offline-Identitäten; der Visionen einer Post-Gender-Cyberwelt und der alltäglichen Geschlechterspaltung? In Bezug auf das Verhältnis von Gender und Medien wäre eine solche Auffassung der Geschlechter und Geschlechtsidentitäten zu priorisieren, die auf einen immerwährenden Wandel- und Aushandlungsprozess hinausläuft, in dem sowohl (technische) Utopien ihren Platz haben, als auch jeweils aktuelle Differenzziehungen und Machtkonstellationen ins Gewicht fallen. Diese vermeintlichen Gegensätze stehen in keinem kausalen Zusammenhang, sondern ergeben schrittweise Verschiebungen im Verständnis der Geschlechter und Geschlechtsidentitäten; sie konkurrieren miteinander, ergänzen und korrigieren sich gleichermaßen. (Digitale) Medien und Technologien, die auch als Körperausweitungen¹⁷ betrachtet werden, spielen bei diesen sukzessiven Transformationsprozessen eine wichtige Rolle – sowohl als Medienapparate als auch als Medienbotschaften.

Mit der Kategorie der Aushandlung haben bereits die (britischen) Cultural Studies¹⁸ einen Durchbruch im Verständnis von Kultur als Aushandlungsprozess bewirkt. So verstand bereits einer der frühesten Vertreter der Cultural Studies, Edward Thompson, Kultur primär nicht als ‚way of life‘, sondern als ‚way of struggle‘ (Thompson 1959). Aus Sicht der Cultural Studies „stellt sich Kultur als ein Feld von Machtbeziehungen

¹⁷ Die Vorstellung von Medien bzw. von der Technik als Körperausweitungen ist bereits seit der Antike bekannt. Besonders populär wurde die anthropologische Interpretation dieses Konzeptes durch Marshall McLuhan. Seinem Ansatz zufolge übernehmen alle vom Menschen hergestellten Medien und Apparate die Funktion des menschlichen Körpers und der Sinne. Sie sind Körperausweitungen und folglich keine dem Menschen feindlichen Elemente, sondern ein Teil menschlicher Natur (vgl. McLuhan 1992).

¹⁸ Die interdisziplinären Cultural Studies entstanden in den späten 1950er Jahren in Großbritannien und etablierten sich im Laufe der Zeit international. Ihre wichtige Institution war ursprünglich das 1964 gegründete Centre for Contemporary Cultural Studies an der Universität Birmingham. Die bedeutendsten Vertreter der britischen Cultural Studies sind u. a. Richard Hoggart, Stuart Hall und Raymond Williams.

dar, auf dem soziale Identitäten wie Klasse, ‚Rasse‘, Geschlecht oder sexuelle Orientierung konfliktorisch artikuliert und zu breiteren hegemonialen Mustern verknüpft werden“ (Marchart 2018: 16). Auch Medien betrachten die Cultural Studies als Schauplatz der (geschlechterbezogenen) Machtaushandlungen, als Kampf um Bedeutung und Diskurs, und betonen dabei, dass Medienbotschaften sowohl auf eine konformistische als auch auf eine ‚oppositionelle‘ Art und Weise gelesen und rezipiert werden können.¹⁹

In ähnlicher Manier, allerdings semiotisch und in Anlehnung an ihr Konzept der Naturkulturen, argumentiert Donna Haraway, wenn sie den (geschlechtlichen) Körper „als materiell-semiotische[n] Erzeugungsknoten“ (1995: 96) definiert, dessen Grenzen sich in sozialer Interaktion manifestieren: Die verschiedenen konkurrierenden Körper, so Haraway, entstehen „an einem Schnittpunkt, wo sich biologisches Forschen und Schreiben, medizinische und andere kommerzielle Praktiken und Technologie, wie etwa Visualisierungstechnologien, überlagern“ (1995: 97). Der kritische Posthumanismus und der Neue Materialismus ergänzen diese Perspektiven auf die aushandelbaren und sich wandelnden Geschlechtsidentitäten um die Handlungsfähigkeit der Materie und die intraaktive Dynamik der natürlich-kulturellen und diskursiv-materiellen Praktiken, die die Geschlechter unter anderem mithilfe der Medien, Technik und Apparate permanent hervorbringen und rekonfigurieren. Denn „jeder Augenblick strotzt vor verschiedenen Möglichkeiten des Werdens der Welt und verschiedenen Rekonfigurationen dessen, was außerdem noch möglich sein könnte“ (Barad 2018: 96).

Für die Formung von Geschlechtsidentitäten der sich in digitaler und technischer Transformation befindlichen Gesellschaften sind alle Akteure des Aushandlungsprozesses – Kultur und Natur, Geist und Materie, Subjekte und Objekte, allen voran aber (digitale) Medien und Tech-

¹⁹ So definiert und beschreibt Stuart Hall neben dem ‚dominant-hegemonialen‘ und ‚aushandelten‘ den ‚oppositionellen Lesecode‘ der Medienbotschaften im Sinne einer aktiven Rezeption. Dabei werden die Medienbotschaften unter dem Einfluss der Trias ‚Wissensrahmen‘, ‚Produktionsverhältnisse‘ und ‚technische Infrastruktur‘ codiert und decodiert. Die eigentliche Bedeutung der Botschaft ist nicht von vornherein gegeben, sondern sie entsteht erst im Aushandlungsprozess zwischen unterschiedlichen Codes (vgl. Hall 2004).

nik – von Bedeutung. Auch in der Zukunft werden letztere mitbestimmen, wie Geschlechterrepräsentationen in den Medien gestaltet und gelesen, wie mediale Geschlechtsidentitäten konstruiert und imaginiert und wie Geschlechtskörper in virtuellen wie realen Welten aussehen werden.

Ein Verständnis von Geschlechtern und Geschlechtsidentitäten als immerwährender Wandel- und Aushandlungsprozess ist komplex und herausfordernd in dem Sinne, dass es mehrere untereinander konkurrierende und sich ergänzende Akteure miteinschließt sowie partielle, situative Wahrheiten und Objektivitäten in Aussicht stellt. Doch insbesondere in einer Welt, die sich im (medialen) Wandel befindet, liegt in einem solchen Verständnis eine Chance und ein subversives Potenzial: Es dementiert erstarrte Konstellationen und erschüttern die Kategorisierungen und Hierarchisierungen von Geschlechtern und Geschlechterzuschreibungen – insbesondere unter Einbezug von medialen und technischen Möglichkeiten der Gegenwart und Zukunft. Eine Auffassung von sich wandelnden und aushandelbaren Geschlechtsidentitäten kann solchen Diskursen entgegenwirken, die Gleichberechtigungsbestreben mit Machtansprüchen verwechseln. Sowohl für den Alltag als auch für die wissenschaftliche und künstlerische Praxis im digitalen und technologischen Zeitalter bedeutet das Zusammenspiel zwischen Geschlechterkategorien und Medien, dass wir mithilfe medialer und technischer Möglichkeiten träumen und visionieren sollten, gleichermaßen aber auch die Realien im Blick behalten müssen.

Literatur

- Barad, Karen. (2018). *Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materiell-diskursiven Praktiken*. Aus dem Englischen von Jürgen Schröder. Berlin: Suhrkamp.
- Barlow, John Perry. (1996). „Eine Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace.“ *Kursbuch Internet: Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Hrg. Stefan Bollmann und Christiane Heibach. Mannheim: Bollmann. 110-116.
- Beauvoir, Simone de. (2000). *Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau*. Übersetzt von Uli Aumüller und Grete Osterwald. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bennett, Jane, und William Chaloupka. (1993). *In the Nature of Things: Language, Politics, and the Environment*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Braidotti, Rosi. (2014). *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*. Aus dem Englischen von Thomas Laugstien. Frankfurt am Main: Campus.
- Butler, Judith. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Aus dem Amerikanischen von Kathrina Menke. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Döring, Nicola. (2000). „Online-Identität.“ In: *Lexikon der Psychologie*. Heidelberg: Spektrum. www.spektrum.de/lexikon/psychologie/online-identitaet/10869.
- Döring, Nicola. (2003). *Sozialpsychologie des Internet: Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe.
- Dunn, Robert Andrew. (2013). „Identity Theories and Technology.“ *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society*. Hrg. Rocci Luppardini. Hershey PA: IGI Global. S. 26-44.
- Flanagan, Mary und Austin Booth (Hrg.). (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. Cambridge: MIT Press.
- Garske, Pia. (2014). „What's the ‚matter‘? Der Materialitätsbegriff des „New Materialism“ und dessen Konsequenzen für feministisch-politische Handlungsfähigkeit.“ *PROKLA*. Bd. 44. Nr. 174: *Mate-rialistischer Feminismus*. 111-129.

- Gingrich, Andre. (2011). „Othering.“ *Lexikon der Globalisierung*. Hrg. Fernand Kreff, Eva-Maria Knoll und Andre Gingrich. Unter Mitarbeit von Sven Hartwig und Sabine Decleva. Bielefeld: transcript. 323-324.
- Goll, Tobias, Daniel Keil und Thomas Telios, (Hrg.). (2013). *Critical Matter: Diskussionen eines neuen Materialismus*. Münster: edition assemblage.
- Hall, Stuart. (2004). „Kodieren/Dekodieren.“ *Ideologie. Identität. Repräsentation: Ausgewählte Schriften* 4. Hrg. Juha Koivisto und Andreas Merken. Hamburg: Argument. 66-80.
- Haraway, Donna. (1995a). „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften.“ *Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen*. Hrg. Donna Haraway. Frankfurt am Main, New York: Campus. 33- 72.
- Haraway, Donna. (2016). *Das Manifest für Gefährten: Wenn Spezies sich begegnen – Hunde, Menschen und signifikante Andersartigkeiten*. Mit einem Nachwort von Fahim Amir. Aus dem Englischen übertragen von Jennifer Sophia Theodor. Berlin: Merve.
- Hawthorne, Susan und Renate Klein (Hrg.). (1999). *CyberFeminism: Connectivity, Critique, and Creativity*. Melbourne: Spinifex Press.
- Holdenried, Michaela. (2002). „Alterität/Andere(r).“ *Metzler Lexikon Gender Studies / Geschlechterforschung: Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Hrg. Renate Kroll. Stuttgart: Metzler. S. 7-8.
- García-Gómez, Antonio. (2013). „Technoself-Presentation on Social Networks: A Gender-Based Approach.“ *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society*. Hrg. Rocci Luppici, Hershey PA: IGI Global. 382-398.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kallmeyer, Martin. (2019). „New Materialism: neue Materialitätskonzepte für die Gender Studies.“ *Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung*. Hrg. Beate Kortendiek, Birgit Riegraf, und Katja Sabisch. Wiesbaden: Springer. 437-446.

- Krewani, Angela. (2002). „Cyberfeminismus.“ *Metzler Lexikon Gender Studies Geschlechterforschung. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Hrg. Renate Kroll. Stuttgart: Metzler. 55-57.
- Loh, Janina. (2018). *Trans- und Posthumanismus zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Loh, Janina. (2019). „Maschinenethik und Trans- und Posthumanismus.“ *Handbuch Maschinenethik*. Hrg. Oliver Bendel. Wiesbaden: Springer. 95-115.
- Luppicini, Rocci (Hg.). (2013a). *Handbook of Research on Technoself. Identity in a Technological Society*. Hershey PA: IGI Global.
- Luppicini, Rocci. (2013b). „The Emerging Field of Technoself Studies (TSS).“ *Handbook of Research on Technoself. Identity in a Technological Society*. Hrg. Rocci Luppicini. Hershey PA: IGI Global. 1-25.
- Marchart, Oliver. (2018). *Cultural Studies*. München: UVK.
- Marr, Mirko und Nicole Zillien. (2019). „Digitale Spaltung.“ *Handbuch Online-Kommunikation*. Hrg. Wolfgang Schweiger und Klaus Bec. Wiesbaden: Springer. 283-306.
- McLuhan, Herbert Marshall. (1992). *Die magischen Kanäle: Understanding Media*. Düsseldorf u. a.: Econ.
- McRobbie, Angela. (2016). *Top Girls: Feminismus und der Aufstieg des neo-liberalen Geschlechterregimes*. Wiesbaden: Springer.
- Nakamura, Lisa. (2002). *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York: Routledge.
- Said, Edward W. (2009). *Orientalismus*. Übersetzt von Hans Günter Holl. Frankfurt am Main: Fischer.
- Schwennesen, Nete und Lene Koch. (2009). „Visualizing and Calculating Life: Matters of Fact in the Context of Prenatal Risk Assessment.“ *Contested Categories. Life Sciences in Society*. Hrg. Susanne Bauer und Ayo Wahlberg. Farnham: Ashgate. 69-88.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. (1985). „The Rani of Sirmur: An Essay in Reading the Archives.“ *History and Theory*. 24.3. 247-272.
- Thompson, Edward P. (1959). „Commitment in Politics.“ *Universities and Left Review* 6. 50-55.

- Tuin, Iris van der und Rick Dolphijn (Hrg.). (2012). *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Ann Arbor: Open Humanities Press.
- Turkle, Sherry. (1998). *Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Wende, Waltraud. (2002). „Sex/Gender.“ *Metzler Lexikon Gender Studies / Geschlechterforschung*. Hrg. Renate Kroll. Stuttgart: Metzler. 357.
- Winkler, Hartmut. (2008). *Basiswissen Medien*. Frankfurt a. M.: Fischer.