

Friederike von Gross
Winfried Marotzki
Uwe Sander (Hrsg.)

Internet – Bildung – Gemeinschaft

LEISTUNG BILDUNG LEHREN SOZIALISATION DROGEN JUGEND REFORM
ERZIEHUNG IDENTITÄT GESCHLECHT FAMILIE KULTUR SCHULE ARBEIT
GEWALT LERNEN SEXUALITÄT UNTERRICHT RELIGION ALTER EVALUATION
GENERATION SOZIALSTRUKTUR MEDIEN UMWELT KINDHEIT METHODEN PISA
KRIMINALITÄT FREIZEIT INSTITUTIONEN ELTERN UNGLEICHHEIT LEIS



MEDIENBILDUNG UND GESELLSCHAFT



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN

Friederike von Gross
Winfried Marotzki
Uwe Sander (Hrsg.)

Internet – Bildung – Gemeinschaft



VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

1. Auflage 2008

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2008

Lektorat: Stefanie Laux

Der VS Verlag für Sozialwissenschaften ist ein Unternehmen von Springer Science+Business Media.
www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Krips b.v., Meppel
Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier
Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-8100-3161-7

Inhalt

Einleitung

Winfried Marotzke, Uwe Sander und Friederike von Gross 7

Erster Teil:

Gemeinschaft und Kultur

History in the Digital Domain

Mark Poster 15

Is there Any Body in Cyberspace? Or the Idea of a Cyberbildung

Lars Lovlie 31

Die Gemeinschaften der Eigensinnigen. Interaktionsmediale Kommunikationsbedingungen und virtuelle Gemeinschaften

Udo Thiedeke 45

Bildung und Gedächtnis im Cyberspace

Arnd-Michael Nohl und Wolfgang Ortlepp 75

Swarms und Task Force Communitys:

Zur Re-Formierung des Kollektiven im Netz

Birgit Richard 95

Männlichkeit und Weiblichkeit im Netz: Dimensionen des Cyber-Gendering

Nicola Döring 119

Zweiter Teil: Bildung und Lernen

Allgemeinbildung durch informationstechnisch vermittelte Netzinformation
und Netzkommunikation

Wolfgang Nieke 145

Virtuelle Welten und Cyberspace

Johannes Fromme 169

Neue Bildungskulturen im »Web 2.0«:

Artikulation, Partizipation, Syndikation

Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki 203

Bildung und virtuelle Welten – Cyberbildung

Norbert Meder 227

Computerbasiertes kooperatives Lernen (CSCL)

als technische und pädagogische Herausforderung

Udo Hinze 241

Autorinnen und Autoren des vorliegenden Bandes 263

Männlichkeit und Weiblichkeit im Netz: Dimensionen des Cyber-Gendering

Nicola Döring

1. Cyber-Gendering

Mit *Cyber-Gendering* sind hier summarisch Prozesse der Herstellung von Geschlechterbezügen und Geschlechtsidentitäten bei der Online-Kommunikation gemeint. *Online-Kommunikation* ist dabei ein Sammelbegriff, der sich auf die Nutzung unterschiedlicher Dienste und Angebote im Internet (und in anderen Computernetzwerken) bezieht, und zwar insbesondere auf:

- a) Online-Umgebungen für zeitgleiche Interaktion (z.B. Online-Chats, Multiplayer-online-Spiele),
- b) Online-Foren für zeitversetzte Kommunikation (z.B. Mailinglisten, Usenet Newsgroups, Newsboards) sowie
- c) Web-Angebote (z.B. Suchmaschinen, Online-Portale, Homepages).

Cyber-Gendering wird im vorliegenden Beitrag auf vier Ebenen untersucht:

1. *Geschlechts-Spezifik von Netzangeboten:*
Inwieweit sind einzelne Netzangebote (z.B. durch ihre Themenwahl oder Publikumsadressierung) geschlechtsspezifisch strukturiert?
2. *Geschlechter-Zuordnung der Beteiligten:*
Inwieweit ordnen Personen, die das jeweilige Netzangebot nutzen, sich selbst und andere Personen bestimmten Geschlechter-Kategorien (typischerweise »Mann«/»Junge« bzw. »Frau«/»Mädchen«) zu?
3. *Geschlechter-Inszenierungen der Beteiligten:*
Welche Formen der Geschlechter-Inszenierung (z.B. Kommunikationsstil, Körperdarstellung) realisieren die am jeweiligen Netzangebot partizipierenden Personen?
4. *Geschlechterpolitische Implikationen der Netznutzung:*
Inwieweit ist die spezifische Nutzung der verschiedenen Netzdienste durch bestimmte Personengruppen ein Beitrag zur Verfestigung oder Überwindung der tradierten Geschlechter-Hierarchie?

Die *performative Perspektive* des Cyber-Gendering (vgl. auch Rodino 1997) betont, das Internet mit seinen Diensten und Inhalten sei nicht per se »männlich« oder »weiblich« sondern stelle Geschlechterbezüge kontextspezifisch und situativ her. Diese Perspektive knüpft theoretisch an dekonstruktivistische (Butler 1990, 1993) und ethnomethodologische (West/Zimmerman 1987) Gender-Ansätze an. Dabei bewertet sie das Herstellen von Geschlechterbezügen im Netz geschlechterpolitisch nicht grundsätzlich als negativ: Geschlechtsneutrale virtuelle Kommunikationsräume und Kommunikationspraxen können einen Beitrag zur Gleichstellung liefern, doch dies gilt womöglich gerade auch für bestimmte geschlechtsspezifische Online-Angebote (z.B. solche mit dezidiert feministischer, schwuler oder lesbischer Ausrichtung).

Geschlechtsspezifisch soll hier ausdrücklich kein Synonym für »frauenspezifisch« sein. Vielmehr werden unter diesem Begriff auch männerspezifische Angebote betrachtet, die sonst häufiger ausgeblendet bleiben oder allenfalls in negativem Zusammenhang (z.B. Kritik an der auf ein männliches Publikum zugeschnittenen, heterosexuellen Online-Pornografie) auftauchen.

Es ist zu beachten, dass bei der hier vorgenommenen Fokussierung auf Nutzungsweisen die Fragen des *Netzzugangs* und der *technischen Netzentwicklung* nicht behandelt werden (s. dazu ausführlicher Döring 2000b; Dorer 1997, 2001). Was den Netzzugang betrifft, so zeigt sich eine starke Tendenz zur Angleichung: Wurde der Frauenanteil im Netz Anfang der 1990er Jahre in Deutschland noch auf ca. 5 Prozent beziffert, so liegt er am Beginn des 21. Jahrhunderts bei rund 50 Prozent (vgl. Döring 2000b). Was die Partizipation von Frauen an der Gestaltung und Weiterentwicklung der technischen Infrastruktur betrifft, zeigt sich ein weniger egalitäres Bild: So ist beispielsweise der Anteil der Informatikstudentinnen in Deutschland in den letzten Jahren rückläufig bei gleichzeitig wachsender gesellschaftlicher Relevanz der Informationstechnik. In den wichtigsten supranationalen Internet-Organisationen wie z.B. in der Internet Engineering Task Force (IETF www.ietf.org), im World Wide Web Consortium (W3C www.w3c.org) oder in der Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN www.icann.org) sind Frauen nur marginal vertreten. Fragen der geschlechtergerechten Partizipation an Prozessen der Technikentwicklung werden im vorliegenden Beitrag nicht weiter vertieft.

Die hier vorgelegte explorative Untersuchung konzentriert sich vielmehr aus der *Anwendungsperspektive* auf die Netzaktivitäten von Personen, die bereits online sind und bestehende Dienste und Angebote nutzen bzw. erstellen. Anhand von Beispielen werden die verschiedenen Dimensionen des Cyber-Gendering beschrieben und unter Rückgriff auf vorliegende theoretische Beiträge und empirische Befunde kommentiert.

2. Geschlechts-Spezifik der Angebote

Inwieweit einzelne Netzangebote geschlechtsspezifisch strukturiert sind, zeigt sich anhand ihres jeweiligen Fokus, womit vor allem der inhaltliche Schwerpunkt sowie die Eingrenzung der Zielgruppe gemeint sind. Netzangebote können einen geschlechtsneutralen Fokus haben (2.1), sie können aber auch implizit (2.2) oder explizit (2.3) auf eine Geschlechtsgruppe ausgerichtet sein.

2.1 Geschlechtsneutraler Fokus

Zahlreiche Netzangebote sind in ihrer Thematik oder Funktion geschlechtsneutral ausgerichtet und weisen einen ausgewogen zusammengesetzten Teilnehmerkreis auf. Dies gilt etwa für *gesellige Chat-Rooms* im WWW (www.webchat.de) und Chat-Channels im IRC (www.irchelp.org), die unter Titeln wie »Chattalk«, »#australia«, »#romance« oder »TeenTalk« alle Interessierten zum Plaudern und Kennenlernen einladen.¹ Im Unterschied zu den zeitgleich genutzten (synchronen) Online-Umgebungen, die in erster Linie als thematisch offene Freizeit-Treffpunkte dienen (off-topic), haben die *asynchronen Online-Foren* meist ein klar umrissenes Thema (on-topic), das aus dem beruflichen oder privaten Bereich stammen kann. Usenet Newsgroups (<http://groups.google.com/>) wie <de.rec.fahrrad> oder <de.soc.studium> sowie Mailinglisten (z.B. <http://groups.yahoo.com/>) zu Menschenrechtsfragen, zum christlichen Glauben oder für Musikfans sind ebenso wenig geschlechtsspezifisch ausgerichtet wie entsprechende *Websites*, seien es etwa Suchmaschinen (z.B. www.google.com), Online-Portale von Massenmedien (z.B. www.ard.de) oder Homepages einzelner Personen, Organisationen und Institutionen (z.B. www.bundestag.de).

2.2 Implizit geschlechtsspezifischer Fokus

Neben den geschlechtsneutralen Netzangeboten existieren auch solche, die Themen oder Funktionen ansprechen, die traditionell als männliche oder weibliche Handlungsfelder etabliert sind. Dies gilt etwa für Netzangebote zur Computerprogrammierung (z.B. #linux.ger) oder zum Fußball (z.B. <de.rec.fussball>) sowie für Online-Spiele (z.B. www.mud.de, vgl. Götzenbrucker 2001; Utz 1999) einerseits und für Netzangebote zur Schönheitspflege (z.B. www.beautyboard.de) oder

1 Zu Netzdiensten und ihren psycho-sozialen Dimensionen siehe Döring 2003.

Kindererziehung (z.B. www.baby.de) andererseits. Zwar richten sich entsprechende Netzangebote nicht explizit »an Männer« oder »an Frauen« und freilich kann eine Netznutzerin über Linux oder ein Netznutzer über Nachtkremes diskutieren. Es kommt jedoch de facto durch eine an thematischen Präferenzen orientierte Selbstselektion zu mehr oder weniger geschlechtshomogenen Foren.

2.3 Explizit geschlechtsspezifischer Fokus

Manche Netzangebote sind ausdrücklich »für Männer« oder »für Frauen« vorgesehen, sodass mit der Teilnahme an einem solchen Netzangebot die Geschlechtsidentität direkt angesprochen ist. Dabei wird teilweise auf traditionelle Männer- und Frauenrollen Bezug genommen, teilweise werden aber auch bewusst Identifikationsmöglichkeiten für diejenigen geboten, die traditionellen Geschlechterrollen kritisch und distanziert gegenüberstehen. Manche explizit geschlechtsspezifischen Netzangebote arbeiten mit Zugangskontrollen, um einen geschlechtshomogenen Teilnehmerkreis sicherzustellen, andere sorgen durch Moderation nur für einen männer- bzw. frauenfreundlichen Diskurs und lassen dabei auch das jeweils »andere Geschlecht« zu.

Der Zugriff auf Websites erfolgt unter anderem über einschlägige Domainnamen und über Suchmaschinen. Explizit geschlechtsspezifische Domainnamen haben dabei unterschiedliche Ausrichtung. Anfang der 1990er Jahre verbargen sich hinter frauenbezogenen Domainnamen oft Pornografie- bzw. Erotikangebote. Bei www.girls.de oder www.girl.de ist das bis heute der Fall (Stand: September 2006). Auch Suchmaschinen lieferten Anfang der 1990er Jahre auf Stichworte wie »Frauen«, »Mädchen« oder »lesbisch« oft auf den ersten Plätzen Verweise auf Pornografie-Angebote für ein heterosexuelles, eher männliches Publikum. Somit war die Recherche nach frauenbezogenen Online-Quellen erschwert und zudem erschien das Web als Männerdomäne (vgl. Korenman 2000).

Um ungewollte Konfrontation mit diesem Material zu verhindern, operieren Mädchen- und Fraueninitiativen im Netz teilweise mit abgewandelten Etiketten. So steht etwa Gurl (www.gurl.com) für ein Mädchenportal und nicht umsonst nennt sich das Frauennetzwerk der Medien-Profis Web»grrls« (www.webgrrls.com bzw. www.webgrrls.de) anstatt Web»girls«. Zudem existiert eine Reihe von spezialisierten Online-Katalogen, die auf der Basis ihrer thematisch begrenzten und redaktionell betreuten Datenbanken gezielt auf frauenorientierte Webangebote hinweisen (z.B. www.femina.com; www.powercat.de, www.woman.de). Pauschale Aussagen über Geschlechterbezüge von Web-Angeboten lassen sich also nicht treffen,

vielmehr hängt es von der *Wahl der Suchmaschine* oder des Suchverzeichnisses sowie der jeweiligen *Suchbegriffs-Kombination* ab, welches »Fenster« auf die Webinhalte sich öffnet. Suchmaschinen wie z.B. Altavista (www.altavista.com) oder Google (www.google.com) liefern unter den Stichworten »Männer« und »Frauen« auf den ersten Plätzen jedenfalls auch Informationsangebote, die sich zum Teil mit emanzipatorischem Impetus beispielsweise mit Männern und Haus-/Familienarbeit oder Frauen und Technik befassen.

Im Vergleich zu anderen Publikationsorganen beinhaltet das Web schließlich durch die dezentralen und kostengünstigen Veröffentlichungsmöglichkeiten deutlich mehr frauenorientierte Beiträge, und zwar auch solche mit ausdrücklich emanzipatorischem Anspruch, etwa in den Bereichen Beruf, Forschung oder Sexualität. Über das publizistische Online-Engagement von Frauen berichten unter anderem Cresser, Gunn und Balme (2001) sowie Kennedy (2000). Dabei wird die Option zur Veröffentlichung persönlicher oder dezidiert feministischer Homepages und E-Zines (electronic magazines) einerseits von den Netzautorinnen selbst als sehr positiv eingeschätzt, andererseits aber durch Negativreaktionen (z.B. beleidigende E-Mails) von Männern sowie auch von Frauen teilweise negativ sanktioniert. Vergleichbares gilt für männerpolitische Webangebote (z.B. www.maennerrat.de).

Neben emanzipatorischen Beiträgen finden sich unter anderem zahlreiche Online-Versionen der klassischen Frauenzeitschriften (z.B. www.brigitte.de) sowie Frauenportale (z.B. www.women.com; www.frauen.de), die Frauen in erster Linie als Ehefrauen, Mütter, Köchinnen und Konsumentinnen ansprechen, was Dorer (2001) als »Einführung eines konservativen Frauenstereotyps« im Netz kritisiert (vgl. auch Media Metrix/Jupiter Communications 2000). Umgekehrt reproduzieren diverse Netzangebote auch ein tradiertes Männerbild, das sich etwa über Technik-, Sport-, Geld- und Sex-Themen definiert (z.B. Männerportal www.men.com). Mittlerweile werden unter geschlechtsbezogenen Domainnamen auch oft Online-Kontaktbörsen betrieben (z.B. www.maenner.de).

Ebenso wie manche Websites haben auch einige *asynchrone Online-Foren* in Titel und Thema einen explizit geschlechtsbezogenen Impetus, sei es etwa im medizinischem (z.B. <alt.support.menopause>; <alt.support.cancer.prostate>) oder gesellschaftspolitischen Bereich (z.B. <soc.women> und <soc.men>). Die von Kids-Hotline (www.kids-hotline.de) angebotenen Beratungs-Newsboards zu Fragen der Pubertät, Homo- und Heterosexualität werden für Jungen und Mädchen getrennt angeboten. Diese Form der Geschlechtertrennung sorgt für thematische Fokussierung und ermöglicht Parteilichkeit: In einem explizit für Mädchen/Frauen oder für Jungen/Männer betriebenen Forum lassen sich »weibliche« oder »männliche« Erfahrungen diskutieren, ohne dass die Beteiligten dies legitimieren müssen. Um

entsprechend geschützte Kommunikationsräume zu schaffen, wird unter anderem mit *Moderationsverfahren* operiert. In der Newsgroup <soc.feminism> etwa werden alle eingehenden Beiträge zunächst von einem Moderationsteam daraufhin überprüft, ob sie den newsgroupeigenen formalen und inhaltlichen Richtlinien entsprechen. Zu diesen gehört, dass Grundsatzdebatten darüber unterbleiben, ob Frauen überhaupt gesellschaftlich benachteiligt werden. Ziel des Newsgroups ist es nämlich nicht, Feminismus zu legitimieren, sondern unterschiedliche feministische Ansätze kritisch zu diskutieren.

Während zur Diskussion in <soc.feminism> auch Männer eingeladen sind, werden bei anderen geschlechtsspezifischen Online-Foren nicht nur die Beiträge moderiert, sondern die Beteiligten selbst einer geschlechtsbezogenen *Zugangskontrolle* unterzogen. Eine solche Zugangskontrolle ist bei nicht-öffentlichen Newsboards sowie bei geschlossenen Mailinglisten durch ein persönliches Anmeldeverfahren möglich, das etwa durch die Zusendung einer Ausweiskopie, durch ein fernmündliches Gespräch oder zumindest eine ausdrückliche Bestätigung der eigenen Geschlechtszugehörigkeit flankiert wird (z.B. »a statement that you are female«). Typischerweise handelt es sich um All-women-Foren, die unterschiedliche private und berufliche Belange diskutieren. Lesbische Foren werden teilweise als geschlossene »women-only« Mailinglisten organisiert (www.sappho.net/lesbian-lists). Sehr bekannt unter den berufsbezogenen Listen sind die von Anita Borg bereits 1987 gegründete Systers-Liste für Informatikerinnen mit mittlerweile rund 2.300 Mitgliedern aus 35 Ländern (Stand: September 2006; www.systers.org) sowie die Mailinglisten der Webgrrls, die weiblichen Führungskräften im Bereich der Neuen Medien vorbehalten sind (www.webgrrls.com und www.webgrrls.de).

Legt die in einem speziellen *Chat-Forum* ansässige soziale Gemeinschaft explizit Wert auf einen geschlechtshomogenen Teilnehmerkreis, wie das etwa eine Reihe von Lesben-Chats tun (vgl. www.lesben.org/chat.htm), wird systematisch mit *sozialen und technischen Sanktionen* reagiert (z.B. öffentlicher sozialer Verweis, technischer Forumsausschluss), wenn ein Mitglied der Fremdgruppe auftaucht (zur Sanktionierung in Chat-Foren s. Döring 2001a).

Da Feministinnen den Ausschluss von Frauen aus vielen männerdominierten sozialen Institutionen vehement kritisieren, mag sich gegen die Einrichtung reiner Frauen-Foren der Vorwurf des Separatismus oder der »Diskriminierung mit umgekehrtem Vorzeichen« erheben. Nutzerinnen von *All-women-Foren* betonen jedoch, dass es nicht darum ginge, sich von der Außenwelt abzuschotten, sondern dass der Austausch unter Geschlechtsgenossinnen die Beteiligten gerade auch darin fördere und unterstütze, in gemischtgeschlechtlichen Zusammenhängen stärker in Erscheinung zu treten (Camp 1996). Zudem wird durch den Ausschluss aus All-

women-Online-Foren Männern nicht die Teilhabe an gesellschaftlich relevanten Institutionen oder an Ressourcen vorenthalten, zu denen sie anderweitig keinen Zugang hätten (vgl. Borg 1993).

3. Geschlechter-Zuordnung der Beteiligten

Bei der überwiegend textbasierten Netzkommunikation ist Geschlechtszugehörigkeit nicht offensichtlich. Durch verbale Selbst-Kategorisierung können Personen im Netz ihr biologisches bzw. soziales Geschlecht sichtbar machen und sich somit im Schema der Geschlechterdualität verorten (3.1). Sie können aber auch geschlechtsneutral bleiben (3.2) oder einen Geschlechtertausch vollziehen (3.3).

3.1 Geschlechterdualität

Bei *Webdokumenten* und eigenständigen Web-Publikationen in Form persönlicher Homepages ist eine große Bereitschaft zu beobachten, nachprüfbare Informationen über die eigene Person zu liefern. Dabei wird kein personenbezogenes Merkmal so oft und so deutlich (Name, Foto) präsentiert wie das Geschlecht (vgl. Döring 2001b: 339, 2001c). Zudem lässt sich über die öffentlichen Domain-Name-Datenbanken die Identität der Person oder Organisation nachprüfen, die eine bestimmte Domain betreibt (z.B. Whois-Datenbank bei www.denic.de).

Postings in Mailinglisten, Newsgroups und Newsboards enthalten typischerweise eine E-Mail-Adresse, eine Namensangabe und ggf. auch eine Signature mit Postadresse, Telefonnummer, Organisationszugehörigkeit usw. Nicht selten äußern sich die Beteiligten unter ihrem vollen realen Namen mitsamt Kontaktadressen im »real life« und vielleicht sogar noch mit Verweis auf die persönliche Homepage. So stellten Runkehl, Schlobinski und Siever (1998: 65f.) bei der Auswertung eines Korpus von Newsgroup-Postings fest, dass bei 84 Prozent der Postings im Header Vor- und Zuname angegeben wurden und in 70 Prozent der Posting-Bodys eine Verabschiedung mit realem Vornamen bzw. Vor- und Nachnamen erfolgte. Pseudonyme wurden nur in 3 Prozent der Beiträge verwendet. Als Minimalangabe wird über den Vor- oder Spitznamen in der Regel jedoch eine binäre Geschlechter-Zuordnung vorgenommen. Durch explizite Selbstetikettierung bzw. Selbstkategorisierung im Body der Postings wird diese Zuordnung oft noch unterstrichen (z.B. »ich als Lehrerin erlebe das [...]« »als Familienvater macht man sich [...]«). Gerade in beziehungs- und sexualbezogenen Beratungs-Foren (<de.talk.romance>; <de. talk.liebesakt> oder

<soc.sexuality.general>) ist oftmals ein gemischtgeschlechtlicher Teilnehmerkreis sehr erwünscht, da man gern die Sichtweise »der anderen Seite« erfahren möchte. Dies setzt aber eben voraus, dass sich die Postenden ausdrücklich »als Männer« oder »als Frauen« zu Wort melden. Teilweise wird dabei jedoch Geschlechterdualität auch hinterfragt: Als Susanne sich etwa angesichts geplatzter Heiratspläne an <de.talk.romance> wandte mit »Mich wuerden ein paar neutrale Meinungen sehr interessieren, vor allem natuerlich auch maennliche«, erhielt sie von Stefan zur Antwort »Ich habe keine maennliche Meinung, sondern nur eine ganz persoenliche und auch davon sind nur ein paar Aspekte wiedergegeben«.

Generell neigen auch die in *synchronen Online-Umgebungen* agierenden Menschen dazu, sich freiwillig als männlich oder als weiblich zu kategorisieren, indem sie auf geschlechtsspezifische Nicknames, Selbstbeschreibungen und Avatare zurückgreifen. In der vornehmlich unter dem Vorzeichen von Geselligkeit betriebenen synchronen Netzkommunikation legen die Beteiligten in der Regel großen Wert darauf zu wissen, ob sie gerade einen Mann oder eine Frau in einem Chat-Room kennenlernen.

Die Annoncierung der eigenen Geschlechtszugehörigkeit kann im Netz auch durch Empowerment-Bestrebungen motiviert sein, etwa wenn sich Computerspielerinnen explizit zu einem Mädchen-Clan oder -Squad zusammenschließen (z.B. www.maedchenblut.de) und dadurch als marginalisierte Gruppe in einem männlich bestimmten Bereich besser sichtbar – und auch vermarktbar – werden oder wenn ein Online-Computerspiel-Magazin explizit von und für »Girlz« angeboten wird (z.B. www.gamegirlz.com).

3.2 Geschlechtsneutralität

Eine Geschlechts-Zuordnung lässt sich auf Websites und in asynchronen Online-Foren vermeiden, wenn entsprechende Selbstetikettierungen unterbleiben und mit Initialen oder nur mit dem Nachnamen signiert wird. Diese Form der *Geschlechtsneutralität* scheinen Frauen anekdotischen Berichten zufolge etwas häufiger als Männer zu nutzen. Eine Felduntersuchung von Jaffe, Lee, Huang und Oshagan (1995) belegt diese Tendenz anhand einer Mailingliste für Studierende.

Um in synchronen Online-Umgebungen nicht sofort als Frau oder Mann klassifiziert zu werden, kann man einen geschlechtsneutralen Nickname wählen wie z.B. »Systemstörung«, »koffeinfrei«, »steinpilz« oder »Hallo47«. Auch die betont fantasievollen Charaktere in Online-Rollenspielen oder Grafik-Chats lassen es zu, sich beispielsweise als Fabelwesen, Pflanze, Blitz oder Mond zu verkörpern und sich somit jenseits der Geschlechterdualität zu positionieren (vgl. Suler 1999).

Auf den ersten Augenschein nicht kategorisierbar zu sein, ist jedoch etwas anderes als im Zuge längerer zwischenmenschlicher Online-Interaktionen einen »geschlechtsneutralen« Status zu behalten. Diejenigen, die sich nicht eindeutig zu erkennen geben, werden typischerweise am Beginn einer Online-Konversation zur Präzisierung aufgefordert, wobei der so genannte »Age-Sex-Location-Check« zum Einsatz kommt: »a/s/l?« »24/m/california«. Gerade in Chat-Umgebungen, in denen geselliges und erotisches Kennenlernen im Vordergrund stehen, ist es den Beteiligten wichtig zu wissen, ob das Geschlecht des Gegenübers mit der eigenen sexuellen Orientierung kompatibel ist. Daraus ergibt sich auch, dass die virtuelle Geschlechtszuordnung in der Regel dem eigenen biologischen bzw. realen Geschlecht entspricht.

Eine Auswertung der selbst gewählten Geschlechter-Zuordnungen in den beiden textbasierten Online-Rollenspielen MediaMOO (www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/MediaMOO/) und LambdaMOO ergab, dass tatsächlich ein nennenswerter Anteil der Personen (28% und 16%) als Geschlechtskategorie »neutral« gewählt hatte (s. Tab. 1). Es wird spekuliert, dass insbesondere Frauen aus defensiven Gründen (z.B. Vermeiden von »Anmache« oder von Marginalisierung) die neutrale Kategorie wählen (vgl. Dorer 2001). Zu beachten ist jedoch, dass im Unterschied zu MediaMOO und LambdaMOO viele andere Online-Spiele so programmiert sind, dass sie beim Systemeintritt zu einer binären Geschlechter-Fixierung zwingen und keine »neutrale« Kategorie anbieten. Manche Online-Spiele (z.B. Ego-Shooter wie Counterstrike) bieten den Spielerinnen und Spielern von vornherein nur männliche Charaktere zur Auswahl an.

Tabelle 1: Geschlechter-Wahlen der Personen in den MUDs MediaMOO (17.1.1996) und LambdaMOO (9.2.1996) (Quelle: Danet 1996, Figure 11)

Gender	MediaMOO		LambdaMOO	
male	495	49%	3.651	52%
female	197	19%	2.069	29%
neuter	280	28%	1.162	16%
sonstige	43	4%	183	3%
Gesamt	1.015	100%	7.065	100%

Die geschlechtertheoretisch sehr reizvolle Idee, neben »männlich«, »weiblich« und »neutral« auch mit neuen Phantasie-Geschlechtern (z.B. »spivac« oder »either«) zu agieren, wird in MediaMOO und LambdaMOO zwar systemtechnisch angeboten, aber von weniger als 5 Prozent der Mitglieder genutzt (s. Tab. 2). Da MediaMOO und LambdaMOO einen besonders medienversierten intellektuellen Mitgliederkreis aufweisen, ist der dort anzutreffende Umgang mit alternativen Geschlechtskonzepten nicht auf andere Online-Rollenspiele (MUDs = Multi User Domains/Dun-

geons) übertragbar und scheint auf quantitativer Ebene insgesamt ein sehr seltenes Phänomen zu sein.

Tabelle 2: Geschlechter-Wahlen der Personen in den MUDs MediaMOO (17.1.1996) und LambdaMOO (9.2.1996) (Quelle: Danet 1996, Figure 11)

Gender	Pronomen (Beispiel)	MediaMOO		LambdaMOO	
male	he reads his book himself	495	49%	3.651	52%
female	she reads her book herself	197	19%	2.069	29%
neuter	it reads its book itself	280	28%	1.162	16%
spivak	e reads eir book eirself	10		74	
either	s/he reads his/her book him/herself	9		15	
plural	they read their book themselves	7		26	
royal	we read our book ourselves	6		30	
splat	*e reads h*s book h*self	5		17	
egotistical	I read my book myself	2		16	
2nd	you read your book yourself	2		5	
person	per reads pers book perself	2		-	
		1.015	96%	7.065	97%

3.3 Geschlechtertausch

Dass in allen Bereichen der Online-Kommunikation die überwältigende Mehrzahl der Beteiligten eine Selbst-Zuordnung im binären Geschlechtersystem vornimmt, ist empirisch gut belegt. Die Frage ist jedoch, ob dieses annoncierte Online-Geschlecht mit dem biologischen bzw. sozialen Geschlecht übereinstimmt, das den Beteiligten außerhalb des Netzes zugeschrieben wird. Immerhin ist Geschlechtertausch im Netz sehr viel einfacher möglich als in Face-to-Face-Situationen, wo selbst bei aufwendigen kosmetischen, modischen und sonstigen Veränderungen oft kein unauffälliger Rollenwechsel möglich ist.

Obwohl in der Öffentlichkeit viel über den *Geschlechtertausch* im Netz diskutiert wird (gender swapping; Bruckman 1993), zeigt sich empirisch, dass - abgesehen von episodischen Experimenten - die überwältigende Mehrzahl der Chattenden keinen Geschlechterwechsel vollzieht. Nur 1 Prozent der N=9.177 Befragungspersonen von Cooper, Scherer, Boies und Gordon (1999) praktizierten einen regelmäßigen Geschlechterwechsel im Netz. Für Menschen, die im Netz Geselligkeit und Kontakt suchen, den sie dann auch außerhalb des Netzes ausbauen wollen, mag sich ein Geschlechterwechsel eher als kontraproduktiv darstellen, wie ein Respondent von Baraz (1998) es auf den Punkt bringt:

»Sowas [Geschlechtertausch beim Chat, N.D.] ist Geäffel, was nur Newbies zusammenbringen [...]. Was, wenn ich meine Traumfrau kennenlernen

könnte (was ja auch passiert ist), aber das verpasse, weil ich mich als Frau präsentiere? Also lass' ich's gleich«.

Schließlich ist zu bedenken, dass ein glaubwürdiger Geschlechterwechsel auch im Netz nicht so leicht zu bewerkstelligen ist, wie man vielleicht annimmt. Schließlich ist Geschlecht eben nicht als fixes biologisches oder soziales Merkmal garantiert, sondern wird wesentlich durch soziale Kommunikationsprozesse konstruiert und situativ rekonstruiert. Neben den im Einzelfall berichteten positiven Aspekten (Spaß, Neugier, Selbsterkenntnis) des Online-Geschlechter-Tauschs treten deswegen auch unangenehme Nebenwirkungen auf. So fühlt man sich in der fremden Rolle vielleicht beobachtet, irritiert und angestrengt (vgl. Reid 1991).

Sogar wer durch Selbstreflexion von einem solchen Gender-Switch-Experiment lernt, dass und wie Geschlecht sozial konstruiert wird, kann netzintern und netzextern (s. Kasten 1) bei dieser Praxis auf Probleme stoßen. So wird Geschlechtertausch in vielen Online-Umgebungen als Täuschung interpretiert. Männer fürchten, beim Online-Flirt mit einer Frau in Wirklichkeit einem Geschlechtsgenossen zum Opfer zu fallen. Frauen befürchten, dass sich Männer als Frauen ausgeben, um sich – etwa mit voyeuristischen Motiven – in All-women-Foren und insbesondere in lesbisch orientierte Foren einzuschleichen. Die Frage, wie man herausfinden kann, ob es sich bei einer Person mit weiblichem Online-Geschlecht, wirklich um eine echte Frau oder nicht vielmehr um ein »Fake« handelt, wird deswegen ernsthaft diskutiert. Die Enttarnung von Frauen, die sich im Netz als Männer ausgeben, ist dagegen kaum ein Thema. Denn der Frau-zu-Mann-Geschlechtertausch gilt als selten und harmlos, während der Mann-zu-Frau-Geschlechtertausch als recht verbreitete, sexuell und/oder sexistisch motivierte und ethisch bedenkliche Praxis angesehen wird.

Die im Folgenden zitierte reflektierende Zusammenfassung des Informatikstudenten Jason Kraft (Northern Illinois University 1997) zu seinem Gender-Switch-Projekt in einem Online-Rollenspiel (er schlüpfte in die Rolle von »Iris«) zeigt exemplarisch auf, dass geschlechtsbezogene Online-Erfahrungen nicht losgelöst von sozialen Real-Life-Kontexten betrachtet werden dürfen:

»The night I had to stand and state to the rest of my Communications class what the topic of my research was going to be, I felt very self-conscious about the topic. I felt that there was a pretty good chance that there were men and women in the class who made assumptions about my sexuality based on the topic I had chosen. For the record, I did not choose this topic because of some underlying »need« to be a woman or for the chance to experiment sexually with others of the same sex. The fact that these possible assumptions weighed heavily in my mind is an indication of

how deeply the issue of gender-swapping can touch our concept of self. I felt somehow threatened by others' opinions that I was less of a man by choosing to do this project even though in the past I had played many role-playing games (like Dungeons & Dragons) where I had a female character and not thought twice about it. Maybe that is because this is somehow more than a game; it is a virtual life.

Kevin Leibengood, who is a fellow computer science student and a close friend of mine, relentlessly (but good naturedly) teased me throughout the course of this project- refering to me as ›Iris‹ in public places, asking me what Iris thought of various (obviously feminine) subjects, and pretending to flirt with me (as Iris). Kevin, and others, made it clear to me through day to day interaction that my talking about Iris and my experiences as Iris had crossed over into my every-day life. Looking for a photograph of Iris to include in my web pages led to my looking through dozens of issues of women's magazines- most notably Cosmopolitan and Seventeen. I found myself actually reading the articles at some points and now I can ask myself if I ever would have done so if it had not been for Iris.

I did not spend as much time playing Iris as I would have liked. My schedule as a computer science student is very tight with little to no time for recreation, and although I did spend quite a few hours as Iris, I didn't spend as much time as I wanted to. I am positive that I will continue to MUD after this class is over and that I will keep Iris as my online persona. I do tend to think of Iris as a real person. When I am playing her, I tend to think about the social situations presented to me in the MUSH in ways I wouldn't normally would. For one, I question men's motives more and I feel an increase in my need to be accepted by the women as a ›weak woman. It is a challenge to make Iris as feminine as possible, but the more I play her, the more easily her actions come to me.

Although I did not see any actual unwanted sexual advances in AmberMUSH, I did experience some very subtle gender-biased situations which made it clear that on MUDs, gender DOES matter. I don't think that many of the men on the MUD take my interest in plots seriously much in the same way that some men in real life don't take women seriously when they talk about careers. I was actually hoping to find Iris a ›sweetheart‹ on the MUSH, but was unsure about what to do about it. In a way, I am relieved that nothing much happened with Iris in that particular way.

I do now believe that it is possible to experience some of the nuances of being a member of the opposite sex, but I only feel that those experiences are truly valid IN the MUSH environment. I don't think I will ever know what it means to be a woman in real life, but I can appreciate some of the trials women face based on gender.«

Doch wie kann eine solche »Enttarnung« von »Fakes« im Netz überhaupt vonstatten gehen? Zwei Ansätze sind dabei gängig: Der *direkte Test* konfrontiert etwa die betreffende virtuelle Frau mit Fragen zu »frauenspezifischem« Spezialwissen über Wäschegrößen, Kosmetik, Verhütung oder Menstruation (vgl. Suler 1997): »When coloring hair, how long is the dye usually left in one's hair?«, »What is the difference in how flushable and non-flushable tampons are made?« oder »What is the average range of sizes for women's panties?«. Einschlägiger zur Geschlechtsüberprüfung ist jedoch einfach eine *kritische Verhaltensbeobachtung*, bei der Vorstellungen über typisch männliches oder typisch weibliches Verhalten als Bewertungsmaßstab herangezogen werden. Bezieht etwa eine Person mit weiblichem Nickname bei sexuellen Themen deutlich Stellung, so wird hier rasch ein Fake vermutet, während die »wahre« Geschlechtszugehörigkeit derselben virtuellen Frau kaum hinterfragt wird, wenn sie in computertechnischen Fragen Rat einholt. Männer, die sich aus Neugier mit weiblichem Nick in Lesben-Chats begeben, fallen typischerweise im Gespräch durch ihre neugierigen Fragen auf.

Dass der Online-Geschlechtertausch so oft als »Fake« verurteilt wird, ist der Vorstellung klar abgrenzbarer, biologisch verankerter Geschlechter-Kategorien geschuldet. Durch die Sorge, einem Geschlechterschwindel zum Opfer zu fallen, wird in der Netzkommunikation die Geschlechtszugehörigkeit zu einer besonders wichtigen Kategorie. Die gängigen Spekulationen über die – tatsächlich kaum empirisch untersuchten – Motive von Geschlechtertäuschern affirmieren oft Geschlechterstereotype. Nur eine Minderheit scheint sich unter bestimmten Umständen dafür zu entscheiden, eigene und fremde Geschlechter-Zuordnungen im Netz als soziale Realitäten anzuerkennen, ohne biologische Legitimierung zu verlangen (McRae 1996).

In der Auseinandersetzung mit virtuellem Geschlechtertausch ist nicht nur zu beachten, dass er in synchronen Online-Umgebungen selten auftritt, sondern auch, dass er im Web sowie in asynchronen themenbezogenen Online-Foren so gut wie überhaupt keine Rolle spielt.

4. Geschlechter-Inszenierungen der Beteiligten

Selbst wenn wir davon ausgehen, dass die Mehrzahl der Menschen bei der Online-Kommunikation binäre Geschlechter-Zuordnungen gemäß den sonstigen »Real-Life«-Zuordnungen vornehmen, lässt sich fragen, ob sich nicht in der Inszenierung von Mannsein und Frausein Besonderheiten ergeben, wenn wir einander computervermittelt gegenüber treten. Anstatt etwa Mannsein und Männlichkeit bzw. Frausein und Weiblichkeit als binäre Kategorien durch computervermittelte Kom-

munikation komplett abdanken zu lassen, geht es in der Realität der Netznutzung vielleicht eher um subtile Veränderungen und Akzentverschiebungen im Rollenverhalten, die hier anhand von drei Konstrukt-Feldern kurz angedeutet werden sollen: Aggressivität und Macht (4.1), Emotionalität und Nähe (4.2) sowie Sexualität und Körperlichkeit (4.3).

4.1 Aggressivität und Macht

Der Cyberspace hat sich *nicht* als egalitäre, von Offline-Kontexten abgekoppelte Sphäre des herrschaftsfreien Diskurses etabliert, wie es Netzpioniere erträumt hatten (z.B. Barlow 1996). Stattdessen werden Online-Umgebungen als Erweiterung unserer alltäglichen Aktionsräume genutzt, in denen oft ein dichotomes, hierarchisiertes Geschlechterkonzept das Verhalten und Erleben vorstrukturiert. Polarisierende Verhaltenserwartungen und Rollenzuschreibungen an Frauen und Männer werden in Online-Kontexten ebenso reproduziert wie geschlechtsspezifischer Machtmissbrauch und Gewalt: Online-Belästigung (Spender 1996) bis hin zur virtuellen Vergewaltigung (Dibbell 1993), Cyberpornografie (Adams 1996; Butterworth 1996) und netzgestützter Frauenhandel (Hughes 1997) sind die eklatantesten Beispiele. Im Netzalltag scheinen sich in vielen Bereichen männliche Strategien kommunikativer Dominanz in dem Sinne zu etablieren, dass Männer Diskussionen monopolisieren, die Beiträge von Frauen ignorieren oder abwerten (Herring 1993, 1996), Führungsrollen in Online-Communitys beanspruchen und Personen mit weiblichem Online-Geschlecht unselektiv sexualisieren.

Dass Frauen »danken« und Männer »flamen« (also beleidigende Postings schicken), wie Herring einen ihrer Beiträge titelte (1993), konnte in anderen Studien jedoch nicht bestätigt werden (s. z.B. Gegenevidenzen bei Fröhlich/Goetz 1996; Smith/McLaughlin/Osborne 1998, Witmer/Katzman 1998). Anekdotisch berichten nicht wenige Frauen, sich in der Netzkommunikation aggressiver zu verhalten, wobei es sich einerseits um eine Anpassung an das zuweilen recht raue Diskussionsklima handeln mag, andererseits aber auch um eine Abweichung von der allgemeinen Norm weiblicher Zurückhaltung und Freundlichkeit. Es wäre systematisch zu untersuchen, bei wem ein solcher Effekt tatsächlich auftritt und unter welchen Umständen es sich dabei um offensiv-konstruktives Erleben (Steigerung der self-assertiveness, Exploration aggressiver Selbst-Aspekte) und/oder um defensives Reagieren auf stattfindende oder befürchtete Angriffe handelt (Smith/McLaughlin/Osborne 1998: 112):

»The percentage of female offenders (31%) [in five popular newsgroups – comp.sys.ibm.pc.games, rec.sport.hockey, soc.motss (members of the same sex), soc.singles, and rec.arts.tv.soaps.abc] is highly disproportionate to the estimated percentage (10-15%) of women's presence in network traffic. But this latter finding raises yet another concern: the higher proportion of male to female cross-gender reproaches suggests that additional study is needed regarding the treatment of women by men in newsgroup conversations«.

Wie sich Frauen und Männer in Online-Foren darstellen, ist von diversen Kontextbedingungen abhängig, wie etwa von der Geschlechter-Zusammensetzung des Forums (Savicky/Kelley 2000), der personellen Besetzung der Moderation oder dem aktuellen Diskussionsthema. Empirische Studien, die unterschiedliche Online-Foren systematisch miteinander vergleichen – etwa im Hinblick auf geschlechtsbezogene Kommunikationsstile und -inhalte, auf Rollenverteilung und Meinungsführerschaft, Marginalisierung und De-Marginalisierung – stehen weitgehend noch aus. So ist etwa zu vermuten, dass Frauen, die teilweise eine stärkere E-Mail-Affinität zeigen als Männer (vgl. Sherman et al. 2000) in Mailinglisten aktiver und einflussreicher in Erscheinung treten. Gleichzeitig ist anzunehmen, dass Frauen sich in Usenet Newsgroups, die sich aus der männerdominierten Unix-Szene entwickelt haben und in denen man sich mit jedem Beitrag vor einem unbekannten Massenpublikum exponiert, eher zurückhalten – entsprechend dem traditionell mit Privatheit gekoppelten Frauenbild der bürgerlichen Gesellschaft.

Die durch textbasierte, anonymisierbare Online-Kommunikation erleichterte Enthemmung mag im negativen Fall das Ausleben sexistischen Verhaltens begünstigen. Andererseits bieten die technischen Rahmenbedingungen auch verbesserte Möglichkeiten der Prävention und der sozialen wie technischen Sanktionierung von (nicht nur) geschlechtsbezogener Belästigung und Machtmissbrauch (vgl. Spertus 1996).

Dass in synchronen Online-Umgebungen insgesamt größere Probleme mit *sexistischem und belästigendem Verhalten* bestehen als in Offline-Kontexten, scheint zweifelhaft. Möglicherweise sind entsprechende Online-Episoden durch ihre wortwörtliche Protokollierung besser kommunizierbar und werden somit sichtbarer. Insofern sollte bei der komplexen Auseinandersetzung um Macht, Gewalt, Aggressivität und Dominanz im Netz darauf geachtet werden, dass gesellschaftliche Probleme nicht zu »Netzphänomenen« umgedeutet werden. Gerade feministisch orientierte Autorinnen tendieren jedenfalls dazu, in Chats, MUDs und Avatar-Welten die gesteigerten Möglichkeiten der Situationskontrolle (gerade auch in Situationen gewünschter oder unerwünschter Sexualisierung) für Frauen zu würdigen

(vgl. Döring 2001a). Dies gilt nicht nur für den Umgang mit Angriffen, sondern auch für die Exploration eigener selbstbestimmt-aggressiver Seiten, wozu teilweise im Einzelfall auch ein Frau-zu-Mann-Geschlechterwechsel in Anspruch genommen wird (vgl. Reid 1991; Turkle 1995).

4.2 Emotionalität und Nähe

Die Option, bei der Netzkommunikation stereotypkonträres Verhalten in einem sanktionsärmeren Kontext zu erproben, kann umgekehrt Jungen und Männer ermutigen, mehr persönliche Selbstoffenbarung und emotionale Nähe zu wagen (vgl. Reid 1991). Dies gilt für private Chat-Gespräche, für Online-Diskussionen, aber auch für Web-Publikationen (z.B. Online-Tagebücher, www.diarist.net; Döring 2001d). Teilweise wird die Attraktivität des Mann-zu-Frau-Geschlechtertauschs auch damit erklärt, dass man sich männlichen Rollenanforderungen entziehen und sozial zugewandter verhalten kann. Andererseits kann die Kultivierung emotionaler Online-Diskurse und romantischer Online-Beziehungen (Döring 2000c) gerade auch stereotype Rollenverteilungen reproduzieren, etwa wenn keine Einigkeit über Kontakthäufigkeit und Beziehungsstatus erzielt wird und Frauen in emotionale Abhängigkeit geraten (vgl. auch Leiblum/Döring 2002).

Abgesehen vom unmittelbaren Emotionsausdruck, ist auch der Online-Diskurs über Gefühle mit Geschlechtsrollen verknüpft. Hier zeigt sich in manchen Online-Foren (z.B. <de.talk.romance>) eine außerhalb des Netzes kaum anzutreffende Bereitschaft von Männern – untereinander und mit Frauen – emotionale Belange öffentlich zu diskutieren. So leitete ein Gruppenmitglied seinen Beitrag in <de.talk.romance> (DTR) am 30. Oktober 2001 folgendermaßen ein:

»Hallo zusammen,
ich moechte erstmal anmerken, dass ich sozusagen aus einer Zeit komme, als DTR gerade erst entstanden ist. Damals war hier eine offene und helfende Stimmung, ich weiss nicht, wie es heute ist, doch hoffe, es ist immer noch so, denn fuer das Folgende koennte ich Eure Hilfe gebrauchen.«

Es folgt eine sehr ausführliche Schilderung seines Problems, von Frauen eher als Kumpel und nicht als potenzieller Partner betrachtet zu werden. Binnen eines Tages erhält er fünf ausführliche Antworten von anderen Männern, wobei in einer Antwort die Frage nach der immer noch »helfenden Stimmung« in <de.talk.romance> bejaht wird:

»Ist im allgemeinen auch heute noch so. Manche haben das auch schon als die Kuschecke im de.* Usenet bezeichnet. Jedenfalls bist Du hier genau richtig mit Deinem problem. Ob Dir die ratschläge allerdings weiterhelfen werden – das bleibt abzuwarten. ;-)«

4.3 Sexualität und Körperlichkeit

Gerade in Kennenlern-Chats ist neben der klaren Geschlechter-Zuordnung auch eine an sexuellen Stereotypen orientierte Inszenierung der Geschlechtsrollen zu beobachten. So sind Nicknames wie »heisserhengst21«, »mieze39«, »suessebraut« oder »sexymaus« nicht untypisch, und zwar in nicht-kommerziellen Foren ebenso wie auf kommerziellen Sex-Sites. Auch Körperinszenierungen haben teilweise einen recht klischeehaften Anstrich. Das betrifft Icons, die in Chats mitverwendet werden, aber auch Avatare und Selbstbeschreibungen, die sich an gängigen Schönheitsnormen orientieren und primäre wie sekundäre Geschlechtsmerkmale besonders betonen. Wer im »realen Leben« eher unscheinbar auftritt, kann (und muss) hier glamourös und sexy erscheinen, was teils als Bekräftigung von Geschlechterstereotypen, teils aber auch als spielerische, ironische oder instrumentelle Unterminierung der Normierungskraft von Schönheitsidealen diskutiert wird (vgl. Döring 2000b, 2003: 286ff.). Wenn ein idealtypisch maskulines oder feminines Aussehen in der Online-Kommunikation allen Menschen gleichermaßen als soziale und sexuelle Ressource zur Verfügung steht, mag dies unter bestimmten Umständen de-marginalisierend wirken oder auch mit einer Entmystifizierung entsprechender Klischees einhergehen.

Abgesehen von netzspezifischen Möglichkeiten der körperbezogenen Attraktivitätssteigerung und sonstigen Idealisierung bedeutet die Möglichkeit der Abkopplung der Netzaktivitäten vom sonstigen realen Leben, dass eine Reihe physischer und sozialer Risiken entfällt, die es insbesondere Frauen sonst erschweren, sexualbezogene Identitäten zu explorieren (vgl. Benedikt 1995; Döring 2000a). De-Marginalisierungs-Effekte sind im Zusammenhang mit homo-, bi- oder transsexuellem Coming-out freilich auch für Jungen und Männer im Zusammenhang mit synchroner Online-Kommunikation möglich, wenn beim anonymisierten Agieren im Cyberspace die Bindung an heterosexistische Normen gelockert ist, positive Online-Erfahrungen gesammelt werden können und damit dann ein Coming-out außerhalb des Netzes vorbereitet wird (vgl. McKenna/Bargh 1998; Shaw 1997; zu therapeutischen Implikationen siehe auch Leiblum/Döring 2002).

5. Geschlechterpolitische Implikationen

Schon bei einem kursorischen Überblick über die verschiedenen Dimensionen und Varianten von Geschlechtsbezügen im Netz wird deutlich, dass Pauschalaussagen hinsichtlich der geschlechterpolitischen Implikationen kaum haltbar sind. Selbst Trendaussagen sind schwierig angesichts der bislang noch ungenügenden Basis systematischer Empirie. Dennoch lassen sich für die drei grundlegenden Wirkhypothesen – die Verfestigung (5.1), die Auflösung (5.2) und die Nichtveränderung (5.3) der Geschlechterhierarchie – Indizienbelege anführen.

5.1 Verfestigung der Geschlechterhierarchie

Für die These der *Verfestigung der Geschlechter-Hierarchie im Internet* lassen sich als Indizien anführen:

- Die Verbreitung, Sichtbarkeit und Nutzung geschlechtsspezifischer kommerzieller und nicht-kommerzieller Netzangebote, die tradierte Geschlechterbilder reproduzieren.
- Die relativ durchgängig praktizierte, sozial und technisch kontrollierte, binäre Geschlechter-Zuordnung der Beteiligten.
- Die durch Anonymität und mediale Distanz besonders überspitzten geschlechterstereotypen Selbstinszenierungen im Zusammenhang mit Aggressivität, Emotionalität und Sexualität, die bis zu juristisch relevanten Täter-Opfer-Szenarien reichen.

5.2 Auflösung der Geschlechterhierarchie

Für die These der *Auflösung der Geschlechter-Hierarchie im Internet* lassen sich als Indizien anführen:

- Die geschlechtsneutralen und geschlechtsspezifischen kommerziellen und nicht-kommerziellen Netzangebote, die sich ausdrücklich kritisch mit tradierten Geschlechterbildern befassen. Gerade auch geschlechterpolitische Gruppen, die anderweitig geringe Publikations- und Vernetzungsmöglichkeiten haben, profitieren von der Netzinfrastruktur.
- Da Geschlechter-Zuordnungen im Netz bewusster vorgenommen und auch häufiger hinterfragt werden, mag dies teilweise eine Reflexion der Konstruiertheit von Geschlecht begünstigen. Durch Geschlechtertausch lässt sich partiell nacherleben, wie sozial auf Personen »des anderen Geschlechts« reagiert

wird (z.B. Intensität und Qualität sozialer Aufmerksamkeit) bzw. welche Verhaltenserwartungen man an sich selbst in der jeweils »anderen« Rolle stellt.

- Der Inszenierungs-Charakter von Geschlecht und die netzspezifischen Möglichkeiten zu (stereotypkonträrer sowie stereotypkonformer) Überspitzung bei der Darstellung von Körperlichkeit und Sexualität erweitern soziale Handlungsfelder in spielerischer und selbst-explorativer Hinsicht (vgl. Eichenberg/Döring 2006).

5.3 Nichtveränderung der Geschlechterhierarchie

Wirkungen der Online-Kommunikation ohne Beachtung von Moderator- und Kontextfaktoren zu postulieren, wäre technik- bzw. mediendeterministisch gedacht. Tatsächlich sind geschlechterpolitische Implikationen nur bei denjenigen zu erwarten, für die Netznutzung einen zentralen Stellenwert im Leben einnimmt. Zudem werden geschlechtsbezogene Netzerfahrungen nur dann herkömmliche Konstruktionsweisen von Geschlecht modifizieren, wenn in realen sozialen Handlungsfeldern entsprechende Unterstützung in Form von Reflexion, Diskussion oder Veränderungsbereitschaft besteht. Ein Faktor wird hierbei auch die mediale Berichterstattung sein, die bislang für die Bevölkerungsmehrheit eine zentrale Informationsquelle über das Netzleben darstellt. Im Zuge der kulturellen Veralltäglichsung und Domestizierung des Internets ist eher ein vermindertes Interesse am *Gender-Net-Diskurs* zu erwarten. Der große Schlagabtausch zwischen Egalisierungs-Utopie und Diskriminierungs-Dystopie ist abgehandelt.

6. Fazit und Ausblick

Exemplarisch hat der vorliegende Beitrag die Vielfalt von Geschlechterbezügen in unterschiedlichen Netzkontexten aufgezeigt. Es obliegt der zukünftigen Forschung, diese anekdotischen Evidenzen durch systematische Empirie zu ergänzen. Dies betrifft nicht nur gesicherte Befunde über die Verbreitung unterschiedlicher Geschlechterbezüge, sondern auch eine vertiefte Analyse der Motive der Handelnden sowie der daraus resultierenden Konsequenzen – unmittelbar in der Online-Kommunikation sowie mittelbar in verschiedenen Formen der Offline-Kommunikation. Derartige Analysen würden neben der Erhebung der Erfahrungen und Einschätzungen der Beteiligten freilich auch Bezug nehmen auf die gesellschaftlich-strukturellen Rahmenbedingungen des Gender-Systems. Für einzelne Netzphänomene (z.B. Wahl von Nicknames oder körperbezogenen Selbstbeschreibungen)

wären etwa milieuvergleichende und interkulturelle Studien indiziert. Schließlich können selbstverwaltete Webangebote Frauen nicht nur Einfluss über ihre medialen Repräsentationen geben, sondern ihnen auch ökonomisch nutzen und z.B. in der Sex-Industrie ihre Unabhängigkeit von Männern stärken (vgl. Podlas 2000).

Abschließend sei noch einmal daran erinnert, dass der Umgang mit Geschlechtsidentitäten nicht losgelöst von anderen sozialen Kategorien verstanden werden kann: Prozesse der Selbst-Kategorisierung und Selbst-Inszenierung weisen zwar im Netz wie außerhalb des Netzes fast durchgängig Geschlechterbezüge auf, diese erlangen jedoch erst in Kombination mit anderen einschlägigen sozialen Kategorien wie etwa Alter, Ethnizität, Rasse, Klasse, Bildung oder Religion ihre sozialen Bedeutungen. Viel verbreiteter als der virtuelle Geschlechter-Wechsel, den 1 Prozent der befragten Online-User/innen häufig und 4 Prozent gelegentlich betreiben, sind in der synchronen Online-Kommunikation etwa eine Veränderung der Hautfarbe (11% häufig, 27% gelegentlich) oder des Alters (20% häufig, 41% gelegentlich; Cooper et al. 1999).

Eine Besonderheit der Netzkommunikation mag angesichts der Vielfalt und Heterogenität der Kommunizierenden und Publizierenden darin liegen, dass Binnendifferenzierungen innerhalb der Geschlechter deutlicher werden, etwa anhand von Homepages und Webrings (www.webring.org): »Men's Ring: Dealing with Men's Issues«, »Business Women«, »Cyber Sisters«, »Longhair Men«, »Biker Women«, »Boys in Makeup« oder »Pro-White Women«.

Zu beachten sind im Kontext der Internet-Nutzung auch neue explizit netzbezogene Stilbildungen in den Mädchenkulturen (z.B. Cybergrrls, Netchicks; Richard 2000) sowie in der Frauenbewegung (Cyberfeminism: Old Boys' Network www.obn.org). Obwohl man sich den Computerfreak typischerweise als (jungen) Mann vorstellt, kollidiert Computer- und Netzbegeisterung nicht nur mit traditionellen Bildern von Weiblichkeit. Das Image des weltfremden, introvertierten, sozial isolierten, unattraktiven Bastlers lässt den Freak – im Sinne überkommener Geschlechterstereotype – auch nicht als besonders männlich erscheinen. Dieses Negativ-Image des »Nerd« oder »Geek« wird teilweise offensiv und selbstironisch propagiert (z.B. Geek Purity Test: www.armory.com/tests/geek.html). Auch kommen neue Definitionen von Sexyness ins Spiel, wenn sich Männer und Frauen am Wettbewerb *Sexiest Geek alive* beteiligen, den 2001 die Informatikprofessorin Ellen Spertus (www.spertus.com/ellen) gewonnen hat.

Literatur

- Adams, Carol (1996): »This Is Not Our Fathers' Pornography«: Sex, Lies, and Computers. In: Ess, Charles (Ed.): *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*. New York: State University of New York Press, S. 147-170.
- Baraz, Zeynep (1998): Eine Mini-Untersuchung über Chat-Kommunikation. [Online-Dokument] URL <http://www.unet.univie.ac.at/~a9406029/untersuchung.htm>.
- Barlow, John Perry (1996): Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. (Deutsche Übersetzung von Stefan Münker) <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1028/2.html> Originalfassung: <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- Benedikt, Claire (1995): Tinysex is Safe Sex. Infobahn Magazine: The Magazine of Internet Culture, June 1995. [Online-Dokument] URL <http://www.cwrl.utexas.edu/~claire/texts/thoughts.html>.
- Borg, Anita (1993): Why Sisters? [Online Document] URL <http://www.sisters.org/keeper/whysys.html>.
- Bruckman, Amy (1993): Gender-Swapping on the Internet. [Online-Dokument] URL: <ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/papers/gender-swapping.txt>.
- Butler, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Butler, Judith (1993): *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of »Sex«*. New York: Routledge.
- Butterworth, Dianne (1996): Wanking in Cyberspace: The Development of Computer Porn. In: Jackson, Stevi/Scott, Sue (Eds.): *Feminism and Sexuality. A Reader*. New York: Columbia University Press, S. 314-320.
- Camp, L. Jean (1996): We are Geeks, and We are Not Guys. The Sisters Mailing List. In: Cherny, Lynn/Weise, Elizabeth R. (Eds.): *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*. Seattle: Seal, S. 114-125.
- Cooper, Alvin/Scherer, Coralie/Boies, Sylvian/Gordon, Barry (1999): Sexuality on the Internet: From Sexual Exploration to Pathological Expression. *Professional Psychology: Research and Practice*, 30 (2), S. 154-164. [auch als Online-Dokument] URL <http://www.apa.org/journals/pro/pro302154.html>.
- Cresser, Francis/Gunn, Lesley/Balme, Helen (2001): Women's experiences of on-line e-zine publication. *Media, Culture & Society*, 23 (4), S. 457-474.
- Danet, Brenda (1996): Text as Mask: Gender and Identity on the Internet. [Online-Dokument] URL <http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>.
- Dibbell, Julian (1993): A Rape in Cyberspace. How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society. In: *Village Voice*, 23.12.1993. [auch als Online-Dokument] URL http://www.levity.com/julian/bungle_vv.html.
- Dorer, Johanna (1997): Gendered Net: Ein Forschungsüberblick über den geschlechtsspezifischen Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien. In: *Rundfunk und Fernsehen*, 45 (1), S. 19-29. [leicht modifizierte Textfassung als Online-Dokument] <http://www.univie.ac.at/Publizistik/DoLV96-1.html>.
- Dorer, Johanna (2001): Internet und Geschlechterordnung: Expertinnen im Gespräch. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 49, S. 44-61.
- Döring, Nicola (2000a): Cybersex aus feministischen Perspektiven: Viktimisierung, Liberalisierung und Empowerment. *Zeitschrift für Frauenforschung & Geschlechterstudien*, 18, Heft 1+2, S. 22-48.
- Döring, Nicola (2000b): Geschlechterkonstruktionen und Netzkommunikation. In: Thimm, Caja (Hg.): *Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Netz*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 39-70.
- Döring, Nicola (2001a): Belohnungen und Bestrafungen im Netz: Verhaltenskontrolle in Chat-Foren. *Gruppendynamik und Organisationsberatung – Zeitschrift für angewandte Sozialpsychologie*, 32 (2), S. 109-143.
- Döring, Nicola (2001b): Persönliche Homepages im WWW. Ein kritischer Überblick über den Forschungsstand. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 49 (3), S. 325-349.
- Döring, Nicola (2001c): Selbstdarstellung mit dem Computer. In: Boehnke, Klaus/Döring, Nicola (Hg.): *Neue Medien im Alltag. Die Vielfalt individueller Nutzungsweisen*. Lengerich: Pabst, S. 196-234.

- Döring, Nicola (2001d): Öffentliches Geheimnis. Online-Tagebücher – ein paradoxer Trend im Internet. *c't Magazin für Computer Technik*. 2/2001, 15.1-28.1.2001, S. 88-93.
- Döring, Nicola (2003): *Sozialpsychologie des Internet*. Göttingen: Hogrefe.
- Döring, Nicola (in press): Internet Use, Gender. In: Arnett, Jeffrey Jensen (Ed.): *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*. Thousand Oaks: Sage.
- Eichenberg, Christiane/Döring, Nicola (2006): Sexuelle Selbstdarstellung im Internet. Ergebnisse einer Inhaltsanalyse und einer explorativen Befragung zu privaten Websites. In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 19 (2), S. 133-153.
- Fröhlich, Romy/Goetz, Lutz (1996): Disputieren, flamen, chatten. Frauen und Männer in den kommunikativen Nischen des Internet. In: Hackl, Christiane/Prommer, Elizabeth/Scherer, Brigitte (Hg.): *Models und Machos? Frauen- und Männerbilder in den Medien*. Konstanz: UVK, S. 307-327.
- Götzenbrucker, Gerit (2001): Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Herring, Susan (1993): Gender and democracy in computer-mediated communication. *Electronic Journal of Communication*, 3 (2). URL <http://www.cios.org/www/ejc/v3n293.htm>.
- Herring, Susan (1994): Politeness in Computer Culture: Why women thank and men flame. In: Bucholtz, Mary/Liang, Anita C./Sutton, Laurel A./Hines Caitlin (Eds.): *Cultural Performances: Proceedings of the third Berkeley Women and Language Conference*. Berkeley: Berkeley Women and Language Group, University of California, S. 278-294.
- Herring, Susan (1996): Posting in a different voice: Gender and ethics in computer-mediated communication. In: Ess, Charles (Ed.): *Philosophical approaches to computer-mediated communication*. Albany: SUNY Press, S. 115-145.
- Hughes, Donna M. (1997): Trafficking and sexual exploitation on the Internet. *Feminista! Online Journal of Feminist Construction* no. 8, vol. 1. [Online] <http://www.feminista.com/v1n8/hughes.html> [August 30, 1998].
- Jaffe, J. Michael/Lee, Young-Eum/Huang, Li-Ning/Oshagan, Hayg (1995): Gender, Pseudonyms, and CMC: Masking Identities and Baring Souls. [Online-Dokument] URL <http://research.haifa.ac.il/~jmjaffe/genderpseudocmc>.
- Kennedy, Tracy (2000): An Exploratory Study of Feminist Experiences in Cyberspace. *CyberPsychology & Behavior* 3 (5), S. 707-720.
- Korenman, Joan (2000): Women, Women, Everywhere Looking for a Link. *CyberPsychology & Behavior*, 3 (5), S. 721-729.
- Kraft, Jason (1997): My Life as Iris. A man's experience in virtual womanhood. [Online Dokument] URL <http://www.niu.edu/acad/gunkel/example/page1.htm>.
- Leiblum, Sandra/Döring, Nicola (2002): Internet Sexuality: Known Risks and Fresh Chances for Women. In: Cooper, Alvin (Ed.): *Sex and the Internet: A Guidebook for Clinicians*. Philadelphia: Brunner-Routledge, S. 19-46.
- McKenna, Katelyn/Bargh, John (1998): Coming out in the age of the Internet: Identity »de-marginalization« from virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75 (3), S. 681-694.
- McRae, Shannon (1996): Coming Apart at the Seams: Sex, Text and the Virtual Body. In: Cherny, Lynn/Weise, Elizabeth R. (Eds.): *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*. Seattle: Seal Press, S. 158-168. [auch als Online-Dokument] URL <http://dhalgren.english.washington.edu/~shannon/vseams.html>.
- Media Metrix/Jupiter Communications (2000): It's a Woman's World Wide Web. Women's Online Behavioral Patterns Across Age Groups and Lifestyles. [Online Document] http://www.jup.com/images/jupmmxi_womenforum.pdf.
- Podlas, Kimberlianne (2000): Mistresses of their Domain: How Female Entrepreneurs in Cyberporn are Initiating a Gender Power Shift. *CyberPsychology & Behavior*, 3 (4), S. 847-854.

- Reid, Elizabeth M. (1991): Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat. Honours Thesis, University of Melbourne, Department of History. [Online Document] URL <http://www.aluluci.com>.
- Richard, Birgit (2000): Schwarze Netze oder Netzstrümpfe? Weibliche Kommunikationsräume in Jugendkulturen im Internet. In: Marotzki, Winfried/Meister, Dorothee M./Sander, Uwe (Hg.): Zum Bildungswert des Internet: Opladen: Leske + Budrich, S. 341-362.
- Richardson, Angela (1996): Come on, join the conversation: »zines as a medium for feminist dialogue and community building. Feminist Collections 17, 3/4, 10-13. URL: <http://www.library.wisc.edu/libraries/WomensStudies/fc/fctrichrd.htm>.
- Rodino, Michelle (1997): Breaking out of Binaries: Reconceptualizing Gender and its Relationship to Language in Computer-Mediated Communication. Journal of Computer-Mediated Communication (JCMC), 3 (3). URL <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/rodino.html>.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten (1998): Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Savicky, Victor/Kelley, Merle (2000): Computer Mediated Communication: Gender and Group Composition. CyberPsychology & Behavior, 3 (5), S. 817-826.
- Shaw, David (1997): Gay Men and Computer Communication: A Discourse of Sex and Identity in Cyberspace. In: Jones, Steven G. (Ed.): Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety. London: Sage, S. 133-145.
- Sherman, Richard C./End, Christian/Kraan, Egon/Cole, Alison/Campbell, Jamonn/Birchmeier, Zachary/Klausner, Jaime (2000): The Internet Gender Gap among College Students: Forgotten but not Gone? CyberPsychology & Behavior, 3 (5), S. 885-894.
- Smith, Christine/McLaughlin, Margaret/Osborne, Kerry (1998): From Terminal Ineptitude to Virtual Sociopathy: How Conduct is Regulated on Usenet. In: Sudweeks, Fay/McLaughlin, Margaret/Rafaeli, Sheizaf (Eds.): Network & Netplay. Virtual Groups on the Internet. Menlo Park: AAAI Press/The MIT Press, S. 95-112.
- Spender, Dale (1996): Nattering on the Net – Women, Power, and Cyberspace. Toronto: Garamond Press, S. 164.
- Spertus, Ellen (1996): Social and Technical Means for Fighting On-Line Harassment. [Online-Dokument] URL <http://www.ai.mit.edu/people/ellens/Gender/glc>.
- Suler, John (1997): Do Boys just wanna have fun? Male Gender-Switching in Cyberspace (and how to detect it). [Online-Dokument] URL <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/genderswap.html>.
- Suler, John (1999): The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities or How I Learned to Stop Worrying and Love My Palace Props. [Online Document] <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psyav.html>.
- Treibl, Angelika (1999): Internetangebote für vergewaltigte Frauen. [Online Dokument] URL <http://home.t-online.de/home/anujo/7inhalt.htm>.
- Turkle, Sherry (1995): Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster.
- Utz, Sonja (1999): Soziale Identifikation mit virtuellen Gemeinschaften – Bedingungen und Konsequenzen. Lengerich: Pabst.
- West, Candace/Zimmerman, Don (1987): Doing Gender. Gender and Society, 1 (1), S. 125-51.
- Witmer, Diane F./Katzman, Sandra Lee (1998): Smile When You Say That: Graphic Accents as Gender Markers in Computer-mediated Communication. In: Sudweeks, Fay/McLaughlin, Margaret/Rafaeli, Sheizaf (Eds.): Network & Netplay. Virtual Groups on the Internet. Menlo Park: AAAI Press/The MIT Press, S. 3-12.