

the modern. [...] We will transform the machines of domination into the technologies of liberation.«⁶³⁰ Gleichzeitig schien es irgendwo eine Gegenkraft zu geben, die die zuvor erläuterte Macht unterbindet. Mangels eines besseren Begriffes verstand man diese, wie so oft, als nicht genauer definierten »Neoliberalismus«: »Under neo-liberalism, individuals are only allowed to exercise their own autonomy in deal-making rather than through making things. We cannot express ourselves directly by constructing useful and beautiful virtual artifacts.«⁶³¹ Analog dazu erscheint auch das Netz als grundsätzlich emanzipatorische Institution wie als Grundlage neuer Ausbeutung. Doch auch der Widerspruch zwischen »money-commodity economy« und »gift economy«⁶³² wird nicht weiter aufgelöst, und zwar weder in der Frage, wo und wodurch das eine zum anderen wurde, noch, wie man sich dieses Verhältnis zukünftig denken soll. Schließlich wiederholt sich der Verzicht auf eine Analyse auch in der Bestimmung der Ideologie der angesprochenen Klasse, der man zwischen Individualismus und Kollektivität einfach beides gleichzeitig zuschreibt: »We not only admire the individualism of our artisan forebears, but also we will learn from their sociability. We are not petit-bourgeois egoists. We live within the highly collective institutions of the market and the state.«⁶³³ All das mündete dann im nie umgesetzten Versprechen, dass man sich künftig für den gemeinsamen Austausch und Partys (sic!) treffen werde und dass man beabsichtige, sich in »local, national and European legislation« für bessere Arbeitsbedingungen stark zu machen. Der Dauernörgler Mark Stahlman begann darauf in seiner Replik mit einer für einmal berechtigten rhetorischen Frage: »This is a joke, right?«⁶³⁴ Daraufhin ergänzte er (mit implizierter Ablehnung beider Seiten), dass Marx in seinem Manifest zumindest noch wusste, wogegen er sich richtete. Das ist als polemische Kritik zwar nicht weniger inhaltsleer als das Manifest selbst, doch zumindest trifft es einen Punkt. So blieb man gerade im Vergleich zu den auch rhetorisch scharfen Analysen der Netzkritik äußerst zahn – und vielleicht verschwanden solche Aufrufe gerade deshalb wieder rasch in der Bedeutungslosigkeit des technorealistischen Niemandslands.

Taking Our Place in Cyberspace: Cyberfeminismus

Machines and women have at least one thing in common: they are not men. In this they are not alone, but they do have a special association, and with recent developments in information technology, the relationship between women and machinery begins to evolve into a dangerous alliance. Silicon and women's liberation track each other's development.⁶³⁵

(Sadie Plant: *Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism*, Variant, 1993)

630 Schultz; Barbrook: *The Digital Artisans Manifesto*, 1997.

631 Ebd.

632 Ebd.

633 Ebd.

634 Stahlman, Mark: Re: <nettime> THE DIGITAL ARTISANS MANIFESTO, Nettime, 1997, <<https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00122.html>>, Stand: 10.11.2021.

635 Plant, Sadie: *Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism*, in: Variant 1 (14), 1993, S. 13.

we are the virus of the new world disorder
 rupturing the symbolic from within
 saboteurs of big daddy mainframe⁶³⁶
 (VNS Matrix: *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, 1991)

Den neben den HactivistInnen einflussreichsten, als Strömung fassbaren Teil der sich im weiteren oder engeren Sinne kritisch verstehenden Computerkultur der 90er-Jahre bildete der Cyberfeminismus.⁶³⁷ Anders als einige vorhergehende feministische Stoßrichtungen, die sich ebenfalls Fragen der Verbindung von Technologie, Geschlecht und Machtverhältnissen widmeten,⁶³⁸ bezog sich der Cyberfeminismus – oder auch die »Cyberfeminisms«⁶³⁹, so der Hinweis auf die unterschiedlichen Ausrichtungen – positiver auf die Möglichkeiten, die sich aus den neuen Computertechnologien rund um den Cyberspace ergeben sollten. Den Anfang der Bewegung bildeten – stets in enger Erinnerung an die Schriften von Donna Haraway – das im australischen Adelaide gegründete Kunstkollektiv VNS Matrix (gesprochen als »Venus Matrix«, bestehend aus Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini und Virginia Barratt) und Sadie Plant, die beide 1991 mit dem Begriff des Cyberfeminismus aufkamen.⁶⁴⁰ Während Plant in ihren Aufsätzen einen etwas theoretischeren Zugang legte, indem sie mit den Theorien von Luce Irigaray verknüpft die »long standing relationship [...] between information technology and women's liberation«⁶⁴¹ betonte und den Cyberfeminismus als Allianz »between women, machinery and the new technology that women are using«⁶⁴² definierte, vertraten VNS Matrix in ihrem *Cyberfeminist Manifesto* (1991) einen künstlerisch praktischeren Zugang in ihrer »mission to hijack the toys from technocowboys and remap cyberculture with a feminist bent«⁶⁴³. In beiden Ansätzen geht es letztlich aber um die gemeinsame Frage, wie man sich die neuen Computertechnologien aus weiblicher beziehungsweise aus einer die Geschlechter auflösenden Perspektive – ein Spannungsverhältnis, das sich in vielen Fällen nicht auflösen lässt – theoretisch wie praktisch, insbesondere mit Blick auf den Cyberspace, aneignen kann.

636 VNS Matrix: *Cyberfeminist Manifesto*, 1991, <www.sterneck.net/cyber/vns-matrix/index.php>, Stand: 04.08.2021.

637 Für die große Menge an Text und Kunst, die im Rahmen des Cyberfeminismus produziert wurde und die hier nicht in ihrem ganzen Umfang analysiert werden kann, vgl. die Sammlung von Mindy Seu unter <https://cyberfeminismindex.com>.

638 Vgl. z.B. Zimmerman, Jan: *Once upon the Future: A Woman's Guide to Tomorrows Technology*, New York 1986.

639 Vgl. Daniels, Jessie: *Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment*, in: *Women's Studies Quarterly* 37 (1/2), 2009, S. 101–124.

640 Vgl. Duguid, Rosalind: *The Artists who Crawled Out of the Cyberswamp*, in: *ELEPHANT*, 07.07.2019. Online: <<https://elephant.art/the-artists-who-crawled-out-of-the-cyberswamp/>>, Stand: 05.08.2021.

641 Cross, Rosie; Plant, Sadie: *Interview mit Sadie Plant*, in: *Geekgirl*, 1995. Online: <<https://web.archive.org/web/19990427182008/www.geekgirl.com.au/geekgirl/001stick/sadie/sadie.html>>, Stand: 05.08.2021.

642 Ebd.

643 The VNS Matrix, in: *Geekgirl* (1), 1995. Online: <<https://web.archive.org/web/19990505005725/http://geekgirl.com.au/geekgirl/001stick/vns/vns.html>>, Stand: 09.09.2021.

In den cyberfeministischen Cyberspaceimaginationen kam es auch zu einer Reproduktion der durch den Cyberpunk und die amerikanische Cyberkultur geprägten Vorstellungen, die in ihrem Technikoptimismus und -determinismus eine entpolitisierende Tendenz einbrachten. Diese Einschätzung ist nicht neu und findet sich beispielsweise auch bei Alison Adam, die den »apolitical stance«⁶⁴⁴ eines Teils des Cyberfeminismus aufgrund seiner fehlenden Auseinandersetzung mit ethischen Fragen kritisiert, bei Judy Wajcman, die den Cyberfeminismus als »post-feminist« charakterisiert, bei dem die Technologie selbst »the need for programmes of social and political change«⁶⁴⁵ ersetze, bei Katja Diefenbach, die stärker auf Haraway bezogen die »inhaltsleere Anspielung auf Mensch-Maschinen-Kopplungen« und den affirmativen Gehalt einer technikdeterministischen Theorie kritisierte, wenn diese ohne »Schulterschluss mit einer politischen Praxis«⁶⁴⁶ auskommt, oder bei Judith Squires, die aufgrund fehlender politischer Auseinandersetzung und falscher Transzendierungswünsche davor warnt, dass das tatsächliche Potenzial der »alliance between cyborg imaginary and a materialist-feminism« in einem »sea of technophobic cyberdoo«⁶⁴⁷ untergehe.⁶⁴⁸ Sowohl Adam als auch Squires betonen in ihrer Kritik allerdings auch, dass es innerhalb des Cyberfeminismus gegenteilige Tendenzen gebe und dass, so Squires, insbesondere Haraways Thesen in ihrem Vokabular wie ihrer utopischen Imagination noch immer ein wichtiges politisches Potenzial enthielten. An diese Seite und an die darin geführten Debatten anknüpfend, werden im folgenden zweiten Teil zum Cyberfeminismus anhand der cyberfeministischen Romane auch jene Ansätze aufgezeigt, die, wie schon Teile der HacktivistInnen, einen neuen Politisierungsimpuls gaben. Zuvor geht es allerdings nochmals zurück zu den Anfängen des Cyberfeminismus, dessen Cyberspaceimaginationen und den daraus folgenden Debatten.

Cyberfeministischer Cyberspace

VNS Matrix publizierten ihr in kurzen Zeilen verfasstes Manifest sowohl als Poster als auch als Text, in dessen Form es kurze Zeit später auf LambdaMOO und IRC-Chats zirkulierte, bevor es danach in verschiedenen Sammelbänden abgedruckt wurde. Mit Plant verband das Kollektiv die technikoptimistische Auffassung einer feminisierten und Emanzipation ermöglichenden Technologie. Dabei setzte VNS Matrix den »techno-

644 Adam, Alison: The Ethical Dimension of Cyberfeminism, in: Flanagan, Mary; Booth, Austin (Hg.): Reload: Rethinking Women + Cyberculture, Cambridge, Massachusetts 2002, S. 168.

645 Wajcman, Judy: TechnoFeminism, Cambridge 2004, S. 76.

646 Diefenbach, Katja: Kontrolle, Kulturalisierung, Neoliberalismus. Das Internet als Verstärker, 1997. Online: <<https://web.archive.org/web/20161010042627/www.b-books.de/textprojekte/txt/kd-kontrollinternet.htm>>, Stand: 20.10.2024.

647 Squires, Judith: Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture, in: Bell, David; Kennedy, Barbara M. (Hg.): The Cybercultures Reader, London 2000, S. 360.

648 Einen Einblick in die damalige Auseinandersetzung im deutschsprachigen Raum gibt zudem folgende Veranstaltungsrezension von 1998: Geschlecht im Netz – Face2Face. Körper Identität und Gemeinschaft im Cyberspace. Berlin und Graz 1998, <www.xcult.org/volkart/pub_d/kritiken/geschlecht_im_netz.html>, Stand: 27.11.2023.

cowboys«⁶⁴⁹ und der patriarchalen Macht innerhalb der Computerkultur und -industrie eine neue Verbindung von Weiblichkeit und Cyberspace entgegen. Statt der phallischen Jack-In-Metaphorik steht der weibliche Körper und dessen Begehren im Zentrum des Netzes. »The clitoris is a direct line to the matrix«⁶⁵⁰, so heißt es dazu prägnant auf einer Zeile des Manifests. Dieser Fokus auf das Thema Geschlecht – beziehungsweise dessen Auflösung in dem die festen Identitäten auflösenden Netz – prägte auch die folgenden Werke von VNS Matrix, beispielsweise das dem Manifest folgende Projekt *All New Gen* (1992, ursprünglich *Game Girl*).⁶⁵¹ Dieses bildete den Versuch eines »female non binary centric computer game«⁶⁵², so die spätere Projektbeschreibung, beziehungsweise eines »radically transgressive, interactive computer game for non-specific-gender«⁶⁵³, so der originale Ankündigungstext. Das Spiel entwickelte sich von Ausstellung zu Ausstellung weiter, sodass es sich anders als bei den gegenkulturellen Spielen der 70er-Jahre weniger um ein tatsächliches Game handelte denn um Ansätze interaktiver und imaginativer Kunstinstallationen, in denen man sich durch eine Point-and-Click-Abfolge klicken konnte.

All New Gen arbeitete mit dem Identifikationsangebot der frühen, damals durch den Gameboy geprägten, Spielwelten. Der/die Spielende kämpft auf der Seite der »all New Gen and her DNA Sluts«⁶⁵⁴ gegen »Big Daddy Mainframe«, das heißt eine Synthese patriarchaler, militärischer und unternehmerischer Macht, die als Mainframe zugleich, dem fluiden Netz der *New Gen* entgegen, für eine zentralisierte Machtkonzentration steht. Die *New Gen* personifizieren nicht nur die richtige Seite, sondern sie stehen zugleich für eine Dimension der Matrix, zu dessen *post-real*, *post-dualistic* und *post-gendered* Welt sich die betrachtende Person hingezogen fühlen darf.⁶⁵⁵ Im Rahmen des Spieles galt es beispielsweise, das übergroße und abnehmbare Geschlechtsteil von *Circuit Boy*, einem *Technobimbo* von Big Daddy Mainframe, als dessen Prothese abzumontieren. Dies einmal geschehen, verwandelte sich dieser in ein Telefon, wodurch man tiefer in die fremde Datenbank einzudringen vermochte.⁶⁵⁶ Wichtiger als der Spieleeffekt der interaktiven Abfol-

649 The Artists/VNS Matrix, VNS Matrix, <<https://vnsmatrix.net/the-artists>>, Stand: 05.08.2021.

650 VNS Matrix: Cyberfeminist Manifesto, 1991.

651 Vgl. Evans, Claire: Feminist Worldbuilding in the Australian Cyberswamp, in: Rhizome, 27.10.2016. Online: <<http://rhizome.org/editorial/2016/oct/27/cyberfeminist-worldbuilding/>>, Stand: 05.08.2021.

652 All New Gen, VNS Matrix, <<https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen>>, Stand: 09.09.2021.

653 Zitiert nach Schaffer, Kay: The Game Girls of VNS Matrix, in: Phillips, Kim M.; Reay, Barry (Hg.): Sexualities in History: A Reader, Boca Raton, FL 2013, S. 436.

654 VNS Matrix: All New Gen, in: Dixon, Joan; Cassidy, Eric (Hg.): Virtual Futures: Cyberotics, Technology and Posthuman Pragmatism, New York 2005, S. 48.

655 Vgl. Steffensen, Jyanni: Girls in (Cyber)Space, in: Broadsheet 22 (4), 12.1993, S. 16; Steffensen, Jyanni: Gamegirls: Women and New Imaging Technologies, in: Bishop, Peter; Dyer, Maureen; Griffin, Penelope (Hg.): Women, Computing and Culture, Magill 1995, S. 111–124.

656 Der abnehmbare Penis fungiert dabei als doppeltes Symbol, da er zugleich die potenzielle Depotenzierung durch die SpielerInnen als auch die anhaftbare patriarchale Macht aufzeigt, die sich zwar symbolisch reproduziert, die jedoch als künstliches Glied nicht zwingend an ihre biologischen Hintergründe gebunden ist. Vgl. zu dieser Vorstellung unter anderem Foster, Thomas: »Trapped by the Body? Telepresence Technologies and Transgendered Performance in Feminist and Lesbian Rewritings of Cyberpunk Fiction, in: Modern Fiction Studies 43 (3), 1997, S. 711.

ge war die darüber hinausführende Botschaft, dass man sich aus antipatriarchaler Perspektive die Computertechnologie aneignen kann.⁶⁵⁷ Dabei bildet der Cyberspace den zentralen Raum der Auseinandersetzung. Zwar erscheint dieser als eine »umstrittene Zone«, deren Deutungshoheit von verschiedenen Seiten eingefordert und deren Machtzentren noch vom patriarchalen Unternehmen besetzt wird, beim richtigen Ausgang des Kampfes der *All New Gen* bildet der Cyberspace jedoch die Basis für einen radikalen gesellschaftlichen Wandel, bei dem mit dem bisherigen Moralkodex und der patriarchalen Geschlechterordnung gebrochen wird. So wird der digitale Raum zum Ort, »where gender is a shufflable six-letter word and power is no longer centered in a specific organization«⁶⁵⁸. Die Matrix beziehungsweise das Netz ist zugleich Mittel hierzu wie selbst Ausdruck dieses Wandels. Es erscheint zum Cyborg anthropomorphisiert, so das 1996 erschienene *Bitch Mutant Manifesto* von VNS Matrix, als »bitch-mutant feral child of big daddy mainframe.«⁶⁵⁹ Das mit weiblichem Pronomen beschriebene Web wird dabei zum sich abseits der Normen entwickelnden Cyborgwesen, das sich, so der Seitenhieb auf Kevin Kelly und die libertäre Cyberkultur, außer Kontrolle durch die patriarchale Macht trotz genealogischer Verbindung zu dieser nicht mehr aufhalten lässt: »She's out of of control, Kevin, she's the sociopathic emergent system.«⁶⁶⁰

Wenn auch es kritische Stimmen gab, die beispielsweise die Frage stellten, ob *All New Gen* über das bereits bekannte *Sex-Role-Reversal*-Spiel hinauskam,⁶⁶¹ prägten solche technikoptimistischen und mal stärker, mal weniger stark auch technikdeterministischen Positionen, die das soziale Veränderungspotenzial durch die Computertechnologie selbst betonten, den Beginn des Cyberfeminismus. Als zweite Vorreiterin hiervon verstand Sadie Plant den Cyberfeminismus als eine »information technology«⁶⁶² mit einer Kraft »[to] undermine both the world-view and the material reality of two thousand years of patriarchal control«⁶⁶³. Diese Gegenmacht entstammt, so der Prototyp des cyberfeministischen Technikdeterminismus, nicht aus einem politischen Akt, sondern aus der Technologie selbst: »Cyberfeminism is simply the acknowledgement that patriarchy is doomed. No one is making it happen: it is not a political project, and has neither theory nor practice, no goals and no principles.«⁶⁶⁴ Plant argumentierte dabei unter anderem in engem Bezug zu Luce Irigaray, deren psychoanalytische Thesen sie, hier vereinfacht zusammengefasst, auf den Computer (beziehungsweise darüber auch auf

657 *All New Gen* bildete, so die treffende Charakterisierung von Melinda Rackham, eine Vision eines »feminine coded cyberspace of fluidity and mutation, an in-between world of new possibilities« (Rackham, Melinda: *Game Girl*, VNS Matrix, 2008, <<https://vnsmatrix.net/essays/game-girl>>, Stand: 09.09.2021.).

658 Zitiert nach Schaffer: *The Game Girls of VNS Matrix*, 2013, S. 436.

659 VNS Matrix: *Bitch Mutant Manifesto*, <<http://web.archive.org/web/19981205191122/www.aec.at/meme/symp/contrib/vns.html>>, Stand: 15.09.2021.

660 Ebd.

661 Vgl. Schaffer: *The Game Girls of VNS Matrix*, 2013, S. 450.

662 Plant: *Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism*, 1993, S. 13.

663 Plant, Sadie: *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations*, in: Bell, David; Kennedy, Barbara (Hg.): *The Cybercultures Reader*, London 2000, S. 325.

664 Plant: *Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism*, 1993, S. 14.

den Cyberspace als virtuellen Raum des Computers) als ›weibliche‹ Technologie überträgt. Die abstrakte Gemeinsamkeit von ›Frau‹ und Computer besteht darin, dass beide nicht männlich sind, dass heißt sie, mit Irigaray gesprochen, als Subjekt nicht ›eins mit sich sind‹. Statt eine fixierte Identität zu besitzen, wird diese erzeugt, bei der Frau im Verhältnis zum Subjekt Mann – oder als revolutionäre Tat in Abgrenzung durch die Zerstörung des Subjektes –, beim Computer als Simulation.⁶⁶⁵ Mit seinen »non-linear, decentralized and unhierarchical structures«⁶⁶⁶, so Cornelia Sollfranks Zusammenfassung von Plants These, wird der als VR-Technologie verstandene Cyberspace dadurch zum Entfaltungsraum, der in seiner Möglichkeit, Identitäten immer wieder neu zu gestalten, eine Rekonfiguration der patriarchal geprägten Subjektivität unterbindet.⁶⁶⁷

Nicht alle sahen das allerdings gleich. Judith Squires kritisierte die technikoptimistischen Vorstellungen von Plant und anderen als »post-politic utopia«⁶⁶⁸, die sie in Abgrenzung zur ersten und zweiten Generation feministischer Technologiereflexionen von Firestone und Haraway als Ausdruck der »anti-political 1990s«⁶⁶⁹ las. Dabei, so die Kritik von Squires an Plant und ihren cyberfeministischen NachfolgerInnen, wurde der Cyberfeminismus zu einer apolitischen Bewegung:

[C]yberfeminism has become the distorted fantasy of those so cynical of traditional political strategies, so bemused by the complexity of social materiality, and so bound up in the rhetorical of the space-flows of information technology, that they have forgotten both the exploitative and alienating potential of technology and retreated into the celebration of essential though disembodied, woman.⁶⁷⁰

Squires argumentiert auch mit Kritik am Cyberpunk, der in seinem antiessentialistischen Verständnis zwar anschlussfähig für antipatriarchale Träume war, der allerdings ein entpolitisiertes Verständnis von Technologie förderte. Der Bezug zum Cyberpunk bietet sich an, denn tatsächlich lässt sich auch Plants Vertrauen auf die Macht des Netzes beziehungsweise der Computertechnologie nicht nur auf die poststrukturalistischen

665 Vgl. Bassett, Caroline: CYBERFEMINISM SPCL – With a little help from our (new) friends?, in: Mute 1 (8), 10.09.1997. Online: <<https://www.metamute.org/editorial/articles/cyberfeminism-spcl-little-help-our-new-friends>>, Stand: 15.09.2021.

666 Sollfrank, Cornelia: The Truth about Cyberfeminism, 1998. Online: <https://obn.org/obn/reading_room/writings/html/truth.html>, Stand: 05.08.2021.

667 Und dies hat weitreichende Folgen für die sich darin entfaltende weibliche Identität: »Cyberfemininity is [...] not a subject lacking an identity, but a virtual reality, whose identity is a mere tactic of infiltration. VR is a disturbance of human identity far more profound than pointed ears, or even gender bending, or becoming a sentient octopus.« (Plant: Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism, 1993, S. 16.) Dabei erkennt Plant zwar an, dass sich in vielen Cyberspace-Visionen der patriarchale Traum manifestiert, den nicht perfekten eigenen Körper zu verlassen, allerdings widersetzt sich der Cyberspace, in Plants technikeuphorischer Lektüre, der Restaurierung patriarchaler Subjektivität. Vgl. Plant: Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism, 1993, S. 17.

668 Squires: Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture, 2000, S. 369.

669 Ebd.

670 Ebd.

Diskurse, sondern ebenso sehr auf die technikoptimistischen Vorstellungen des Cyberpunks zurückführen. Als »shift of perspective«⁶⁷¹ bezieht sich Plant auf die Romane von Gibson, Sterling oder Cadigan, die »an atmosphere« generieren, »in which there are no barriers, no restrictions on how far it is possible to go«⁶⁷². Die bisher als Dystopie gelese- nen Welten werden so zum Raum der neuen Entfaltung. Nicht nur hier geschieht eine Relektüre, die die bisher eher kritisch dazu eingestellte feministische Analyse des Cyberpunks mit der Vorstellung von Plants Cyberfeminismus in Einklang bringt. Die zu- vor von feministischen Analysen beispielsweise kritisierte *Jack-in*-Metaphorik von Gib- son erscheint bei Plant beispielsweise auch als ihr Gegenteil, das heißt als Subjektauf- lösung und nicht als kulturhistorisch patriarchal geprägtes Bild einer Penetration durch den männlichen Protagonisten: »Entering the matrix is no assertion of masculinity, but a loss of humanity; to jack into cyberspace is not to penetrate, but to be invaded.«⁶⁷³ Diese Umkehrung ermöglicht es, dass die Cyberfeministinnen für Plant zu den eigentlichen Cyberpunks werden: »They are hackers, perverting the codes, corrupting the transmissi- ons, multiplying zeros, and teasing open new holes in the world.«⁶⁷⁴ Das war angesichts der mehrheitlich auf den Kunstbetrieb beschränkten Interventionen und der Möglich- keiten des realen Cyberspace etwas weit hergeholt, doch für Plant war all das bereits Rea- lität: »Once upon a time, tomorrow never came«⁶⁷⁵, doch mittlerweile habe die Zukunft eingesetzt, und die ersten Cyberspace-Erfahrungen sind der Beweis hierfür. Diese Ein- sicht einer Verschmelzung der theoretischen und literarischer Vorstellungen mit der tat- sächlichen Entwicklung funktioniert allerdings nur zum Preis dessen, dass sich Plant die bekannten Internetmythen zu eigen machte. In ihrem Aufsatz *On the Matrix: Cyberfemi- nist Simulations* (1996) erzählt sie beispielsweise die Entwicklungsgeschichte vernetzter Computer als eine sich trotz militärischem Beginn abzeichnende Erfolgsgeschichte, in der die idealisierten Vorstellungen des Cyberpunks, der Gegenkultur, der postmoder- nen Kybernetik und des Netzdiskurses und der MarktapologetInnen miteinander ver- schmelzen:

The early computer was a military weapon, a room-sized giant of a system full of tran- sistors and ticker-tape. [...] But if governments, the military and the big corporations had ever intended to keep it to themselves, the street found new uses for the new ma- chinery. By the 1980s there were hackers, cyberpunks, rave, and digital arts. Prices be- gan to plummet as computer crept on to the desks and then into the laps and even the pockets of a new generation of users. Atomized systems began to lose their individual isolation as a global web emerges from the thousands of email connections, bulletin boards, and multiple-user domains which compose the emergence of the Net. By the mid-1990s, a digital underground is thriving, and the Net has become the leading zone on which the old identifications collapse. Genders can be bent and blurred and the

671 Plant: *Beyond the Screens: Film, Cyberpunk and Cyberfeminism*, 1993, S. 17.

672 Ebd., S. 14.

673 Plant, Sadie: *The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics*, in: *Body & Society* 1 (3–4), 1995, S. 60.

674 Plant: *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations*, 2000, S. 336.

675 Ebd., S. 334.

time-space coordinates tend to get lost. But even such schizophrenia, and the imminent impossibility – and even the irrelevance – of distinguishing between virtual and actual reality, pales into insignificance in comparison to the emergence of the Net as an anarchic, self-organizing system into which its users fuse. The Net is becoming cyberspace, the virtuality with which the not-quite-ones have always felt themselves to be in touch. This is also the period in which the computer becomes an increasingly decentralized machine.⁶⁷⁶

Freilich spielen bei dieser zitierten Stelle wie bei Plant oft verschiedenste theoretische Bezüge eine Rolle, die sich jeweils einzeln besprechen ließen. Der historische Abriss gestaltet sich dennoch unterkomplex: In Anlehnung an Gibsons ›*the street finds its own uses for things*‹ (Burning Chrome) erscheint die Geschichte der Computernetzwerke als eine erfolgreiche Aneignung von unten, bei der der Staat nach und nach seine Macht abgeben musste und der Markt mit günstigen Preisen antwortete, bis zum jetzigen Zeitpunkt, bei dem das Computernetzwerk zu einem globalisierten, anarchistischen, dezentralisierten und bisherige Geschlechteridentitäten durchbrechenden System wurde. Dieser Bezug auf die Subjekte der HackerInnen-, Cyberpunk- und Rave-Subkultur ist zwar nicht ganz deckungsgleich mit dem in anderen Texten von Plant stärker betonten Technikdeterminismus, dennoch wird darin letztlich die vorherige Botschaft wiederholt: Assoziativ wird die neuste Computertechnologie, und damit insbesondere der Cyberspace, zum revolutionären Medium, dank und mit dem sich das soziale Zusammenleben radikal neu gestalten lässt.

Eine solche Geschichte des Internets erscheint bezüglich mehrerer Motive wie aus einem Cyberpunk-Lehrbuch. Die dem Netz zugeschriebenen Eigenschaften finden sich allesamt in anderen ›Klassikern‹, beispielsweise die erhoffte Aufhebung von Raum und Zeit als Versprechen, dass ›the cyberspace experience will transcend space and time‹⁶⁷⁷, so die Autodesk-Werbung über das eigene Cyberspace-Projekt aus der ersten Ausgabe der *Mondo 2000*. Und auch die Verflüchtigung und Dezentralisierung waren, wie bereits aufgezeigt, integraler Teil der Cyberpunk-Vorstellung. Auch decken sich Plants zitierte Ausführungen über das dezentralisierte Web, in dem sich Identitäten verflüchtigen, beispielsweise mit den Prämissen von Bruce Sterling, der zu Beginn der Cyberpunk-Bewegung erklärte, dass ›the technical revolution reshaping our society is based not in hierarchy but in decentralization, not in rigidity but in fluidity‹⁶⁷⁸. Dass sich Sterling an dieser Stelle explizit auf Alvin Toffler bezieht, macht die Engführung von Plants Cyberfeminismus und dem Cyberpunk ungewollt interessanter. Denn so führt die Affirmation der technologischen Entwicklung auch bei Plant zu Argumenten, die sich mitunter nicht mehr von den libertären Cyberspaceimaginationen unterscheiden lassen. Ein besonderes Beispiel hierfür bildet Plants im selben Aufsatz erwähnte Hypothese, dass die technologische Entwicklung in Verbindung mit der Globalisierung des Kapitals im globalen Süden zu einem Untergraben bisheriger Machtverhältnisse führe, von der Frauen besonders profitierten:

676 Ebd., S. 328.

677 Autodesk: Is It Live ... Or Is It Autodesk?, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 16.

678 Sterling, Bruce: Preface from *Mirrorshades*, in: McCaffery, Larry (Hg.): *Storming the Reality Studio*, London 1991, S. 348.

Global telecommunications and the migration of capital from the West are undermining both the pale male world and the patriarchal structures of the south and east, bringing unprecedented economic power to women workers and multiplying the possibilities of communication, learning and access to information.⁶⁷⁹

In solchen Zeilen gleichen sich Plants Vision und der *New-Economy*-Diskurs des *Wireds*, das ebenfalls Freiheit und Prosperität in globalem Ausmaße verspricht. Wie sich in einer Reihe kritischer Interventionen zeigte, gab es innerhalb des Cyberfeminismus allerdings unterschiedliche Positionen und auch Kritiken hierzu.

Surfergrrrrls: Cyberfeministische Kritik und Praxisansätze

Als Antwort auf den cyberfeministischen Technikdeterminismus kam es nach dem ersten Höhepunkt des Cyberfeminismus von VNS Matrix und Plant zu verschiedenen Einsprüchen oder zumindest zur Verschiebung der Schwerpunktsetzung. Gut zehn Jahre nach dem ersten Manifest diskutierte beispielsweise Verena Kuni die Frage, was das Hyperlinkprojekt Internet tatsächlich mit sich bringe, wenn darin letztlich nur vorhandene Dokumente und Informationen, das heißt eng mit der Realität verknüpfte Vorstellungen miteinander verbunden werden.⁶⁸⁰ Die Antwort darauf bildet eine cyberfeministische Netzwerkpraxis, die nicht von einer automatisch emanzipatorischen Netztechnologie ausgeht, sondern das Netz als (halb-)öffentlichen Raum versteht, der Bedingungen für eine kollaborative aktivistische und feministische Kunstpraxis bietet, denen man sich aktiv annehmen muss, um das Netz tatsächlich in die richtige Richtung zu lenken. So wird Vernetzung und nicht das Eintauchen in die Matrix zum wichtigen Merkmal des Cyberfeminismus. Immer wieder stand allerdings zur Diskussion, inwiefern das Netz mit seinen Machtverhältnisse überhaupt geeignet hierfür wären. Renate Klein stellte beispielsweise 1999 die an Haraway angelegte Frage: »If I'm a cyborg rather than a goddess will patriarchy go away?«⁶⁸¹ Sie lieferte die Antwort darauf gleich selbst. Auch sie betont die Möglichkeiten der Vernetzungsangebote durch Kommunikationstechnologien, doch sie sieht zugleich die Problematik falscher Entkörperlichungsfantasien, die jenen »oppressed and marginalised« Personen nichts bringen, die bisher die ganzheitliche Verbindung zu ihrem »mind/body/land/soul«⁶⁸² betonten. Gleichzeitig kritisiert Klein auch die bisherige Realität des Netzes, die mit den verschiedensten technikoptimistischen Versprechen bricht. Zu ungleich ist beispielsweise der globale *Digital Divide* zwischen *information-rich* und *information-poor*, damit sich im Cyberspace tatsächlich globale Machtverhältnisse veränderten. Zumal sich, so die daran anknüpfende Kritik von Susan Hawthorne, die Ungleichheit im Cyberspace verstärkte, statt sich aufzulösen, und es dabei zu

679 Plant: On the Matrix: Cyberfeminist Simulations, 2000, S. 334.

680 Vgl. Kuni, Verena: Cyberfeministische Vernetzung und die schöne Kunst, Karriere zu machen, in: Haase, Sigrid (Hg.): Musen, Mythen, Markt. Jahrbuch VIII der Frauenbeauftragten der Hochschule der Künste Berlin, Berlin 2000, S. 41–49.

681 Klein, Renate: The Politics of CyberFeminism: If I'm a Cyborg Rather than a Goddess will Patriarchy Go Away?, in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity, North Melbourne 1999, S. 185–212.

682 Ebd. 210.

einer Wiederholung der bisherigen Geschichte komme, in der jene, die in ihrem Alltag bereits *Cyborg Skills* entwickelten, durch jene abgelöst werden, die nun die Cyborgimagination für sich entdeckt haben: »Once again the coloniser colonises.«⁶⁸³ Hinzu komme, so Hawthornes Schluss, dass nicht einmal in der Realität politische Gerechtigkeit hergestellt sei, wie erst solle diese dann im Cyberspace eintreten.

Ein weiterer Einwand kam, hier nur oberflächlich angedeutet, von Rosi Braidotti.⁶⁸⁴ In ihrem Aufsatz *Cyberfeminism with a Difference* (1996) argumentiert auch sie erst, wie die Erfahrung der letzten Jahre zeigte, dass der technologische Fortschritt, wie der Cyberspace oder die VR-Technologien, die Geschlechterwidersprüche nicht aufhob, sondern vielmehr verstärkte. Dies zielt nicht auf eine prinzipielle Abkehr vom virtuellen Raum, sondern ist vielmehr eine Warnung, was die in der Cyberkultur etablierte Entkörperlichungsfantasien betrifft: Das unter anderem durch den Cyberpunk popularisierte Versprechen einer Trennung von Körper und Geist sieht Braidotti als »renewal of the old myth of transcendence as flight from the body«⁶⁸⁵, bei dem, mit Verweis auf Nancy Hartsock, die »abstract masculinity«⁶⁸⁶ als unhinterfragter Standard des patriarchalen Systems reproduziert werde. Dem entgegen brauche es feministische Interventionen, die sich von der »simplistic psychology and the reductive cartesianism«⁶⁸⁷ abgrenzten, die sowohl den Cyberpunk als auch den Cyberspace-Diskurs prägen.⁶⁸⁸

Ebenfalls kritisch gegenüber bestehenden cyberfeministischen Werken äußerte sich Kira Hall, indem sie zwischen einem liberalen und einem radikalen Cyberfeminismus unterschied.⁶⁸⁹ Ersterer stützt sich auf die utopischen Bilder Haraways und setzt mitunter auf eine naiv technologiegläubige Perspektive, in der Technologie alle Identitätseinschränkungen und andere soziale Grenzen aufhebt, solange man die Entwicklung analog zum libertären Widerstand gegen staatliche Einmischung möglichst ungestört zulässt. Letzterer bezieht sich auf die realen Erfahrungen im Web. So bemerkt Hall, die die Netzrealität für Frauen beispielsweise anhand ihrer Erfahrung in den MUDs untersuchte, dass der Cyberspace nicht einfach utopischer Raum ist, sondern sich darin aus der Realität bekannte Phänomene, wie Belästigung oder männliche Dominanz, wiederholen: »[C]yberspace is generating goddesses and ogres, not cyborgs.«⁶⁹⁰ Solche Befunde verstärkten sich zeitnah durch die ersten feministischen Berichte über die Verwendung

683 Hawthorne, Susan: Cyborgs, Virtual Bodies and Organic Bodies: Theoretical Feminist Responses, in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, North Melbourne 1999, S. 217.

684 Ausführlicher findet sich eine Auseinandersetzung mit Braidotti bei Cotter, Jennifer: *Posthumanist Feminism and the Embodiment of Class*, in: Guyot, Natacha; Brackin, Adam (Hg.): *Stories in Post-Human Cultures*, Oxford 2013, S. 29ff.

685 Braidotti, Rosi: *Cyberfeminism with a difference*, in: *New Formations* 29, 01.01.1996, S. 355.

686 Ebd.

687 Ebd.

688 Dabei solle der Cyberfeminismus zugleich die Komplexität der Widersprüche und Identitäten mitdenken, wie er mit einem »Dionysian laughter« von »irony and self-humor« (Ebd., S. 356.) auf die gesellschaftlichen Entwicklungen und darin auftauchende Risse reagieren kann.

689 Vgl. Hall, Kira: *Cyberfeminism*, in: Herring, Susan (Hg.): *Computer-Mediated Communication*, Amsterdam, Philadelphia 1996, S. 147–170.

690 Ebd., S. 167.

des Internets als Drehscheibe für Menschenhandel und Prostitution, wie sie beispielsweise in der Newsgroup alt.sex.prostitution und im Web unter dem Namen *The World Sex Guide* anhand von Erfahrungsberichten aus Thailand und den Philippinen beworben wurden.⁶⁹¹ Als Gegenmaßnahme gegen diese unterschiedlichen Missstände setzt der radikale Cyberfeminismus auf Separatismus, beispielsweise in Form von eigenen Mailinglisten oder Webseiten.⁶⁹²

Im Rahmen solcher Kritiken entstanden gegen Ende der 90er-Jahre auch neue Diskussionen darüber, wie der Cyberfeminismus als eine sich entwickelnde »political and aesthetic strategy«⁶⁹³, so Verena Kuni in ihrem Aufsatz *The Future is Femail*, über bisherige Repräsentationsstrategien hinausgehen könnte. Diese und andere Fragen spielten sich auch anhand neuer Manifeste ab. Beispielsweise organisierte das cyberfeministische Kollektiv Old Boys' Network (1997–2001) anlässlich der *Documenta X* in Kassel (1997) die *First Cyberfeminist International*, bei der eine Aufsatzsammlung und die *100 Anti-Theses of Cyberfeminism* (1997) entstanden, die – mit vielen humoristischen Elementen – all das auflisten, was Cyberfeminismus nicht ist⁶⁹⁴ – wobei es die hundert Thesen einerseits als Liste und andererseits als eine Art physikalisches Diagramm gab, in denen positive und negative Eigenschaften mit Plus- und Minuszeichen visuell um den Begriff »Cyberfeminismus« angeordnet wurden. Die hundert Anti-Thesen beinhalteten unter anderem die Feststellung, dass der Cyberfeminismus nicht apolitisch sei. Es stellt sich allerdings die Frage, ob der Cyberfeminismus in Weiterentwicklung von den ersten Vorstellungen von Plant und VNS Matrix tatsächlich politischer und kritischer wurde oder ob die Bewegung nicht einen Wandel durchmachte, der in bestimmten Bereichen unabsichtlich den bereits eingeleiteten Entpolitisierungsprozess fortführte.

Diese Frage stellte sich auch anhand der Reflexion über die hundert Anti-Thesen, die unter anderem versuchten, durch die unscharfe Definition und durch fehlende Positionierung ein breiteres Publikum zu erreichen.⁶⁹⁵ Das Ergebnis hiervon war, wie sich beispielhaft in einem FAQ des Old Boys Networks zeigt, ein inhaltlich offener Zugang zum

691 Vgl. Hughes, Donna: The Internet and the Global Prostitution Industry, in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, North Melbourne 1999, S. 157–184.

692 Was zugleich die Frage aufwarf, so Hall, wie man auf den anonymen Mailinglisten das Geschlecht der Nutzerinnen überprüft. Da man nicht auf reale Kontrolle setzen konnte oder wollte, blieb nur, das jeweilige Verhalten zu messen und zu bewerten. Einige äußerten die Befürchtung, dass dies zu einem angepassten Verhalten führe, da die Nutzerinnen weibliches Verhalten möglichst imitieren müssten, um nicht aufzufallen. Zugleich allerdings, so die gegenteilige Interpretation, führe dies zu einem politisch korrekten Handeln und Sprechen, da man sich darauf einigen müsse, was in den jeweiligen Mailinglisten und Foren als übergreifendes Handeln und Sprechen nicht toleriert werden würde.

693 Kuni, Verena: *The Future is Femail*, in: Old Boys Network (Hg.): *First Cyberfeminist International*, Kassel 1998, S. 16.

694 Old Boys Network: *100 Anti-Theses of Cyberfeminism*, 1997. Online: <https://obn.org/obn/reading_room/manifestos/html/anti.html>; vgl. zur Geschichte Sollfrank: *The Truth about Cyberfeminism*, 1998.

695 Vgl. Fernandez, Maria; Wilding, Faith: *Situating Cyberfeminisms*, in: Fernandez, Maria; Wilding, Faith; Wright, Michelle (Hg.): *Domain Errors! Cyberfeminist Practices*, New York, 2003, S. 18.

Cyberfeminismus: »As soon as you have developed your personal approach to Cyberfeminism, you are a Cyberfeminist.«⁶⁹⁶ Diese Unschärfe führte allerdings auch zu Einsprüchen. Faith Wilding kritisierte beispielsweise, dass die Nicht-Definition und die Abgrenzung von den früheren feministischen Strömungen zu einer Position der theoretischen und praktischen Schwäche führen könnte, die jene Positionen bestärken, die einen *Net Quietism* einfordern und Frauen mit kleinen Zusprüchen besänftigen wollen. Die Angst vor möglichen politischen Differenzen schwäche zudem die Bewegung, die gerade durch politische Klarheit etwas erreichen könne, wie Wilding mit Referenz auf Haraway erklärt: »If I'd rather be a cyberfeminist than a goddess, I'd damned well better know why, and be willing to say so.«⁶⁹⁷

Das neue Kommunikations- und Vernetzungsangebot war für die einen bereits Antwort hierauf. VNS-Matrix-Mitgründerin Julianne Pierce beschrieb beispielsweise anlässlich der ersten *Cyberfeminist Internationale*, wie zu Beginn der cyberfeministischen Bewegung das utopische Moment im Zentrum stand und man sich nach einer fortschrittlicheren Welt sehnte, die sich durch die neuen elektronischen Werkzeuge erreichen ließ. Die utopischen Impulse führten zu Zukunftsimaginationen, in denen Frauen ihre eigenen virtuellen Welten gründeten, in denen sie, der patriarchalen Bewegung entgegen, »colonising the amorphous world of cyberspace«⁶⁹⁸ und in der »gender could be re-written and the promise of the post human released us from the drudgery of post modern identity crisis.«⁶⁹⁹ Die neue Bewegung hingegen – beziehungsweise vielmehr die »cyberfeminisms«⁷⁰⁰, so der immer wieder betonte Versuch, die Bewegung inhaltlich nicht zu sehr einzuschränken⁷⁰¹ – drehe sich weitaus stärker um »networking, webgrrrls, geek girls, FACES, OBN, online publishing, career prospects, list servers and international conferences«⁷⁰². Diesen Wandel sieht Pierce positiv. Die utopischen Momente waren zwar wichtig für den anfänglichen Impuls der Bewegung, in einer Zeit allerdings, in der Bill Gates »500 a second«⁷⁰³ verdiene, reiche die utopische Spekulation nicht mehr aus, um reale Machtverhältnisse tatsächlich zu überwinden. Stattdessen brauche es, gemäß Pierce, eine bessere Vernetzung von unten, die sich der mächtigsten Waffe der Informationsgesellschaft annimmt und die Deutungshoheit über die Information erhält: »Information is political, it's a weapon, and the more knowledge we have, the more powerful we are.«⁷⁰⁴ Dies führte einerseits zur tatsächlichen Vernetzung

696 Oldenburg, Helene von; Reiche, Claudia (Hg.): *Old Boys Network*, in: *Very Cyberfeminist International Reader*, Hamburg 2002, S. 17.

697 Wilding, Faith: *Where is the Feminism in Cyberfeminism?*, in: *n.paradoxa. international feminist art journal* (2), 1998, S. 11.

698 Pierce, Julianne: *info heavy cyber babe*, in: *Old Boys Network* (Hg.): *First Cyberfeminist International*, Kassel 1998, S. 10.

699 Ebd.

700 Ebd.

701 Vgl. Daniels, Jessie: *Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment*, in: *Women's Studies Quarterly* 37 (1/2), 2009, S. 427.

702 Ebd.

703 Ebd.

704 Ebd.

in Form des politischen Austausches – insbesondere in der internationalen Solidaritätsbewegung –, weshalb man in einigen feministischen Kreisen, so Scarlet Pollock und Jo Sutton, bevorzugt von *Communication Technology* statt von *Information Technology* sprach.⁷⁰⁵ Eine andere Antwort hierauf bildete die Ende der 90er-Jahre auch im Cyberspace aufkommende, mit Kira Hall oder Faith Wilding gesprochen, »separatistische« Grrrl-Bewegung,⁷⁰⁶ die, wie zuvor ihr reales Vorbild in der Punk-Szene, die männlich dominierte Internetkultur durch Selbstorganisation und eine eigenständige Kultur herausforderte und die bereits in ihrem Namen mit einer neuen Selbstbestimmung spielte.

In einem Web, das sich mit sexistischem Material füllte, das sich über bestimmte Wörter finden ließ, erschien bereits die kleine Differenz im Namen, so Chrystal Tiles, als kämpferisches Abgrenzungsmerkmal: »A very practical reason grrrls/geeks/nerds use these codewords in titles or our site is to make it clear that we're not naked and waiting for a hot chat with you!«⁷⁰⁷ Im Rahmen dessen entstanden unter anderem cyberfeministische Mailinglisten und andere Formen des »virtual Sisterhoods«⁷⁰⁸: die »Grrrl sites«⁷⁰⁹, das heißt, wie eine cyberfeministische Radiosendung mit Hinweis auf Virginia Woolf verkündete, eine »Homepage of One's Own«⁷¹⁰, wie beispielsweise Shimrit Elisars Homepage *All Men Must DIE* (1995), die neben dem auf der Startseite sichtbaren titelgebenden Aufruf einen *Dick Of The Week Award* vergab oder übergriffige und ungewollte Zusendungen veröffentlichte und die es bis ins *Wired* schaffte⁷¹¹; die feministischen Einführungswerke und Analysen der bestehenden Machtverhältnisse wie Carla Sinclairs *Net Chick: A Smart-Girl Guide to the Wired World* (1995), Crystal Kiles and Laurel Gilberts *Surfer-Grrrls: Look, Ethel! An Internet Guide For Us!* (1996), Dale Spenders *Nattering on the Net: Women, Power and Cyberspace* (1995) oder auf Deutsch Gabriele Hooffackers und Rena Tangens' *Online-Guide Frauen & Netze. Findig reisen in den Netzen* (1997); die neuen Online-Zines und Plattformen wie *Geekgirl* (1995, ein Webzine von RosieX), die *Cybergrrrl Webstation* (1995, ein *Guide to Cyberspace* von Aliza Sherman), die *Electronic Witches* (1994, eine in Zagreb ansässige Gruppe um Kathryn Turnipseed und Cecilia Hansen, die unter anderem E-Mail, PGP oder andere Internetschulungen anbot, beispielsweise um Frauen die Teilnahme an ZaMir zu ermöglichen), die *Virtual Sisterhood* (1995, ein *Electronic Support Network* mit Links und Mailingliste) oder der *Women'space* (1995, ein kanadisches *Feminist E-Zine* und

705 Vgl. Pollock, Scarlet; Sutton, Jo: WomanClick: Feminism and the Internet, in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, North Melbourne 1999, S. 35.

706 Vgl. Wilding: *Notes on the Political Condition of Cyberfeminism*, 1998, S. 51.

707 Zitiert nach Kuni: *The Future is Femail*, 1998, S. 16.

708 Eisenstein, Zillah: *Global Obscenities: Patriarchy, Capitalism, and the Lure of Cyberfantasy*, London 1998, S. 163. Im virtuellen Vernetzungsangebot für Frauen sah Eisenstein einen der positiven Punkte des Web, das zunehmend von sexistischem Inhalt überfüllt werde.

709 Das heißt eine Website, so Carla Sinclair, die »is created by a woman who addresses issues without acting like women are victims.« (Zitiert nach DeLoach, Amelia: *CMC Magazine: Grrrls Exude Attitude*, 1996, <<https://www.december.com/cmc/mag/1996/mar/delgrrl.html>>, Stand: 09.09.2021.)

710 Homepage of One's Own, 1997, <<https://web.archive.org/web/19990430044917/www.geekgirl.com.au/geekgirl/007tent/3cr.html>>, Stand: 09.09.2021.

711 Vgl. Williams, Mary Elizabeth: *Girl Talk*, in: *Wired*, 12.01.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/12/girl-talk/>>, Stand: 16.09.2021.

Netzwerk, das eine *Women's Internet Campaign* mit Kursen und Ressourcen für Frauen betrieb).

Abbildung 23: Illustration von Juliet Breese im DIY/Grrrl-Stil für die *Women'space*⁷¹²



Women'space lässt sich als exemplarisches Beispiel für die Inhalte der ersten Grrrl-beziehungsweise Frauennetzwerke herbeiziehen. Einerseits erkannte man in der neuen Technologie um das World Wide Web »a new set of tools which supports our offline activities, and extends our ability to do feminist work«. ⁷¹³ Zugleich bildete der Cyberspace aber imaginiert mehr als »nur« eine Erweiterung der bisherigen Möglichkeiten. Unter dem Motto »Taking Our Place In Cyberspace« ⁷¹⁴ war man sich einig, dass dieser, unter der Bedingung einer feministischen Aneignung, ein emanzipatorisches Medium sein könnte: »We need to envisage cyberspace as a tool for equality, rather than as a burden or opportunity for exclusionary practice.« ⁷¹⁵ In dieser Hoffnung bezog man sich auf einige der etablierten Versprechen der Cyberkultur, insbesondere auf jenes einer egalitären und

⁷¹² Bild aus Pollock; Sutton: *WomanClick: Feminism and the Internet*, 1999, S. 40.

⁷¹³ Pollock, Scarlet: What Do Women Activists Do Online?, in: *Women'space* 1 (4), 1996. Online: <<http://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol14a.html#activist>>, Stand: 21.09.2021.

⁷¹⁴ Taking Our Place In Cyberspace, in: *Women'space* 1 (1), 1995. Online: <<https://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol11.html#place>>, Stand: 21.09.2021.

⁷¹⁵ The Computer in the Collective, in: *Women'space* 1 (2), 1995. Online: <<https://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol12b.html#compute>>, Stand: 21.09.2021.

demokratischen Technologie, die soziale und geografische Grenzen überwindet. In den verschiedenen Artikeln wird immer wieder erklärt, dass die »essence of Internet technology is its potential for democracy«⁷¹⁶. So erscheint das Web als »grassroots medium which gives equal voice to the many«⁷¹⁷ und als eine »method of communicating between women of many backgrounds, ethnic groups, and skills«⁷¹⁸, was es trotz Hinweis auf die vorhandene Belästigung in Chats oder der sexistischen Pornografie, so einer von vielen Erfahrungsberichten, zu einer umfassend befreienden Erfahrung macht: »It is liberating to be free from gender, race, responsibility, and age restrictions.«⁷¹⁹ Fünf Stichworte prägten dabei die Vorstellung des Web als eines besonders wertvollen feministischen *Organizing Tool*: »Increasing our visibility«, »Networking«, »Sharing resources«, »Monitoring government policy« und »Support groups for women«⁷²⁰. Diese Aspekte des Netzes versuchte *Women'space* unter anderem zu bespielen, indem man verschiedene Mailinglisten bewarb oder indem man Linksammlungen veröffentlichte, beispielsweise zu Gesundheitsthemen, zu *Disability Websites*, zu *Black Women on the Net* oder zu *Native American Resources on the Internet*.

Die Cyberspace-Vision von *Women'space* glich einer digitalisierten Communityarbeit, die eng mit den Vorstellungen der feministischen Nachbarschaftshilfe und Selbstorganisation verbunden war. Das lässt sich einerseits aus der Entstehungsgeschichte erklären. Nicht wenige der Mitglieder der digitalen Grrrl-Bewegung waren zuvor in Frauengruppen organisiert. *Women'space* beispielsweise entstammt aus einem analogen Nachbarschaftsnewsletter, der sich später zum digitalen Netzwerk mit Mailingliste und Onlinemagazin weiterentwickelte.⁷²¹ Der Bezug zur Communityarbeit wurde allerdings zugleich in der Cyberspaceimagination reproduziert. Im Versuch, »to create a women's community in cyberspace«⁷²², verstand man diesen im Wesentlichen als einen Katalysator der bisherigen politischen Arbeit und seiner (Repräsentations-)Strategien: Das globale Netz dient einem Empowerment lokal verankerter Frauen.

Ein anderes Beispiel, wie die cyberfeministische Grrrl-Praxis aussehen könnte, zeigt sich in Laurel Gilberts und Crystal Kiles *Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!* (1996), das eine Prise stärker als *Women'space* mit der durch den Cyberpunk geprägten Cyberkultur verbunden war. Das Einführungswerk setzte sich zum Ziel, »to demystify the Internet«⁷²³. Mit Bezügen auf das Selbstbewusstsein und die Stärke der Riot-Grrrl-Bewegung sollte der bestehende Gendergap durch eine erhöhte Internetliterarizität aufgelöst werden, wodurch die progressive Technologie noch mehr bei der weiblichen »self-

716 Feminist Culture in Cyberspace, in: *Women'space* 1 (3), 1995. Online: <<https://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol13.html#culture>>, Stand: 21.10.2024.

717 Ebd.

718 Taking Our Place In Cyberspace, 1995.

719 Kemsley, Loretta: Lost in Cyberspace, in: *Women'space* 2 (3), 1997. Online: <<https://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol23b.html#Lost>>, Stand: 21.10.2024.

720 Using the Net as an Organizing Tool, in: *Women'space* 1 (2), 1995. Online: <<https://epe.lac-bac.gc.ca/100/202/300/womenspace/back1/vol12.html#net>>, Stand: 21.10.2024

721 Vgl. Pollock; Sutton: WomanClick: Feminism and the Internet, 1999, S. 39–42.

722 Taking Our Place In Cyberspace, 1995.

723 Ebd., S. 3.

determination«⁷²⁴ helfen würde. Unter anderem erklärte man hierfür in verschiedenen Glossaren die wichtigsten Begriffe, zeigte auf, wo es im Web spezifische Ressourcen für Frauen gab oder welche Rollen Frauen in der Entwicklung des Netzes bisher spielten. Zu diesen klassischen Elementen eines jeden Interneteinführungswerks kamen auflockern-de, meist humoristisch gehaltene Zwischenkapitel hinzu. Beispielsweise zeigten eine Art Pfadfinderabzeichen, die ›*Surfergrrrl Scout Merit Badges*‹, wie man sich vom ›Gremmie-Grrrl‹ zum ›CyborGrrrl‹ entfalten kann. Die höchste Stufe enthielt einen eigenen ›CyborGrrrl-Schwur‹, der die gegenseitige Solidarität der vernetzten Frauen und die Macht des Internets hervorhob:

We as wired woman. We would rather be cyborgs than goddess. We have made a special vow to help guide our sisters, our mothers, our daughters and our friends into a cyberspace of their own. We promise to support them – however initially technophobic – as they apprentice themselves in that realm. We live by the geekgirl code: ›The keyboard is a greater equalizer than a Glock .45.‹ We are wired in to Chaos and Gaia. We swell the listservs, we proliferate in the Usenet groups, we weave the Web, we chat and Moo, we upload and download, we help build and nurture our chosen online communities. We help imagine and create new applications and forms, always looking to that next horizon, always thoughtful about the interface of embodied humankind and the electronic projection of the highest mental faculties of our species. In the name of global good and human freedom, we vow never to surrender the Internet and its successors to dangerous, self-perpetuating myths of the technological incompetence of women.⁷²⁵

Der Schwur war eine Mischung von Donna Haraway und Jude Milhon. Erstere prägte das *Surfergrrrls* durchziehende technikoptimistische Verständnis und den engen Bezug zum Cyborg, der im CyborGrrrl als »provocative« und »visionary«⁷²⁶ Begriff mündete. Letztere lieferte die dem Cyberspace angemessene Konkretisierung zu Haraway. So entstammt beispielsweise der genannte Geekgirl-Code aus einem vom *Wired* geführten Interview mit Milhon⁷²⁷ – gerade dies macht nochmals das ineinander verflochtene Spiel von Abgrenzung und Einheit zwischen den verschiedenen Strömungen der Cyberkultur sichtbar: Während die *Surfergrrrls* in ihrem eigenen Interview mit Milhon von einem »unglücklichen« Wandel von der »Mondo-consciousness« zum »Wired-consciousness«⁷²⁸ sprachen und Milhon das *Wired* in Abgrenzung zum anarchistischen Gehalt der *Mon-do 2000* als »a zine based on a corporate business plan«⁷²⁹ beschrieb, übernahm man in den Kapiteln zuvor deutlich die technikoptimistischen Versprechen einer *Get-wired*-Euphorie.

Surfergrrrls wiederholte auch die bekannten Mythen der Computerkultur, beispielsweise jenen der Entwicklungsgeschichte eines Netzwerkes, das einst gebaut wurde,

724 Ebd., S. 5.

725 Ebd., S. 110f.

726 Ebd., S. 153.

727 Vgl. Cross, Rosie; Milhon, Jude: Modem Grrrl, in: *Wired*, 02.01.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/02/st-jude/>>, Stand: 23.06.2021.

728 Gilbert; Kile: *Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!*, 1996, S. 171.

729 Ebd.

um gegen atomare Angriffe geschützt zu sein, und deswegen von Beginn weg »no central authority«⁷³⁰ besaß, oder jenen eines »anarchic«⁷³¹ Cyberspace. Man war sich zwar bewusst, dass die Entwicklung gegenwärtig ebenso die Türen für eine *Orwellian* beziehungsweise *Atwoodian* Zukunft zeige, doch man war davon überzeugt, dass sich die positiven Seiten durchsetzen werden, gerade wenn sich die Frauen selbstbestimmt des Cyberspace annehmen.⁷³² Dieses positive Bild stärkte sich vor allem daraus, dass man das *Get Wired* nicht nur als technologisches Empowerment verstand, sondern ebenso sehr als angemessene Verbindung zu einer »postmodern, cyborgian, non-linear world«⁷³³: »[W]ired woman aren't just wired into a network, they're wired into the collective soul of the culture(s) of the network.«⁷³⁴ Dieser Verbindung enthalten ist eine neue Handlungsmacht. In einer Welt, in der die Realität »socially constructed«⁷³⁵ sei, lässt sich die Zukunft selbstbestimmt mitgestalten. Wesentliches Element hierfür bildete für die beiden Autorinnen von *SurferGrrrls* die Sprache, die man anhand der Auseinandersetzung mit den verschiedenen Metaphern für den Cyberspace ins Zentrum der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Cyberspace setzte. Den bestehenden Begriffen wie »Highway« oder »Frontier« konnte man zwar durchaus positive Eigenschaften abgewinnen, doch vielen davon stand man aufgrund ihrer männlichen Perspektiven kritisch gegenüber, darunter auch jenen des Cyberpunks, den man zwar, wie explizit erwähnt, mochte, der aber »not really a female-friendly vision«⁷³⁶ bot. Ein mögliches Gegenbeispiel bildete die Verwendung von »Weaving«, das Haraways Ankündigung in ihrem *Cyborg Manifest* gegenüber dem »Networking« bevorzugte. Als daraus abgeleitete Metapher beschreibt *SurferGrrrls* – wie schon Plant, die sich ebenso auf das *Weaving* bezog⁷³⁷ –, wie das Web die holistische Verbundenheit zwischen Menschen, Ideen und Natur betone. Diese Bedeutungsebenen entstanden auch durch eine neue Verknüpfung mit feministisch gelesenen Mythen. So erscheint das World Wide Web beispielsweise, wie eine kurze Geschichte mit Bezug auf die griechische Mythologie erläutert, als »Arachnes feminist revenge«⁷³⁸ gegenüber Athene. Oder das Web lässt sich mit einem chaostheoretisch interpretierten Gründungsmythos indigener amerikanischer Kultur verknüpfen, in dem die »Grandmother Spider spinning the universe out of chaos«⁷³⁹. Mit solchen Vergleichen führte die nicht näher definierte »kollektive Seele« zugleich zu einem Rückbezug, als transhistorisch verstandene »feminine values of holism«⁷⁴⁰, in dem sich, wie von den frühen Cyberpunk-Magazinen oder den Vorstellungen von Timothy Leary bekannt, New-Age-Mythen mit Motiven der Cyberkultur verbinden ließen. Eine besonders große Rolle kommt dabei dem durch Learys *Chaos & Cyber Culture*

730 Ebd., S. 30.

731 Ebd., S. 180.

732 Vgl. ebd., S. 131.

733 Ebd., S. 116.

734 Ebd., S. 117.

735 Ebd., S. 153.

736 Ebd., S. 4.

737 Vgl. Plant: *The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics*, 1995.

738 Gilbert; Kile: *Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!*, 1996, S. 154.

739 Ebd., S. 160.

740 Ebd., S. 154.

geprägten Team ›Chaos und Gaia‹ zu. So erzählt *SurferGrrrls* beispielsweise in einem Kasten ein mythologisierendes Märchen, in dem Gaia zum kollektiven Bewusstsein des Netzes wird:

In pre-modern times, many civilizations held sacred the unity of Mother Earth and Father Sky. Mother Earth, sometimes known as Gaia, wasn't particularly happy with the way the kids were running around causing trouble and messing things up. So (as many stressed-out mothers often do) she decided to take a nap, a cosmic Calgon moment, a little time for herself. Following a nice cosmic massage from Father Sky, she drifted into a deep, rejuvenating slumber. According to legend, she's either still snoozing away or has been suffocated by the King's men, but according to other, less well known myths, Gaia's conscious brainwaves are beginning to spike all over the place, stimulated by the electronic web being woven around her motherly shape. As each new human being logs on, another neural connection is formed. Eventually, Gaia's eyelashes will flutter, she will sigh, and begin to stretch. Is that the point at which we know the World Wide Web is complete? Then, what next?⁷⁴¹

Die kommunikative Verbindung zwischen den NutzerInnen führt in ihrem kollektiven Wesen zu einer neuen Einheit mit der Erde beziehungsweise Gaia, die ihre vollendete Wiedergeburt mit der abgeschlossenen Expansion des World Wide Web erreicht. Das war in seinem holistischen Ansatz und in der darin stattfindenden Harmonisierung von Technologie, Mensch und Natur letztlich eine Erneuerung von Richard Brautigans *All Watched Over By Machines Of Loving Grace*, die durch die Re-Lektüre bekannter Mythen, neu inszeniert und einführungsgerecht geschrieben, verbreitet wurde.

Solche Vorstellungen, die mitunter tief mit feministischen New-Age-Diskursen verknüpft waren, sorgten Ende der 90er-Jahre für weitere Einwände innerhalb des Cyberfeminismus. Beispielsweise wiesen Verena Kuni oder Faith Wilding darauf hin, dass sich mit der Selbstrepräsentation der Grrrl-Bewegung via starker, jedoch in den verwendeten Motiven überaus bekannter Frauenfiguren mitunter (vor allem massenmedial hervorgebrachte) Stereotypen reproduzierten. Als Gegenmaßnahme schlugen sie vor, dass man sich entweder besser auf das theoretische Fundament der bisherigen feministischen Bewegung stützen sollte, um sich intensiver politischen Fragen der Strategie, der Theoretisierung der eigenen Arbeit und Lage anzunähern (Wilding), oder man vielmehr tatsächlich neue Repräsentations-Formen suchen sollte (Kuni).⁷⁴²

Diese Auseinandersetzung um die angemessene Strategie betraf auch eine zweite Problemstellung. Gemäß dem Erneuerungsauftrag von Julianne Pierce benötigte der Kampf gegen die patriarchalen Strukturen neben dem erweiterten Vernetzungsangebot auch ein solideres Fundament, dank dessen die wirtschaftlichen wie patriarchalen Mächte überhaupt erst herausgefordert werden könnten:

The new cyberfeminism is about confronting the top-down with the bottom-up, creating a culture where the info heavy cyber babe can create her own space within a com-

741 Ebd., S. 153.

742 Vgl. Wilding: Where is the Feminism in Cyberfeminism?, 1998, S. 8; Kuni: The Future is Femail, 1998, S. 18.

plex and clever info society. It's about creating foundations to build upon, so that in the next millennium we can carve own our paths, create our own corporations ... in the words of VNS Matrix -- »unbounded, unleashed, unforgiving ... we are the future cunt«.⁷⁴³

Diese Aufforderung lässt sich unterschiedlich interpretieren. Etwas polemisch ausgedrückt könnte man daraus ableiten, dass aus den 1991 im ersten Manifest noch selbst erklärten »saboteurs of big daddy mainframe«⁷⁴⁴ junge, gut vernetzte Unternehmerinnen wurden, die vergleichbar mit den Cyberpunks, Paul Garrin oder XS4All wussten, wie sie ihre Informationsprodukte (im Kunstbetrieb) verkaufen konnten. Zielsicher bewegte man sich im neuen Medium, dessen technologische Grundlage zum Fundament eines Organisationsprozesses wurde, der sich zur Karriereleiter entwickelte und zugleich drohte, alternativlos und ohne utopische Visionen zu bleiben. Dass diese Zupitzung nicht ganz abwegig war, zeigt sich unter anderem darin, dass in einigen cyberfeministischen Cyberspaceimaginationen tatsächlich die Kommunikationsmöglichkeiten mit dem wirtschaftlichen Potenzial des Netzes verschmolzen. Die *BoinBoing*-Mitgründerin Carla Sinclair verteidigte beispielsweise im Interview für *SurferGrrrls* die Verwendung der Frontier-Metapher, da »most women will find the Net a liberating space where they can take advantage of business opportunities, communicate with others on a grand scale and stimulate their brains with just any subject they can imagine«⁷⁴⁵. In eine gegenteilige Richtung geht die Lektüre von Maria Fernandez und Faith Wilding, indem sie in Pierces *Bottom-up* eine in der ersten Welle des Cyberfeminismus tatsächlich fehlende politische Strategie erkennen, die, wie von Wilding stets gefordert, erstens endlich stärker an die politischen Erfahrungen des »classic Marxism/socialism«⁷⁴⁶ anknüpfe und die zweitens eine kritischere Phase des Cyberfeminismus auslöse, der nicht bei den apolitischen und affirmativen Technologieträumereien stehen bleibe und der den kapitalistischen Rahmen oder den repressiven Nutzen der neuen Kommunikationstechnologien mitdenke und kritisiere. Ohne die Diskussion an dieser Stelle ausführlich führen zu wollen, kann man der Position von Fernandez und Wilding darin zustimmen, dass Ende der 90er-Jahre tatsächlich eine Reihe neuer kritischer cyberfeministischer Aufsätze entstand, die eine stärkere Reflexion über die gesellschaftlichen Bedingungen der technologischen Entwicklung, der eigenen Bewegung und der Basis für die geforderte Gegenmacht einforderte. Kritische Interventionen finden sich beispielsweise in Caroline Bassetts *A Manifesto Against Manifestos* (1999), in der als Kritik an Plant zu einer Restituierung der Utopie aufgerufen wird, deren Realisierung weder in noch durch die Technologie selbst, sondern durch menschliches Handeln geschehen müsse;⁷⁴⁷ bei Wilding selbst, die etwa

743 Pierce: info heavy cyber babe, 1998.

744 VNS Matrix: Cyberfeminist Manifesto, 1991.

745 Gilbert; Kile: Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!, 1996, S. 180.

746 Fernandez; Wilding: Situating Cyberfeminisms, 2003, S. 23.

747 »On the contrary, it would allow the reframing of demands for the now, not in the context of a revolution rather tawdrily achieved, and in part, in the sphere of technology alone, but in the context of far wider wished for futures, to be grasped by human actions in new contexts, not offered by machines.« (Bassett, Caroline: A Manifesto against Manifesto, in: Old Boys Network (Hg.): Next Cyberfeminist International, Hamburg 1999, S. 16.)

die Frage stellt, welche Auswirkungen die Computerisierung der (Heim-)Arbeit auf den Geschlechteraspekt der Arbeitswelt habe, als auch wie es um die Frauen in der High-Tech-Industrie stehe,⁷⁴⁸ oder in der Zusammenarbeit von Wilding und Maria Fernandez, die erst in *Feminism, Difference, and global Capital* (1999) einen verstärkten, postkolonial untermauerten Blick auf die inhärente Verbindung des globalisierten Kapitalismus, der Technologie und des Patriarchats einforderten⁷⁴⁹ und die 2002 mit *Domain Errors! Cyberfeminist Practices* einen Sammelband veröffentlichten, in dem cyberfeministische mit postkolonialen Ansätzen verbunden wurden.⁷⁵⁰ Dem hinzu kam auch Wildings zusammen mit Hyla Willis 1998 organisiertes cyberfeministisches Kunstkollektiv subRosa, das sich, so das Gründungsmanifest, stärker auf den politischen Aktivismus berief, sich auf die verschiedenen Rosas, wie Rosa Bonheur, Rosa Luxemburg, Rosie the Riveter, Rosa Parks und Rosie Franklin, bezog und vor allem nach der Jahrtausendwende eine Vielzahl an künstlerischen und textlichen Interventionen veröffentlichte, zu den klassisch linken Themen wie Daten, Überwachung, Militarisierung, Körper, Migration und Arbeit. Dazu verwendeten sie klassische Ausdrucksweisen wie Videoinstallationen, aber auch auf den Cyberspace zugeschnittene Formen, beispielsweise Fake-Webseiten oder Online-Ausstellungen.

Die Ende der 90er-Jahre einsetzenden Debatten zeigen zwar einen neuen politischen Anspruch an den Cyberfeminismus, allerdings blieb die Bewegung, wie bereits in der Diskussion um die unscharfe Definition angedeutet, offen, in welche Richtung man sich bewegen oder auch wie man gedeutet werden wollte. Die darüber entstehende Heterogenität wurde mit Bezug zur »powerful infidel heteroglossia«⁷⁵¹ (Haraway) auch aktiv eingefordert. Cornelia Sollfrank beispielsweise rief zu einer pluralen Konzeption des Cyberfeminismus auf, bei der jede und jeder selbst eine Antwort darauf finden soll, was diesen ausmacht: »Create your own Cyberfeminism, any you find out the truth about.«⁷⁵² Dieser heterogene Ansatz und die damit einhergehende Unklarheit, was Grundlage der Bewegung sein sollte, wurde insbesondere von der wachsenden Anzahl an Einführungswerken geteilt, in denen der feministische Zugang zum Netz in einem breiten Angebot präsentiert wurde. Jane Kenway beispielsweise analysierte in einem Überblicksartikel verallgemeinert den *Information Superhighway* als »a new feminist frontier«⁷⁵³. Dass, wie Zoe Sofia bemerkte, die Stärke des Cyberfeminismus gerade darin lag, eine Auseinandersetzung mit der Technologie wie dem Cyberspace zu ermöglichen, »without requiring the artist to become a ›techno-nerd‹ herself«⁷⁵⁴, verstärkte diese Offenheit. In

748 Vgl. Wilding: *Home at Work/Work at Home*, 1998.

749 Vgl. Wilding, Faith; Fernandez, Maria: *Feminism, Difference, and global Capital*, in: Old Boys Network (Hg.): *Next Cyberfeminist International*, Hamburg 1999, S. 22–24.

750 Vgl. Fernandez, Maria; Wilding, Faith; Wright, Michelle M.: *Domain Errors! Cyberfeminist Practices*, New York 2002. Online: <<https://www.scholars.northwestern.edu/en/publications/domain-errors-cyberfeminist-practices>>, Stand: 05.08.2021.

751 Haraway, Donna: *A Cyborg Manifesto*, Minneapolis 2016, S. 68.

752 Sollfrank: *The Truth about Cyberfeminism*, 1998.

753 Kenway, Jane: *Backlash in Cyberspace: Why ›Girls Need Modems‹*, in: Roman, Leslie G.; Eyre, Linda (Hg.): *Dangerous Territories: Struggles for Difference and Equality in Education*, New York 1997, S. 255.

754 Sofia: *Against ›Neofuturism‹: Women Artists in Technological Media*, 1993, S. 8.

dieser breiteren Definition des Cyberfeminismus betonte man unter anderem die sich ergebenden »anarchistic possibilities inherent in cyberspace«⁷⁵⁵ oder dessen »potential to stretch imagination and language to the limit«, der ihn zu einem »perfect place for feminists« mache, so die neuseeländische Autorin Beryl Fletcher, die sich selbst als »absolute beginner in cyberspace«⁷⁵⁶ beschrieb, sich aber dennoch als Cyberfeministin verstand. In dieser Vorstellung wird der Cyberspace, so Nancy Paterson, zum realitätsgenerierenden und -prägenden feministischen Medium: »[C]yberfeminists recognize the opportunity to redefine ›reality,‹ on our terms and in our interest and realize that the electronic communications infrastructure or ›matrix‹ may be the ideal instrument for a new breed of feminists to pick up and play.«⁷⁵⁷ Dabei wurde dieser neue Raum nicht nur im tatsächlichen Cyberspace ausgelotet, sondern auch, wenn nicht sogar vor allem, in Cyberspaceimaginationen. Auch die Literatur bildete dabei einen wichtigen Anknüpfungspunkt. Fletcher beispielsweise erkannte im räumlich gedachten Cyberspace als »a new country to be explored«⁷⁵⁸ zugleich »a new novelistic landscape«⁷⁵⁹. Letzteres konnte in verschiedene Richtungen gedacht werden. Beispielsweise erweitert der Cyberspace, so die von verschiedenen Cyberfeministinnen implizit geteilte Position, die Möglichkeiten der Ironie als postmoderne wie cyberfeministische Widerstandsstrategie,⁷⁶⁰ oder er erleichtert aufgrund seiner Hypertextualität das Ende linearer Narrative und Lesevorgänge.⁷⁶¹ Welche inhaltliche Qualität dem Cyberspace dabei zugeschrieben wurde, zeigt sich im folgenden Kapitel.

Der Cyberspace als antipatriarchaler Raum: Literarische Auseinandersetzungen mit dem Cyberspace in (cyber-)feministischen Romanen und Kurzgeschichten

Alice in Wonderland, Alice down the rabbit hole, Alice out in cyberspace, flung along the lines of data, flying across fields of light, the night cities that live only behind her eyes. Power rides her fingers, she moves from datashell to datashell, walking the nets like the ghost of a shadow, her trail vanishing her as she goes. She carries power in the dark behind her eyes.⁷⁶²

(Melissa Scott: *Trouble and Her Friends*, 1994)

755 Fletcher, Beryl: Cyberfiction: A Fictional Journey into Cyberspace (or How I Became a Cyberfeminist), in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity, North Melbourne 1999, S. 350f.

756 Ebd., S. 351.

757 Paterson, Nancy: Cyberfeminism, in: Fireweed (54), 1996, S. 55.

758 Fletcher: Cyberfiction, 1999, S. 342.

759 Ebd.

760 Vgl. Weber, Jutta: Ironie, Erotik und Techno-Politik: Cyberfeminismus als Virus in der neuen Weltunordnung? Eine Einführung, in: Die Philosophin: Forum für feministische Theorie und Philosophie 12 (24), 2001, S. 81–97.

761 Vgl. Schaffer: The Game Girls of VNS Matrix, 2013, S. 446.

762 Scott, Melissa: *Trouble and her Friends*, New York 1994, S. 16.