

dieser breiteren Definition des Cyberfeminismus betonte man unter anderem die sich ergebenden »anarchistic possibilities inherent in cyberspace«<sup>755</sup> 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«<sup>756</sup> 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.«<sup>757</sup> 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«<sup>758</sup> zugleich »a new novelistic landscape«<sup>759</sup>. 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,<sup>760</sup> oder er erleichtert aufgrund seiner Hypertextualität das Ende linearer Narrative und Lesevorgänge.<sup>761</sup> 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.<sup>762</sup>

(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.

Als literarisch auszulotender Raum geriet der Cyberspace auch in den Fokus der cyberfeministischen, queeren oder feministischen<sup>763</sup> Science-Fiction-Romane oder -Kurzgeschichten, wie Fletchers *The Silicon Tongue* (1996), Caitlin Sullivans und Kate Bornsteins *Nearly Roadkill* (1996), Melissa Scotts *Trouble and Her Friends* (1996), Marge Piercys *He, She and It* (1991, außerhalb der USA als *Body of Glass* erschienen), Jeanette Wintersons *The PowerBook* (2001), Persimmon Blackbridges *Prozac Highway* (1997), Mary Rosenblums *Entrada* (1993) und Maureen F. McHugh *A Coney Island of the Mind* (1993) oder *Virtual Love* (1994).<sup>764</sup> Gemeinsam ist diesen unterschiedlichen Texten das Bild eines Cyberspace als eines Ortes, der für ein antipatriarchales Empowerment taugt oder taugbar gemacht werden kann und der, wie exemplarisch hierfür im eingangs zitierten *Trouble and Her Friends*, von starken weiblichen und/oder queeren Figuren belebt wird, die mit patriarchalen Traditionen brechen, oft queere Identitäten besitzen und ebenso oft heteronormativen Vorstellungen entgegenstehenden Beziehungen folgen.

Dabei übernahm man mitunter auch in den literarischen Werken vom Cyberpunk bekannte Motive, beispielsweise die weiterhin verbreitete Konfiguration des Cyberspace als VR-Landschaft. Ein Beispiel hierfür bildet das in *Trouble and Her Friends* an Gibsons *Neuromancer*-Vorstellung erinnernde Bild einer »virtual reflection of the data«<sup>765</sup> in Form der in grellen Neonfarben beleuchteten virtuellen Schilder. Und dank der mit dem Körper verbundenen VR-Kanäle produziert der Cyberspace, wie ebenfalls in den frühen Cyberpunk-Visionen, einen Visualisierungseffekt, in dem die Virtualität »as thought it were real«<sup>766</sup> erscheint und die bisher abstrakte Datenlandschaft dadurch endlich eine sicht- und fassbare Form annimmt. Dabei legte insbesondere das positive Technologieverständnis die Basis für eine queere Neuinterpretation des Cyberpunks. Exemplarisch für diesen engen Bezug zwischen der theoretischen Weiterentwicklung und den bereits in den 80er-Jahren aufgebrachten literarischen Genre-Eigenschaften charakterisierte die Science-Fiction-Forscherin Joan Gordon in einem 1991 erschienenen Essay den Cyberpunk zwar als »masculinist science fiction«<sup>767</sup>, dessen führende Vertreter allesamt den Einfluss weiblicher Science-Fiction-Autorinnen verschwiegen. Allerdings enthalte dieser durchaus Anknüpfungspunkte für feministische Werke: Einerseits gab es die von Gordon positiv gelesenen, starken weiblichen Figuren, andererseits, und viel entscheidender, bot der Cyberpunk einen Aufbruch in Form einer »less antagonistic relationship with technology«<sup>768</sup> und damit »a better chance for survival in the imperfect future«<sup>769</sup>.

763 Die Begriffe stehen sich nicht im Wege, doch die Diskussion, welche Bezeichnung letztlich am besten passt, muss an anderer Stelle geführt werden.

764 Der Versuch, die einen oder anderen Texte hiervon in Verbindung miteinander zu bringen, ist nicht besonders originell und findet sich beispielsweise auch bei Foster: »Trapped by the Body«?, 1997; Woltersdorff, Volker: Erotische Fiktionen im Internet: Vom riskanten Spiel mit neuen Kommunikationstechniken, in: Gebauer, Gunter; Poser, Stefan; Schmidt, Robert u.a. (Hg.): Kalkuliertes Risiko: Technik, Spiel und Sport an der Grenze, Frankfurt a.M. 2006, S. 125–137.

765 Scott: *Trouble and her Friends*, 1994, S. 14.

766 Ebd.

767 Gordon, Joan: Yin and Yang Duke It Out, 1991, <[www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/yin\\_yang.htm](http://www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/yin_yang.htm)>, Stand: 05.01.2022.

768 Ebd.

769 Ebd.

So öffnete der Cyberpunk eine utopische Zukunftsperspektive in einer sich dystopisch abzeichnenden Welt: »Cyberpunk, with all its cynicism, shows a future we might reasonably expect, and shows people successfully coping, surviving, and manipulating it.«<sup>770</sup> Diese Manipulationsstrategien schienen sich, gerade in Verbindung mit einem durch Haraway geprägten antiessentialisierenden Technologieverständnis, besonders im Cyberspace aufzutun, wo man frei mit Geschlecht und anderen Kategorien spielen konnte. Dabei war man sich in den verschiedenen Erzählungen zwar grundsätzlich einig, dass es zwischen Virtualität und Realität zu Übersetzungsschwierigkeiten kommt, dass also der Cyberspace, wie Allucquère Rosanne Stone (als fragendes Interesse daran) formuliert, letztlich eben nicht einfach ein »base camp for some kind of cyborgs« bilde, »from which they might stage a coup on the rest of 'reality'.«<sup>771</sup> Dennoch unterschieden sich die genannten Romane und Kurzgeschichten darin, wie deutlich man auf eine solche Übertragung setzte und wie stark das Ausloten der neuen Möglichkeiten unfreiwillig auch zu einer Remystifizierung des Cyberspace führte.<sup>772</sup> Diesbezüglich zeigt sich, dass jene Romane, die sich Mitte der 90er-Jahre deutlicher im cyberfeministischen Diskurs bewegen, auch stärker eine technikoptimistische Cyberspaceimagination entwerfen, während jene Texte, die, wie beispielsweise *He, She and It*, auch andere Einflüsse einbauten, eine etwas ambivalenter Haltung zeigen.

### ***The Silicon Tongue: Cyberspace als Mittel der Entfaltung***

Das vielleicht vielschichtigste Beispiel der bezüglich des Cyberspace optimistischen feministischen Werke – und zugleich ein Roman, in dem der erwähnte Einfluss des Cyberpunks auf die Vorstellungen gut sichtbar werden – ist Fletchers *The Silicon Tongue*. Zu Beginn des »postkolonialen«<sup>773</sup> Romans über vier Generationen Frauen deutet noch nicht viel darauf hin, dass die realistische Erzählung durch die Cyberpunk-Literatur und Magazine wie das *Wired* inspiriert wurde, wie Fletcher später erklärte.<sup>774</sup> Ganz im Gegenteil dreht sich der größte Teil des Buches um miteinander verwobene (und in unterschiedliche Erzählinstanzen aufgeteilte), proletarische weibliche Realitäten in der Vorcomputerzeit. Der Roman beginnt mit der alternden Alice, die für ein vermeintliches Buchprojekt ihre Lebensgeschichte auf ein Tonband erzählt. Als uneheliches Kind wurde sie in den

<sup>770</sup> Ebd.

<sup>771</sup> Stone, Allucquère Rosanne: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge 1996, S. 39.

<sup>772</sup> Diese Remystifizierung betraf wiederum nicht nur die Literatur, sondern auch Sachbücher, in denen der Cyberspace für die queere Community mitunter äußerst verheißungsvoll angepriesen wurde. Für einen kritischen Einblick in dieses technikoptimistische queere Bild des Cyberspace vgl. Wakeford, Nina: Cyberqueer, in: Bell, David; Kennedy, Barbara M. (Hg.): *The Cybercultures Reader*, London 2000, S. 403–415.

<sup>773</sup> Dies die Einordnung von Şeker, Özgü: *Alienation and fiction in the New Zealand postcolonial novel*, Ankara University, Ankara 2021.

<sup>774</sup> Beim Vorbild Cyberpunk gehe es dabei weniger um die reale Bewegung, denn um »a collection of ideological ideals, a state of mind« und um die Verwendung von »information technology with traditional anarchistic values«, was Fletcher in *The Silicon Tongue* verarbeitet. (Fletcher: *Cyberfiction*, 1999, S. 339.)

30er-Jahren in ein christliches Kinderheim gebracht und später von England nach Neuseeland verschifft. Mit Hilfe einer Freundin gelang ihr die Flucht. Doch die gewonnene Freude und Unabhängigkeit währt nur kurz. Wie sie erst jetzt preisgibt, wurde Alice nach einem chaotischen Abend in einer Bar vergewaltigt. Daraus entstand eine Schwangerschaft. Alice heiratete daraufhin ihren damaligen Freund, der das Kind als sein eigenes akzeptiert. Die Tochter Joy, die als zweite Erzählerin fungiert, wird selbst mit fünfzehn Jahren schwanger. Zu ihrem Schutz muss sie auf Drängen von Alice ihr Kind abgeben. Seitdem schlägt sie sich nach zwei gescheiterten Ehen als einfache Angestellte durchs Leben. In einem letzten Versuch, Selbstbestimmung über ihr Leben und ihre Geschichte zu gewinnen, heuert sie einen Privatdetektiv an, um endlich ihre Tochter zu finden. Es stellt sich heraus, dass diese – Marlene – ebenfalls auf der Suche nach ihrer Mutter ist und sie die Auftraggeberin des vermeintlichen Buchprojektes ist, für das Alice ihre Lebensgeschichte erzählt hat. Marlene wiederum hatte das Glück, zu reichen Pflegeeltern zu kommen. Sie ist mittlerweile selbst Mutter einer achtzehnjährigen Tochter mit dem Namen ›Pixel‹ (Patricia), a »young woman is working at a computer«<sup>775</sup>, wie sie Joy in ihrer ersten Begegnung antrifft. Auch Pixel besitzt eine spezielle Lebensgeschichte. Sie entstand durch eine In-vitro-Schwangerschaft – weil dies gesetzlich noch nicht erlaubt war, in einer Tierklinik eingeleitet –, nachdem Marlenes Pflegeeltern bei einem Flugzeugabsturz starben und diese zuvor ihre Eizelle beziehungsweise die Spermien speicherten, die nun Marlene eingesetzt wurden, wodurch diese gewissermaßen zugleich Mutter wie Stiefschwester von Pixel ist.

Dass sich die verschiedenen Generationen am Ende treffen, ist kein Zufall. Pixel war es, die als ein sich im Cyberspace bewegender *Nethead* die verschiedenen Lebensgeschichten zusammenbrachte. Aufgrund ihrer eigenen Entstehungsgeschichte interessiert sie sich seit Längerem für ihren Stammbaum. Später stellte sie unter einem Pseudonym dem von Joy beauftragten Detektiv als Hacker Infos zu, die zur Zusammenführung der versprengten Familie führte. Pixel ist es auch, die am Ende des Buches die verschiedenen Vorzüge des Cyberspace ausführt – und mit der zugleich als Nebenschauplatz der Erzählung eine Entmystifizierung der Computertechnologien einsetzt: Von Joy aufgrund ihrer Fähigkeiten erst als »magician«<sup>776</sup> beschrieben, bricht sie alsbald mit den bisherigen Erfahrungen der Computerwelt. Joy wurde in ihrem letzten Job entlassen, weil ihre Fähigkeiten »been superseded by computers«<sup>777</sup>. In ihrem neuen Job in Marlenes neu gegründetem Verlag kann sie dank Initiative von Pixel von zu Hause aus arbeiten, da sie elektronisch mit ihrem neuen Büro verbunden wird. Und auch Alice lernt innerhalb kurzer Zeit den Computer zu bedienen, sodass sie am Ende selbständig E-Mails schreiben kann.

Pixel, die mit Verweis auf »Saint Donna« (Haraway) lieber »a cyborg than a goddess«<sup>778</sup> wäre, besitzt Züge klassischer Cyberpunk-Figuren. Sie geht nicht gerne nach draußen, hackt und programmiert Viren, besitzt VR-Gadgets, das Internet erscheint

775 Fletcher, Beryl: *The Silicon Tongue*, North Melbourne 1996, S. 183.

776 Ebd., S. 216.

777 Ebd., S. 22.

778 Ebd., S. 210.

ihr als ausgeweiteter Kommunikationsraum, als »my life, my community«<sup>779</sup>, und – mit einer Portion Selbstironie bezüglich der reproduzierten Klischees – folgt sie, wie Marlene mütterlich erklärt, der Parole »Information wants to be free«<sup>780</sup>. Pixel interessiert sich zudem ganz im Sinne des Cyberpunks für ein sich neu entfaltendes Verhältnis von Körper und Geist – diese Frage wird über ihre eigene Entstehungsgeschichte als »Cyborg« doppelt reflektiert. Zudem erscheinen die transhumanistischen Möglichkeiten des Cyberspace (neben der antiautoritären Macht gegenüber der zentralisierten Macht) in der Tradition des Cyberpunks als besonders wertvolle Eigenschaft digitaler Welten. Auch dies wird mehrfach thematisiert. Beispielsweise fragt Joy Pixel, ob sie denn wirklich nichts anderes als ihre Computer brauche, etwa die Liebe. Pixel antwortet mit der Nachfrage, ob sie körperliche Liebe meine. Joy ist verwirrt und fragt nach, inwiefern Pixel eine Unterscheidung zwischen Körper und Geist mache. Diese wiederum antwortet mit der transhumanistischen Vision der Cyberpunks, bei der der Cyberspace zur persönlichen Entfaltung beiträgt, bisher starre Grenzen von Leben und Tod, Raum oder von Identitäten überwindet und ein neues Konzept im Netz aufgelöster Körperlichkeit präsentiert:

Until now, humans were trapped in flesh, experience had to be physically endured. The only death was the death of the body, by sword and knife and bullet. I have moved beyond this brute existence. There is nothing that I cannot do, I travel the world, I move around imagined cities, I recreate myself at will. The whole world is my body.<sup>781</sup>

Die Macht, sich ständig neu zu erfinden und zu entwickeln – beispielsweise wie in den MUDs mit Geschlechteridentitäten zu spielen, wie der Roman an mehreren Stellen nahelegt –, führt gemäß Pixel, gegenteilig zur alltäglichen Entfremdung und potenziellen Entfernung, zu einer »reconciliation between machine, body and mind«<sup>782</sup>. Diese neue Einheit entsteht unter anderem, weil der Cyberspace den bisherigen Umgang mit Erinnerungen überholt hat. Zu Beginn erklärt Alice, wie sie ihren Körper als Speichermedium für ihre Erinnerung nutzt und wie sie die Erinnerung zugleich als Bewältigungsstrategie immer wieder hervorholt: »Every night of my life, no matter how tired I am, I re-experience my stories. Not as anecdotes but as feelings. I transfer the work of the mind into the storehouse of the body.«<sup>783</sup> Während Marlene und Joy diese Erinnerungen von Alice als Buch veröffentlichen wollen, schlägt Pixel zusätzlich dazu eine digitale Variante und ein VR-Spiel vor, das die Erfahrungen von Alice anderen Menschen zugänglich machen soll. Dies führt, wie Pixel erklärt, zu einer Vereinigung eigener und fremder Erfahrungen im neuen Medium: »When I bring your memory into my virtual world, we are irrevocably joined together; orality translates into video, the silken tongue into silicon.«<sup>784</sup> Der Cyberspace bringt bisher Getrenntes wieder zusammen, gerade indem er verschiedene Erfahrungen miteinander verknüpft, ohne dass er dadurch die jeweilige Eigenständigkeit aufhebt.

779 Ebd., S. 212.

780 Ebd., S. 217.

781 Ebd., S. 213.

782 Ebd., S. 229.

783 Ebd., S. 50.

784 Ebd., S. 224.

Pixel bewirbt den Cyberspace als ein auf verschiedenen Ebenen besser funktionierendes Gedächtnis, das anders als der Speicherplatz des eigenen Körpers interaktiv erkundet werden kann, das anderen zugänglich gemacht, das lineare Abläufe aufhebt und durch das die eigene Erfahrung neu reflektiert werden kann. So wird mit dem VR-Spiel das eigene Leben neu erlebt und zugleich kreativ umgeschrieben, beispielsweise was das eigene Ende betrifft: »We enter at your birth, we leave at your virtual death. This last part can be invented by you.«<sup>785</sup> Der Cyberspace erscheint als kreativer Raum, der Realitäten nicht einfach dupliziert, sondern wandelbar macht und der der Fantasie freien Raum lässt, wie er Macht in die Hände seiner NutzerInnen legt: »[Y]ou can direct the game any way you want [...]. You can fiddle with time and space and identity, you can reinvent the wheel if you so wish.«<sup>786</sup> Zugleich kollektiviert der Cyberspace die weiblichen Erfahrungen, indem diese durch das Spiel multipliziert werden und diese losgelöst von der Sprecherin authentisch geteilt werden können.

Von diesen emanzipatorischen Eigenschaften der vernetzten Computer profitiert nicht nur Alice, sondern auch Joy. Diese erzählt Pixel von ihrer früheren Arbeit und ihrem ehemaligen Vorgesetzten Trevor, der stets beteuerte, auf der Seite von Joy zu stehen, der allerdings, wie Pixel mit einem Hack enthüllt, hinter ihrem Rücken zu ihrer Entlassung beitrug. Zudem erzählt Joy, wie sie als »perfect office manager«<sup>787</sup> eine zunehmende Entfremdung erfuhr. Der immer neue Zeitdruck in der Arbeit und die als Frau zusätzlich dazu zu leistende Reproduktionsarbeit (beispielsweise in der Pflege der Mutter) führte zu einem Gefühl der zunehmenden ›Entkörperlichung‹ und zeitlichen Entfremdung.<sup>788</sup> Dieser Befund war Teil einer verbreiteten linken Kritik und wurde auch von den kritischeren Cyberpunks geteilt oder zumindest als Problem wahrgenommen.<sup>789</sup> Während die Computerisierung den Synchronisationsdruck verschärft, wird der Cyberspace getreu dem Technikoptimismus des Cyberpunks bei Fletcher zugleich zur Lösung für die neuen Probleme. Die historischen Erfahrungen lassen sich durch den Cyberspace zwar nicht rückgängig machen, doch zumindest auf zwei Weisen umkehren. Einerseits deutet *The Silicon Tongue* verschiedene Zeiterfahrungen an. Während die kapitalistische Arbeitswelt in Verbindung mit ungleicher Reproduktionsarbeit zu einer gerade für Frauen wahrnehmbaren, zeitlichen Entfremdung durch Mehrarbeit und fehlende Freizeit führt, erlaubt der Cyberspace mit seiner Möglichkeit, ›mit der Zeit zu spielen‹, eine andere Entwicklung – wie das abseits vom Spiel mit den eigenen Erinnerungen und der darin angelegten Umkehrung zeitlicher Abläufe aussehen soll, führt der Roman allerdings nicht weiter aus. Zweitens erscheint der Cyberspace als potenzielle Waffe gegen die ungerechte und ungleiche Behandlung. Pixel programmiert einen Virus, mit dem Joy als digitale »Lady of Revenge«<sup>790</sup> Rache an ihrem ehemaligen Vorgesetzten

<sup>785</sup> Ebd., S. 232.

<sup>786</sup> Ebd.

<sup>787</sup> Ebd., S. 213.

<sup>788</sup> Vgl. Ebd., S. 214.

<sup>789</sup> Wes Thomas spricht in der ersten Ausgabe der *Mondo 2000* beispielsweise vom »new class struggle« zwischen »real-timers«, die elektronische Kommunikationsformen und Computerfiles nutzen, und desynchronisierten »people who work in factory-style offices, send letters, and think in days or weeks« (Thomas, Wes: Hyperwebs, in: *Mondo 2000* [1], 1989, S. 26.)

<sup>790</sup> Fletcher: *The Silicon Tongue*, 1996, S. 215.

nimmt. Als virtuelle »Dominatrix«<sup>791</sup> erscheint sie künftig auf Trevors Bildschirm in unterschiedlichen Stimmungen und Figuren, ohne dass dieser voraussehen kann, wann sie auftaucht, was sie macht und wie man sie wieder beseitigt. Joy bestimmt so künftig den Tagesablauf und damit den Stress von Trevor. Damit wechselt die Macht die Seiten, zumindest in der virtuellen Welt, und dies gleich doppelt: Einerseits lädt die durch den Hack gewonnene Transparenz zu neuen Handlungen ein, andererseits offenbart das Netz neue Waffen des Empowerments für jene, die es zu bedienen wissen<sup>792</sup> – und dies, ohne dass Joy, so Fletcher in ihrem späteren Aufsatz, die physischen Risiken auf sich nehmen muss, »that endanger women when confronting a man face-to-face«<sup>793</sup>. All dies erscheint in der Tradition des Cyberpunks als äußerst positive Erwartungshaltung an den Cyberspace. Allerdings deutet Fletcher auch die möglichen Grenzen und Schwierigkeiten der neuen Virtualität an: Aus Spannungsgründen schlägt Pixel für ihr Spiel vor, an entscheidenden Ereignissen für die Spielenden explizitere Wahlmöglichkeiten einzubauen. Alice hält sie davon ab, weil sie darauf insistiert, dass es ihr Leben nur so gebe, wie es war, und man die Geschichte nicht nachträglich umschreiben kann. Pixel willigt ein, obwohl sie daran festhält, dass der Cyberspace als Realitätsgenerator verschiedene Realitäten zulassen würde, gerade wenn das eigene Leben nachträglich zum Game wird. Wie weit die emanzipatorischen Möglichkeiten gehen und ob darin nicht potenziell ebenso neue Entfremdungserfahrungen lauern, bleibt die offene Frage am Ende des Buches.

Doch unabhängig von dieser Frage liegt das Potenzial des Cyberspace in seiner Fähigkeit, als neuer Erinnerungsmodus zu funktionieren, der, wie von den Cyberpunks angekündigt, Raum und Zeit transzendent. Dies überzieht zugleich als Motiv den ganzen Roman. Fletchers Buch beginnt mit einem Epigraf in Form einer der Cyberspace-Definitionen aus Michael Benedikts *Cyberspace. First Steps*: »The tablet becomes a page becomes a screen becomes a world, a virtual world. Everywhere and nowhere, a place where nothing is forgotten and yet everything changes.«<sup>794</sup> Als die Umsetzung eines solchen Ortes macht der Cyberspace in *The Silicon Tongue* zugleich Alices Erinnerungen für andere sichtbar, wie er auch als eine Überwindung verschiedener Grenzen wirkt. Alice beispielsweise kann sich in ihrer ersten, durch Pixel eingeleiteten VR-Erfahrung frei durch die Welt bewegen. Entgegen ihrer durch Zwang erlebten Verschiffung von England durchfliegt sie den Cyberspace und ihre Erinnerung nun in entgegengesetzter Richtung. Die Flugrichtung, die sie dabei einschlägt, unterliegt ganz ihrem eigenen Wunsch. So wird sie erstmals zu ihrem eigenen »Guide«<sup>795</sup>, der zwar nicht losgelöst von allen gesellschaftlichen Fesseln, aber doch befreiter hiervon sich selbstbestimmt bewegt.

791 Ebd., S. 214.

792 Die Frage wird Zugangs ist in *The Silicon Tongue* unterschiedlich reflektiert. Anders als der Familienzweig um Alice und Joy entstammt Pixel nicht proletarischen Schichten. Explizit wird dabei erwähnt, dass Pixel insbesondere deshalb so gut mit Computern umgehen kann, weil sie, aus reichen Verhältnissen stammend, früh Zugang zu Computern hatte. Allerdings lernen Alice und Joy ebenfalls rasch und der *Digital Divide* scheint zumindest keine unauflösbar Grenze.

793 Fletcher: *Cyberfiction*, 1999, S. 342.

794 Fletcher: *The Silicon Tongue*, 1996, S. Epigraph.

795 Ebd., S. 232.

Maßgeblich dazu bei trägt die Möglichkeit, die virtuelle Realität nicht nur räumlich, sondern auch narrativ frei zu gestalten. Bis zur Zusammenführung der Familie und der aufgezeichneten Erinnerung warf Joy Alice immer wieder vor, dass sie ihre Lebensgeschichte »erdichte« und damit fiktionale und reale Elemente vermische. Mit ihrer erzählten Erinnerung wird zugleich sichtbar, dass vieles davon stimmte, als auch, dass Alice insbesondere Bezüge zu der von ihr gelesenen Literatur nutzte, um ihre Erinnerungen zu verarbeiten, beispielsweise um sie sinnstiftend zu kontextualisieren. Diesen Verarbeitungsmodus öffnend wird der Cyberspace zu einem entindividualisierten Reflexionsraum, der in der Lösung von Körper und Geist zur Erkundung des Ichs genutzt werden kann. Dies korreliert auch mit Fletchers Buch selbst. Der cyberfeministische Roman ist ein fiktionaler Versuch, das reale Potenzial des Cyberspace narrativ zu erkunden. Dieses Potenzial wird zugleich innerhalb wie außerhalb des Buches mitreflektiert. Wie in der romanhaften Landschaft des Cyberspace verbindet *Silicon Tongue* die Erzählstimmen und Erinnerungen verschiedener Generationen. Und auch innerhalb des Romans erscheinen Alices Erinnerungen als Buch. Die Arbeit daran bietet ihr einen bisher nicht genutzten Raum zur Reflexion der eigenen Lebensgeschichte – und zusätzlich dazu eine Möglichkeit, die realistischen Angebote des Cyberspace zu erkunden: Eine ihrer abschließenden Tätigkeiten besteht darin, eine Mail an Joy und Marlene zu verfassen, in der sie ihr OK für die Veröffentlichung ihrer Erinnerungen gibt. Das wiederum nimmt die (überschaubare) Rezeption von Fletchers Buch vorweg: *The Silicon Tongue* wurde vor allem von cyberfeministischen Kreisen wahrgenommen. Dabei betonte man nicht nur den Inhalt, sondern auch, wie die Autorin das Internet nutzte, beispielsweise indem sie über IRC-Chat mit anderen Cyberfeministinnen sprach.<sup>796</sup> Unter anderem entstand so ein Online-Dialog mit Rye Senjen und Jane Guthrey, die *The Silicon Tongue* in ihrem Guide *The Internet for Women* (1996) bewarben. Das Einführungswerk beschrieb das Internet spezifisch für Frauen (und sprach zugleich geschlechterspezifische Probleme wie Online-Belästigung an), und dies unter anderem mittels eines längeren Kapitels über die Nutzung von E-Mails als besonders nützlichem Service des Internets.

### ***The PowerBook & Prozac Highway: Virtuelle Welten außerhalb des Cyberpunks***

Auch außerhalb der eher klassischen Science-Fiction- beziehungsweise Cyberpunk-Werke entstanden literarische Texte, die mit den anvisierten Möglichkeiten des Cyberspace spielten, beispielsweise Jeanette Wintersons *The PowerBook* (2001), das Elemente von Science-Fiction mit einem magischen Realismus verbindet. Programmatisch beginnt *The PowerBook* dazu mit einer Mail, die »Freedom, just for one night«<sup>797</sup> verspricht. Ali, die Schriftstellerin, die als Empfängerin fungiert, setzt dieses Angebot um, indem sie an ihrem Computer die dem Cyberspace zugeschriebenen kreativen Freiheiten auf ihr Schreiben überträgt. Diese Übertragung funktioniert, da der Cyberspace als kreativer Raum funktioniert, der aus immer neuen Realitäten besteht: »This is a virtual

796 Vgl. Klein, Renate; Hawthorne, Susan: Acknowledgments, in: Hawthorne, Susan; Klein, Renate (Hg.): *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, North Melbourne 1999, S. v–vi.

797 Winterson, Jeanette: *The PowerBook*, London 2001, S. 3.

world. This is a world inventing itself.«<sup>798</sup> Damit einher geht auch eine Neuorientierung des Schreibens beziehungsweise des Autors: »What happened to the omniscient author?« »Gone interactive.«<sup>799</sup> An diese Interaktivität anknüpfend erschafft Ali eine Reihe Kurzgeschichten, in denen sich, wie im Cyberspace, Geschlechterverhältnisse, Fragen der Körperlichkeit, verschiedenste Regionen oder weit verstreute Personen gleichzeitig erkunden beziehungsweise treffen und patriarchale Normen durchbrechen lassen.<sup>800</sup> In der Welt des Laptops ist man frei: »Here we take your chromosomes, twenty-three pairs, and alter your height, eyes, teeth, sex. This is an invented world. You can be free just for one night.«<sup>801</sup> Auch stilistisch überträgt sich die Computerwelt auf den literarischen Text, insofern das Inhaltsverzeichnis als Menü angeordnet ist und die Unterkapitel mit Icons und Begriffen aus der Cyberwelt bezeichnet werden. Doch der Stil bildet nur einen Nebenschauplatz. Vielmehr steht die titelgebende Frage der Macht im Zentrum des Buches: Vergleichbar mit *The Silicon Tongue* wirkt das weibliche Erzählen beziehungsweise das Lesen der literarischen Geschichten in Kombination mit dem Cyberspace als Übertragung von Macht an die vom Patriarchat unterdrückten Personen, die sich wiederum auf den dem Cyberspace gegenüberstehenden »Meatspace«<sup>802</sup>, das reale Leben, überträgt – das Interessante am Cyberspace liegt gerade darin, dass sich die beiden Welten überschneiden und beeinflussen können.<sup>803</sup>

Diese ineinander verwobene Verbindung von »Meatworld« und »Networld«<sup>804</sup> öffnet sich auch in Blackbridges *Prozac Highway*. Die »Prozac Novel«<sup>805</sup> handelt von Jam, einer queeren Performance-Künstlerin und Schriftstellerin, die an erotischen Geschichten und Aufführungen für ein lesbisches Publikum schreibt, die allerdings mangels genügend anderer Aufträge seit Langem vor allem als Reinigungskraft arbeitet. Jam leidet unter schweren Depressionen, worauf ihr das Antidepressivum Prozac verschrieben wird. Gleichzeitig tauscht sie sich online auf der Mailingliste ThisIsCrazy mit Gleichgesinnten über den Sinn und die Nebenwirkungen von Psychopharmaka aus. Viele der nur als MailabsenderInnen von Beiträgen wiedergegebenen Listemitglieder eint eine Skepsis gegenüber den Medikamenten. Online vernetzen sie sich und unterstützen sich auch in politischen Vorstößen. Dieser gemeinsame Widerstand hat in der Rezeption unter

798 Ebd., S. 63.

799 Ebd., S. 27.

800 Vgl. Kılıç, Mine Özurt: Transgressing Gender Boundaries: The Function of the Fantastic in Jeanette Winterson's *The PowerBook*, in: English Studies 89 (3), 01.06.2008, S. 287–304.

801 Winterson: *The PowerBook*, 2001, S. 4.

802 Ebd., S. 161.

803 »I disappear into a web of co-ordinates that we say will change the world. What world? Which world? It used to be that the real and the invented were parallel lines that never met. Then we discovered that space is curved, and in curved space parallel lines always meet.« (Ebd., S. 94.)

804 Blackbridge, Persimmon: *Prozac Highway*, Vancouver 1997, S. 225.

805 Zeitnah entstanden verschiedene Texte, in denen Prozac-Erfahrungen verarbeitet wurden, beispielsweise Elizabeth Wurtzels *Prozac Nation* (1994) oder Lauren Slaters *Prozac Diary* (1998), was wiederum auch zu »literaturwissenschaftlichen« Analysen beziehungsweise Kritiken des Themas führte. Vgl. z.B. Metzl, der sich kritisch mit der Literarisierung von Prozac als einer Art Medium beschäftigt, das in Verbundenheit mit dem Thema Gender eine neue Form der Subjektivität und Verbundenheit erlaubt. Vgl. Metzl, Jonathan M.: *Prozac and the Pharmacokinetics of Narrative Form*, in: *Signs* 27 (2), 2002, S. 347–380.

anderem dazu geführt, Blackbridges Roman als eine Vorlage für eine erfolgreiche ›Post-human Politik‹ im Sinne Haraways zu lesen. So beschreibt Bradley Lewis, dass sich mit *Prozac Highway* aufzeigen lasse, wie das »hegemonic regime of bioscientific (and increasingly administrative) psychiatry and their pharmaceutical supporter«<sup>806</sup> im gemeinsamen Widerstand von sich online vernetzenden PatientInnen mit anderen politischen AktivistInnen durchbrochen werden kann. Insofern Blackbridge auch reale Gruppen wie alt.support.depression erwähnt, die später von Betroffenen immer wieder als positive Erfahrung herausgestrichen wurden, und auf den auch in cyberfeministischen Kreisen beschworenen Selbstorganisierungsprozess setzt, liegt Lewis' Bezug nahe. Doch seine These ist etwas gar einfach, insbesondere weil Blackbridge durchaus auch die Probleme beziehungsweise Mythen des Cyberspace streift: Im Gegensatz zu anderen Online-Experimenten haben die unter den PatientInnen geteilten Meinungen reale Konsequenzen. So macht es einen Unterschied, ob jemand, wie von einer älteren Online-Forumsteilnehmenden empfohlen, nur ›natürliche‹ Sachen zu sich nimmt oder ob man in bestimmten Fällen doch auf den Rat der ÄrztInnen hört. Und infolge physischer Erkrankungen ist nicht immer klar, welche Mailinglisten-Einträge tatsächlich stimmen und welche vielleicht übertrieben oder Teil einer Wahnvorstellung sind. Auch macht *Prozac Highway* die Widersprüche des Cyberspace transparent, beispielsweise in einer Diskussion zwischen den ThisIsCrazy-Mitgliedern: Als sich ›Fruitbat‹, die spätere Affäre von Jam, anmeldet und den anderen erklärt, dass sie aus Baltimore stamme, wird sie von der Erstellerin und Administratorin der Liste, einer altgedienten kalifornischen Aktivistin, aus Spaß als ›another US whiteboy‹ angesprochen. Rasch reagiert ›Cloudten‹ und erwidert mit einer Lobeshymne auf den Cyberspace, die die bekannten Versprechen der Cyberkultur enthält: »On the net we shed our identities and become whatever we want. [...] Divisions like race, gender, and nationality have no meaning in a global electronic reality.«<sup>807</sup> Die Administratorin hat dazu eine etwas nüchterne Einschätzung: »Sorry, Ten. But if I say someone on the net is a US whiteboy, I have an 80 percent chance of being right. Not bad odds. It's easy to say division have no meaning when ya'all are all the same.«<sup>808</sup> Und auch das Eintauchen in die Online-Welten bringt gewisse Risiken mit sich. Erst macht sich Jams Freundin und Co-Künstlerin Roz, die sich im realen Leben um Jams Wohlergehen kümmert, noch lustig über deren ›Sucht‹ nach Teilhabe an den Online-Welten, dessen Eskapismus sie als »Post-modern capitalism at its finest«<sup>809</sup> charakterisiert. Jedoch wird bald klar, dass Jam tatsächlich Mühe hat, sich im eintreffenden Krisenmoment in der Realität Hilfe zu holen.

Allerdings liegt Lewis auch nicht ganz falsch, denn die Sympathien sind in *Prozac Highway* durchaus klar verteilt. Jam beispielsweise nimmt nach langem Zögern doch Prozac zu sich, was jedoch, gerade gegenteilig zum erhofften Effekt, zu einem Selbstmordversuch führt. Auch die über ThisIsCrazy-Beiträge eingestreuten Hintergrundinfos zeugen von den oft verkannten Nebenwirkungen, beispielsweise als über eine Hitzewelle be-

806 Lewis, Bradley E.: *Prozac and the Post-human Politics of Cyborgs*, in: *Journal of Medical Humanities* 24 (1), 01.06.2003, S. 60.

807 Blackbridge: *Prozac Highway*, 1997, S. 16.

808 Ebd.

809 Ebd., S. 82.

richtet wird, infolge derer insbesondere Menschen mit Psychopharmaka betroffen sind, da deren Körper eine größere Schwierigkeit mit der Regulation des eigenen Hitzehaus- haltes bekunden. So macht das Netz transparent, was von der Pharma verschwiegen wird. Auch ist die Verschmelzung von Cyberspace beziehungsweise virtueller Welt und Realität meist hilfreich. Die ThisIsCrazy-Mitglieder stehen in Krisenmomenten als GesprächspartnerInnen zur Seite und helfen allen Teilnehmenden trotz persönlicher Antipathien untereinander. Auch abseits der Liste erscheint die virtuelle Welt als positiv besetzter Ort. Jams intensive Zeit am Computer, die neben der Teilnahme an der Mailingliste vor allem aus Games besteht, befähigt ihre kreative Arbeit als Künstlerin. Und *Prozac Highway* betont ganz im Sinne cyberfeministischer Visionen die sozialen Möglichkeiten des Netzes. Der Cyberspace beziehungsweise die Mailinglisten dienen nicht nur dem Austausch von Betroffenen psychischer Erkrankungen, sondern auch der Vernetzung von AktivistInnen und der Entfaltung der queeren Community. Beispielsweise lernt Jam auf ThisIsCrazy eine lesbische Frau kennen, mit der sie eine Online-Affäre und eine tiefere Bindung eingehen. Dabei lernt die Performancekünstlerin Jam, das Netz als eine Art Bühne zu nutzen, auf der neue Verbindungen erlebt wie auch temporäre soziale Experimente erprobt werden können.<sup>810</sup> Ein Beispiel für Letzteres bildet der virtuelle Sex, der, wie in den MUDs, allein auf die gesendeten Zeichen und nicht auf die Person hinter dem Bildschirm achtet, wie sich Jam als rhetorische Frage versichert, als sie sich zu Beginn überlegt, einem Mann auf eine Anzeige zu schreiben, der auch eine Frau sein könnte: »If you're having virtual sex, does it matter what your virtual girlfriend wears between her legs in the Meatworld?«<sup>811</sup>

### **Nearly Roadkill: Cyberspace als emanzipatorischer Begegnungsraum**

Mehrere cyberfeministische Texte erzählen vom Cyberspace als einem Raum, in dem sich mit Identitäten spielen lässt und der so gleichzeitig zu einem Ort für Vernetzung, Selbstdurchsetzung und Sexualität wird. Ein Beispiel hierfür sind Maureen F. McHughs Kurzgeschichten. Darin bilden die Sexualität und das Spiel mit Identitäten allerdings nicht einfach einen Selbstzweck, sondern beides dient zugleich der kreativen Entfaltung. In ei-

810 Anders als in anderen Werken wird die immersive Erfahrung immer wieder durch ironische Einschübe und Reflexionen durchbrochen, sodass der performative und temporäre Charakter der virtuellen Experimente für die Teilnehmenden stets sichtbar bleibt. Eine besondere Rolle spielt dabei die spezielle Kommunikationsform der Mailinglisten. Diese eröffnen einerseits eine Synchronität, die im Roman durch das Nebeneinander verschiedener Motive auch eine literarische Qualität erhält. So kann sich Jam beispielsweise gleichzeitig mit Fruitbat in Privatnachrichten erotische Botschaften senden und auf der öffentlichen Liste über Prozac diskutieren, was durch das Nebeneinander zu einer Vermischung der beiden Themen führt. Gleichzeitig entsteht jedoch eine Desynchronität, da die Mailinglistennachrichten stets zeitversetzt eintreten. Anders als in Chats wird nicht in Echtzeit kommuniziert. Nachrichten müssen erst runtergeladen werden – ein Problem, das sich insbesondere für Personen wie Fruitbat stellt, die in der öffentlichen Bibliothek nur eine Stunde Netzzugang pro Tag erhält. Die Ungleichzeitigkeit erlaubt auch ein ständiges Neuschreiben der Nachrichten, deren Sätze sorgfältig abgewogen und immer wieder neu geschrieben werden, die allerdings als Endprodukt möglichst große Spontanität und Echtzeit ausdrücken sollen.

811 Blackbridge: *Prozac Highway*, 1997, S. 53.

ner virtuellen Welt, in der »anybody can look like anything«<sup>812</sup>, wird das besondere virtuelle Können zum Distinktionsmerkmal. »Being good in VR is a talent«<sup>813</sup>, und die besten hiervon gleichen KünstlerInnen, die ihre Umgebung besonders gut beobachten und sich immer wieder neu erfinden müssen. Diese Gabe, sich in virtuellen Welten besonders gut zurechtzufinden, spielt auch in Caitlin Sullivans und Kate Bornsteins *Nearly Roadkill*. An *Infobahn Erotic Adventure* eine emanzipatorische Rolle. Der Science-Fiction-Roman baut stärker als *Prozac Highway* vor allem auf digitale Nachrichtenformen auf – in der Rezeption wurde er deswegen auch als »e-mail novel«<sup>814</sup> charakterisiert –, orientiert sich dabei jedoch mehr am queeren Cyberpunk und seiner Vorliebe für Geschwindigkeit und Cyborgs. *Nearly Roadkill* sollte ursprünglich als eine Art Hypertext in Form einer CD erscheinen, wurde aufgrund von technischen Umsetzungsproblemen dann aber doch als klassisches Buch mit einer dazugehörigen Webseite veröffentlicht.<sup>815</sup>

In seinem Versuch, den Cyberspace als Empowerment für marginalisierte Identitäten zu lesen, gleicht *Nearly Roadkill* dem Roman von Fletcher. Zur Rekapitulation des Inhalts geht es in Sullivans und Bornsteins Roman um die Geschichte von Winc und Scratch, die sich im (vor allem textbasierten) Cyberspace begegnen, unter verschiedenen Pseudonymen sich immer wieder für Sex treffen und die sich dem staatlich angedrohten Registrationszwang verweigern, und Tobee, der die Geschichte jeweils zusammenführt, indem er die Protokolle oder Mails von Winc oder Scratch erhält oder indem er die Geschehnisse selbst kommentiert. In den Dialogen erscheint der Cyberspace als queerer Entfaltungsraum: »Cyberspace is the one place I found to splatter into all of who I am [...].«<sup>816</sup> Online kann man sich treffen, experimentieren und austauschen, ohne dass man zur Interaktion gezwungen wird. Damit ist der Cyberspace zugleich öffentlicher Raum als auch eine geschützte private Welt für die UserInnen, wie beispielsweise Scratch ausführt. Der virtuelle Raum wird zum »village square where people can talk to one another. But we also have the freedom to contemplate, and not respond at all and not be considered rude! That's an amazing freedom.«<sup>817</sup> Als »a place where there's no fear«<sup>818</sup> fördert der Cyberspace aber auch den Widerstand gegen das »binary thinking« als a »tool to control folks«<sup>819</sup>. Dieser Kampf entfaltet sich anders als in den libertären Netzutopien in drei Richtungen. Denn nicht nur der Staat will den »unregulated«<sup>820</sup> Status nicht hinnehmen und die InternetuserInnen zur Registrierung zwingen, um seine BürgerInnen besser zu kontrollieren, sondern auch Unternehmen und konservative Kräfte haben ein Interesse daran. Erstere, weil sie das Internet mit personifizierter Werbung fluten

812 McHugh, Maureen: *A Coney Island of the Mind*, in: Jones, Richard Glyn (Hg.): *Cybersex*, London 1996, S. 172.

813 McHugh: *Virtual Love*, 1996, S. 99.

814 *Nearly Roadkill*, in: Bay Area Reporter 26 (38), 1996, S. 48.

815 Vgl. Hogan: Interview mit Kate Bornstein und Caitlin Sullivan, 1997, <[www.beatrice.com/interviews/roadkill/](http://www.beatrice.com/interviews/roadkill/)>, Stand: 25.12.2021.

816 Sullivan, Caitlin; Bornstein, Kate: *Nearly Roadkill. An Infobahn Erotic Adventure*, New York 1996, S. 229.

817 Ebd., S. 275.

818 Ebd., S. 135.

819 Ebd., S. 56.

820 Ebd., S. 3.

wollen, Letztere (in Form christlicher Gruppen), weil sie strenge gesellschaftliche Normen im Namen des Kinderschutzes durchsetzen wollen. Doch all das scheitert aufgrund der neuen Macht der NetzuserInnen.

*Nearly Roadkill* ist in seiner Cyberspace-Euphorie und der Überzeichnung seiner Möglichkeiten nicht nur naiv. So erscheint der Austausch in den Chaträumen beispielsweise nicht einfach als Eskapismus ins digitale Private, sondern auch als Notwendigkeit für jene, denen in der Realität Verfolgung droht. Scratch beispielsweise betont an einer Stelle, dass ›hir‹ (so das neben ›ze‹ von Scratch verwendete Pronomen) in der Realität der ländlichen Heimat für die eigenen Expressionswünsche beziehungsweise die eigene Identität der Lynchmord droht<sup>821</sup> – wie der Blick auf andere cyberfeministische Werke zeigt, war diese reale Gefahr in cyberfeministischen Diskursen präsent. Das vielleicht bekannteste Beispiel hierfür bildet das von Shu Lea Cheang für das Guggenheim-Museum kuratierte Netzkunstprojekt BRANDON (1998–1999), das stärker als *Nearly Roadkill* die Cybermythen zu dekonstruieren versucht.<sup>822</sup> Das von verschiedenen KünstlerInnen bespielte Webprojekt reagierte auf die transphobe Ermordung von Teena Brandon (1993) wie auch auf den bekannten LambdaMOO-›Vergewaltigungs-‹Vorfall: Die Verknüpfung von Realität und Virtualität, so die Botschaft dahinter, zeigt auf, dass der gesellschaftlich nicht akzeptierte Trans-Körper in einer patriarchalen Gesellschaft sowohl in echten als auch virtuellen Welten nicht frei von tödlichen Gefahren beziehungsweise mordenden Subjekten ist. *Nearly Roadkill* war bezüglich der dem Cyberspace zugeschriebenen Möglichkeiten zwar positiver, betonte allerdings auch, dass viele aufgestellte Thesen zugleich reflektiert und diskutiert werden müssten. Dies betraf auch über das Thema Cyberspace hinausgehende Fragestellungen. In der ersten realen Begegnung von Winc und Scratch entsteht beispielsweise eine lange, später in feministischen Bewegungen immer wieder aufgerollte Diskussion über die verschiedenen Identitätskonzepte zwischen der sich als *genderless* und der sich als weiblich verstehenden Figur, beispielsweise über unterschiedliche Ängste und Ansprüche zwischen jener Position, die ihr Geschlecht neu definieren kann, und jener, die gerade in dieser Bestimmung einen Einbruch männlich sozialisierter Personen in einen weiblichen Raum fürchtet – anders als so manche Onlinedebatte dazu ist der Roman diesbezüglich auf Vermittlung, Verständnis und Aufklärung über Missverständnisse ausgelegt. Beide Positionen liefern beispielsweise eine Art FAQ über ihre jeweilige Identität und Position, der Fragen enthält, die man sich vielleicht nicht zu stellen getraut, und der ebenso an die jeweilig andere Figur wie an die LeserInnen gerichtet ist. Diese selbstreflexiven Aspekte von *Nearly Roadkill* sind zu betonen, weil der Roman, wie auch andere cyberfeministische Texte auf ihren Technikoptimismus reduziert, fast dreißig Jahre später mitunter naiv wirken könnte. Dabei konnten deren Visionen, ähnlich den gescheiterten Versuchen der realen Internetstreiks, durchaus Impulse für emanzipatorische Ansätze geben. Wenn auch dies genauer zu untersuchen wäre, hat vermutlich wenig anderes einen derart breiten Resonanzraum für die Vielfalt potenzieller Identitätsangebote erschaffen wie die frühen Chatwelten, wie die MUDs

821 Vgl. ebd., S. 214.

822 Vgl. Engel, Deena; Hinkson, Lauren; Phillips, Joanna u.a.: Reconstructing Brandon (1998–1999): A Cross-disciplinary Digital Humanities Study of Shu Lea Cheang's Early Web Artwork, in: Digital Humanities Quarterly 012 (2), 05.09.2018.

und deren cyberfeministische Rezeption. Ein besonders sichtbares Beispiel hierfür ist das von *Nearly Roadkill* mitgetragene Spiel mit neuen Pronomen und Geschlechterkategorien – eine Art »Gender Hacking« –, die sich nie abschließend definieren lassen, sondern Teil eines sich immer wieder neu entfaltenden Aushandlungsprozesses bilden.

Gleichzeitig aber zeigen sich in *Nearly Roadkill* wie auch in *The Silicon Tongue*, *The PowerBook* oder *Prozac Highway* die historischen und politischen Grenzen der cyberfeministischen Strömung: Die Versuche, den virtuellen Raum zu erkunden und seine sozialen Möglichkeiten auszuloten, führten dazu, dass der Cyberspace und vernetzte Computer mit neuen Mythen aufgeladen werden. Dadurch werden die Computer-technologien nicht entmystifiziert, sondern infolge eines technosolutionistischen Technologieverständnisses und der Reproduktion der aus der amerikanischen Cyberkultur beziehungsweise dem Cyberpunk bekannten Versprechen bezüglich ihrer Funktionsweise und in ihrem Entstehungskontext vielmehr enthistorisiert. Ein in der Forschung zumindest teilweise besprochenes Beispiel hierfür ist die Dominanz einer bestimmten cyber-queeren Vorstellung, die Nina Wakeford, als »a celebration of parody and performance, or the simplistic application of an author's reading of *Gender Trouble* or *The Epistemology of The Closet*«<sup>823</sup> beschrieb. Gemeint ist damit eine wiederkehrende (und von verschiedenen AutorInnen bereits kritisierte<sup>824</sup>) Vorstellung, in der in Theorie wie in Fiktion wiederholt mit immer denselben Theoriebausteinen auf das performative Spiel mit Geschlechterkategorien hingewiesen wird und es gerade dadurch gegenseitig bestätigt wird, ohne in allen Fällen zu reflektieren, inwiefern sich Butlers oder Sedgwicks Theorien auf den Cyberspace übertragen lassen, ob sich Haraways Cyborg tatsächlich im Cyberspace realisiert oder inwiefern Gender nicht gerade im performativen Spiel auch affiniert und gefestigt wird, statt es, wie angekündigt, aufzulösen.

Mit solchen Einwürfen verknüpft ist eine oftmals fehlende (Selbst-)Reflexion über die Grenzen des Cyberspace, insbesondere was sein politisches Veränderungspotenzial bedeutet. Was damit gemeint ist, zeigt sich in dem sich in *Nearly Roadkill* abspielenen Netzstreik. Bei diesem soll in Solidarität mit Winc und Scratch das ganze Netz für 24 Stunden lahmgelegt werden. Der Streik wird in bestem Cyberspace-Enthusiasmus als ein dezentralisierter Organismus inszeniert, der sich nicht durch zentralisierte Mächte kontrollieren lässt, das heißt, der »out of control«<sup>825</sup> ist. Winc und Scratch organisieren den Streik nicht, sondern geben durch ihr Handeln einen Impuls, der von allein durch das Netz getragen wird. Innerhalb von einer Woche treffen sich die NetzuserInnen erst spontan in virtuellen Demonstrationsräumen. Die Masse ist heterogen, doch sie alle eint der Anspruch an ein freies Netz ohne Beschränkungen, Kontrolle und Zensur: »The joy of the net is its freedom«<sup>826</sup>, so verkündet beispielsweise ein fiktionales Zine den gemeinsamen Nenner jener, die sich nicht von den staatlichen Versprechen nach Kriminalitätsverhinderung und Lenkungsvorgaben im unübersichtlichen Informationsmeer überzeugen lassen. So entsteht im virtuellen Raum die »most amazing rally on the history of the uni-

823 Wakeford: Cyberqueer, 2000, S. 412.

824 Vgl. Squires: Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cybersculture, 2000, S. 364.

825 Sullivan; Bornstein: *Nearly Roadkill*, 1996, S. 298.

826 Ebd., S. 371.

verse«<sup>827</sup>, in der sich eine Masse konstituiert, die auch die Unternehmen zum Handeln zwingt. Diese sind zwar nicht mit dem Streik einverstanden, doch sie folgen aufgrund der kurzen Zeitdauer von 24 Stunden ohne großen Einspruch dem Willen der UserInnen. In einem fiktionalen Statement verkündet beispielsweise CompuServe: »It would be not be feasible to continue operating this costly business without the support of our users.«<sup>828</sup> Das überschätzt beziehungsweise unterschätzt die Macht von UserInnen beziehungsweise Firmen, führt allerdings die Logik der amerikanischen Cyberkultur als auch jenes Cyberfeminismus fort, der im Cyberspace eine neue Lebenswelt und mächtigere Widerstandskultur und die KonsumentInnen als entscheidungsmächtige TrägerInnen der Veränderung erkennt. Entsprechend folgt dem erfolgreichen Widerstand auch ein mehrdimensionaler Aufbruch, beispielsweise was die sich auflösenden Widersprüche beziehungsweise die zunehmende Akzeptanz für verschiedene Geschlechteridentitäten betrifft – immer wieder wird angedeutet, wie die Jugend Scratch und Winc zu ihren Idolen erklärt –, aber auch was die Befreiung des Cyberspace von kommerziellen Interessen angeht. So verkündet Tobee nach Ende des Streiks als abschließende Worte von *Nearly Roadkill*: »Meanwhile, people are online again, but they laugh at the ads and I think they're gonna disappear soon. The ads, not the people.«<sup>829</sup> Ohne an der privatisierten Infrastruktur oder dem Staat zu rütteln, ist das Netz durch den friedlichen Netzstreik wieder zu einem Ort der Menschen geworden. Damit fordert *Nearly Roadkill* zwar eine Revolutions- und Streikromantik, die über das Kollektiv durchaus einen Politisierungsansatz enthält. Gleichzeitig erscheint die Perspektive aber als Harmonisierung des bisherigen Weges, in dem sich weder Alternativen auftun noch die reale Macht der Unternehmen und des Staates beziehungsweise die Ohnmacht digitaler Widerstände ohne Wechselwirkung mit der Macht der Straße reflektiert wird.

### ***He, She and It, Chimera & Entrada: Der proletarische Blick auf den Cyberspace***

Diese Einwände gegenüber *Nearly Roadkill* mögen fast dreißig Jahre nach dem Erscheinen des Romans etwas gar harsch erscheinen, gerade angesichts dessen, dass Literatur nicht einfach ein Wunschprodukt ist, das allen möglichen Einwänden gerecht wird, alle Widersprüche mitverhandelt und zugleich noch einen eigenständigen literarischen Ausdruck hat. Die kritischen Hinweise bieten sich – trotz des allgemeinen Lesevergnügens, das der Roman von Sullivan und Bornstein bereitet – an dieser Stelle an, da es auch feministische Antworten auf den Cyberpunk gab, die einen etwas differenzierteren Blick auf den Cyberspace und dessen Möglichkeiten für den politischen Widerstand besaßen. Zu nennen wäre beispielsweise Candas Jane Dorseys (*Learning about*) *Machine Sex* (1988), das die Grenzen der technikoptimistischen Vorstellungen verhandelt, ohne dabei in eine technikpessimistische oder luddistische Position zu verfallen.<sup>830</sup> Ebenso gab es eine Reihe von Analysen, die (im besseren Falle mit Bezug auf Marx, im weniger guten mit Bezug

<sup>827</sup> Ebd., S. 307.

<sup>828</sup> Ebd., S. 373.

<sup>829</sup> Ebd., S. 382.

<sup>830</sup> Vgl. Frick, Jonas: Der Cyborg zwischen feministischem Empowerment und patriarchalem Verwertungsdruck: Candas Janes Dorseys (*Learning About*) *Machine Sex*, in: *Variations* 27, 2024, S. 95–105.

auf Heidegger) auf das optimierte Verwertungspotenzial hinwiesen. Katherine Hayles beispielsweise spricht in *The Seduction of Cyberspace* (1993) zwar auch das utopische Potenzial an.<sup>831</sup> Insbesondere in den Entkörperlichungsfantasien angelegt erkennt sie aber ebenso eine Gegenbewegung, in der das Virtuelle über das Reale und damit die Computerkonstruktionen über den physischen Körper gestellt wird, was wiederum eine Kommodifizierung und Kontrolle des (Cyborg-)Körpers bestärkt: »As the body increasingly is constructed as a commodity to be managed, designed, and parceled out to deserving recipients, pressure builds to displace identity into entities that are more flexible, easier to design, less troublesome to maintain.<sup>832</sup> Auch Thomas Foster hat darauf hingewiesen, dass es in vielen Cyberpunk-Visionen eines den Körper transzendierenden Cyberspace nicht um eine Auflösung von diesem geht, sondern vielmehr um das »desire to reformat or upgrade themselves«<sup>833</sup>. In der Kritik einen Schritt weiter gingen Robert Markley und David Brande. Für Ersteren erschien der Cyborg als »Moneymaker«<sup>834</sup>, Letzterer sieht im Cyborg das »consciousness of the techno-capitalist dream«<sup>835</sup>, das heißt ein Idealobjekt, das die Anforderungen an das postfordistische Subjekt aufnimmt, und den Cyberspace als Ort, in dem die Überakkumulationskrise mit einem fantastischen virtuellen Raum behoben werden soll. Auf bis heute nicht abgeschlossene Diskussionen um das damit verknüpfte Verwertungs- und Integrationspotenzial dekonstruktivistischer Ansätze – die »Passförmigkeit des Subversiven«<sup>836</sup> – sei hier nicht weiter eingegangen. Wertvoller ist an dieser Stelle der Blick auf Marge Piercys *He, She and It* (1991), das auf Haraways Werk anspielt, während diese sich wiederum mehrfach selbst auf Piercy bezieht.<sup>837</sup> Piercys Cyberpunk-Roman bezieht sich ebenfalls positiv auf den Cyberspace, liest diesen allerdings im Verhältnis zu den patriarchalen und ökonomischen Mächten differenzierter und kündigt entsprechend auch die Suche nach Alternativen an.

*He, She and It* spielt im Jahre 2059 in einem postapokalyptischen Amerika. Beherrscht wird die Welt von 23 agierenden Großunternehmen (den ›Multis‹), die neben der Erde auch eine Spacestation betreiben. In ihren sicheren Städten schützen sie sich vor der vergifteten Landschaft und der gefährlichen Sonnenstrahlung und leben im Luxus des

831 Das heißt, die Möglichkeit der virtuellen Realität »to expose the presuppositions underlying the social formations of late capitalism and to open new fields of play where the dynamics have not yet rigidified and new kinds of moves are possible« (Hayles, Katherine: *The Seductions of Cyberspace*, in: Andermatt Conley, Verena [Hg.]: *Rethinking Technologies*, Minneapolis 1993, S. 175.).

832 Ebd., S. 182.

833 Foster, Thomas: »The Sex Appeal of the Inorganic«: Posthuman Narratives and the Construction of Desire, in: Newman, Robert D. (Hg.): *Centuries' Ends, Narrative Means*, Stanford 1996, S. 282.

834 Markley, Robert: Introduction: History, Theory and Virtual Reality, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md 1996, S. 8.

835 Brande, David: The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md 1996, S. 81.

836 Soiland, Tove: Gender oder Von der Passförmigkeit des Subversiven: Über die Konvergenz von Kritik und Sozialtechnologie, in: *Das Argument* (281), 2009, S. 409–419.

837 Haraway erklärte unter anderem, dass Piercys *Woman on the Edge of Time* (1976) einen Einfluss auf ihr Manifest hatte und bezog sich in *Modest\_Witness@Second\_Millennium* (1997) auf *He, She and It*. Vgl. Deery, June: The Biopolitics of Cyberspace: Piercy Hacks Gibson, in: Barr, Marleen S. (Hg.): *Future Females, the Next Generation: New Voices and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism*, Lanham, Md 2000, S. 103.

Konsums. Gleichzeitig bestimmen sie die sozialen Regeln ihrer Untertanen, etwa die Religion oder die sexuellen Normen. Umgeben werden diese Gebiete von einem von Boston bis Atlanta reichenden Slum (dem ›Glop‹). Wie früher in den »Barrios« oder »the slums«<sup>838</sup> werden von hier aus die Multis mit Arbeitskraft versorgt, während die BewohnerInnen eingeengt im sozialen und ökologischen Elend leben. Daneben existieren einige freie Territorien, die sich zwischen Slum und Multis eine gewisse Freiheit erhalten haben, jedoch durch Verträge in Abhängigkeitsverhältnissen zu Letzteren stehen. Die freien Städte, die Multis und ein Teil des Glops sind über einen Cyberspace verbunden, der, ähnlich den Cyberpunk-Klassikern von Gibson, auch als visuelle Projektion begehbar ist, in dessen virtueller Welt als klassische Kämpfe inszenierte Konflikte ausgetragen werden und der als immersive Erfahrung erscheint, infolge derer man temporär von der Realität abgeschnitten scheint.<sup>839</sup> Zu den freien Gebieten gehört auch die jüdische Enklave Tikva (›Hoffnung‹). Hier herrscht entgegen der erzwungenen Homogenität der Multistädte eine gewisse Freiheit und Offenheit. Alle BewohnerInnen haben ein Stimmrecht, sie tragen keine Einheitskleidung, die sexuelle Orientierung bleibt den BewohnerInnen überlassen und auch die Häuser haben einen unterschiedlichen Stil. Teil von Tikva ist die Hauptfigur Shira, die nach dem Verlust ihres Sohnes an ihren Exmann von der Multi-Stadt von ›Y-S‹ (Yakamura-Stichen) in ihr Heimatdorf zurückkehrt. In Tikva beginnt sie zusammen mit Avram und ihrer Großmutter Malkah am Cyborg Yod zu arbeiten, der die Stadt beschützen soll und der als ein mit Bewusstsein ausgestatteter Cyborg ein Verhältnis mit Shira beginnt – all das ist eigentlich nicht erlaubt, da menschenähnliche Roboter nach einem neoluddistischen Aufstand verboten wurden. Unterstützung erhalten sie durch die als Datenpiratin arbeitende Riva, die Mutter von Shira, und Nili, eine mit Cyborg-Elementen ausgestattete Kriegerin menschlicher Herkunft. Nili stammt aus der ›Black Zone‹ und ist für ihr Volk auf Erkundungstour. Hierbei handelt es sich um israelische Überlebende, die nach einem Atomkrieg und der Zerstörung von Jerusalem, vergessen von der Gesellschaft, im inneren eines Berges ausharren und nun nach neuen Kontakten für einen Neuanfang suchen. Erzählt wird das Ganze abwechselnd aus der Sicht von Shira und Malkah, wobei Letztere als Erzählstimme nur selten zum Geschehen beiträgt und vor allem dafür da ist, als paralleler Erzählstrang den Plot mit der Prager Golemlegende zu verknüpfen, die sie Yod im Cyberspace erzählt.<sup>840</sup>

Darüber wie auch über die bedeutungsschweren Namen werden die zahlreichen kulturell-religiösen Motive des Romans sichtbar, der auch der Auseinandersetzung von Piercy mit dem Judentum und seiner Geschichte dient.<sup>841</sup> Anders als der zusammengefasste Plot auf den ersten Blick jedoch nahe legen mag, ist diese Reflexion komplex, und Piercy bricht immer wieder mit möglichen Erwartungshaltungen: Das überlebende israelische Volk setzt sich beispielsweise sowohl aus den Nachfahren muslimischer

838 Piercy, Marge: *He, She and It*, New York 1991, S. 316.

839 »People fully interfaced saw nothing except their own mind« (ebd., S. 147.).

840 Zur Funktion der Golemerzählung vgl. unter anderem Fink, Dagmar: *Cyborg werden: Möglichkeitshorizonte in feministischen Theorien und Science Fictions*, Bielefeld 2021 (Gender Studies), S. 199ff.

841 Vgl. Fitting, Peter: *Beyond the Wasteland: A Feminist in Cyberspace*, in: *Utopian Studies* 5 (2), 1994, S. 4–15.

palästinensischer als auch aus jüdischen israelischen Frauen zusammen, wobei bei Letzteren die Nachfahren von schwarzen Frauen äthiopischer Herkunft den größten Teil ausmachen. Allerdings bilden solche Verweise und Auseinandersetzungen mit einem konkreten (geo-)politischen Gegenstand eher einen Nebenschauplatz des Romans. Im Zentrum steht vielmehr der Kampf gegen die Multis und die Rolle Yods. Nach verschiedenen Kämpfen und der Unterstützung durch Lazaus, einen ›Armen‹-Führer der ›Coyote Gang‹ im Glop, kann Tikva die Angriffe von Y-S unterbinden, während Shira Ari retten kann, wobei Yod sich am Ende zusammen mit Avram in die Luft sprengt und seine eigene Bauanleitung gleich mit verbrennen lässt, damit er nicht jemandem in Y-S in die Hände fällt und damit keine Nachfolger von ihm gebaut werden können, da Yod zum Bewusstsein kommt, dass Cyborgs nicht als ›menschliche‹ Waffe dienen sollten – Shira lässt es allerdings am Ende offen, ob sie dem ›letzten Wunsch‹ Yods entsprechen soll oder ob sie aus den Überresten nicht doch einen neuen Cyborg bauen soll, der nicht Waffe, sondern Gefährte ist.

*He, She and It* ist (wie auch *Trouble and her Friends*) in erster Linie eine (öko-)feministische Reinszenierung des Cyberpunks: Umweltkatastrophen und daraus resultierende Versorgungsgänge spielen eine zentrale Rolle. Statt *Console Cowboys* kämpfen, programmieren und lieben sich weibliche ProtagonistInnen und Cyborgs. In Anlehnung an Haraway, auf deren *Cyborg Manifesto* sich Piercy im Nachwort neben Gibson explizit bezieht, verweigert sich der emanzipatorische Widerstand der Technologie nicht, sondern eignet sich diese aus weiblicher Perspektive an. Auch der Cyberspace erscheint nicht einfach als männliche Faszination für den vom Körper befreiten Geist.<sup>842</sup> Vielmehr werden in *He, She and It* Problemstellungen posthumanistischer Visionen eingebracht, darunter etwa die Fragen, ab wie vielen Prothesen der Mensch zum Cyborg wird, in welchem Verhältnis eine künstliche Intelligenz mit dem Mensch lebt oder wie es um die Fortpflanzungsmedizin oder den weiblichen Körper angesichts neuer technologischer Möglichkeiten steht.<sup>843</sup> Währenddessen repräsentieren Männer verschiedene Funktionen der Macht und personifizieren die potenziell regressive Technologienutzung. Dies betrifft klassischerweise die am Rande auftretenden Konzernchefs und die Welt der Multis: Innerhalb von deren hierarchisierter Gesellschaft herrscht nochmals eine Hierarchie bezüglich der Geschlechter, in der Frauen benachteiligt werden. Doch auch unter den Verbündeten gibt es Männer, die über ihr Geschlecht die negativen Vorzeichen der dystopisch patriarchalen Gesellschaft symbolisieren, insbesondere der ebenfalls nach

842 Vgl. Gurman, Elissa: »The holy and the powerful light that shines through history«: Tradition and Technology in Marge Piercy's *He, She and It*, in: *Science Fiction Studies* 38 (3), 2011, S. 463.

843 Zu diesen Fragen in Verbindung mit Piercys Haraway-Lektüre und feministischem Ansatz vgl. unter anderem Neverow, Varo: *The Politics of Incorporation and Embodiment: Woman on the Edge of Time and He, She and It as Feminist Epistemologies of Resistance*, in: *Utopian Studies* 5 (2), 1994, S. 16–35; Fitting: *Beyond the Wasteland*, 1994; Kuryllo, Helen: *Cyborgs, Sorcery, and the Struggle for Utopia*, in: *Utopian Studies* 5 (2), 1994, S. 50–55; Gurman: »The holy and the powerful light that shines through history«, 2011; Booker, M. Keith: *Woman on the Edge of a Genre: The Feminist Dystopias of Marge Piercy*, in: *Science Fiction Studies* 21 (3), 1994, S. 337–350; Helford, Elyce Rae: *The Future of Political Community: Race, Ethnicity, and Class Privilege in Novels by Piercy, Gomez, and Misha*, in: *Utopian Studies* 12 (2), 2001, S. 124–142; Christie, J. R. R. (John R. R.): *A Tragedy for Cyborgs*, in: *Configurations* 1 (1), 1993, S. 186ff.

Tikva zurückgekehrte Gadi, Avrams Sohn und Shiras Jugendliebe. Gadi ist erfolgreicher »Stimmies«-Kreator – das sind (als eine Mischung von Huxleys »Feelies« und Gibsons »Simstim«-Technologie) Filme, in denen die ZuschauerInnen die Welt aus der Sicht der SchauspielerInnen wahrnehmen können und die sowohl in den Slums als auch in den Multi-Städten erwerbar sind. Gadi musste nach Tikva zurückkehren, weil er eine Affäre mit einer jungen Stimmie-Schauspielerin hatte. Er unterstützt in der Folge zwar den Widerstand, indem er die Gruppe um Shira, Nili und Yod aufgrund seines Status in den Glop führt, um dort nach neuen Verbündeten zu suchen. Allerdings wird anhand der (in ihrem einer Comicgestalt gleichenden Verhalten etwas überzeichneten) Figur auch immer wieder ausgeführt, wie er Teil der patriarchalen Konzernkultur ist. Beispielsweise repliziert er Nili, mit der er eine Affäre hat, ohne sie zu fragen, um aus ihr einen Filmstar zu machen. Doch seine Kulturprodukte haben keinen über den ökonomischen Zweck hinausgehenden Wert. Sie ersetzen ganz im Sinne klassischer Kritiken kulturindustrieller Produkte nur »real knowledge with false sensory data«<sup>844</sup> und tragen gerade in der Kommerzialisierung des virtualisierten weiblichen Körpers und der kulturindustriell induzierten Lethargie im Glop zur Macht der Konzerne bei.

Viele dieser Motive sind nicht neu, sondern gehören zum bekannten Repertoire feministischer Reinszenierungen des Cyberpunk-Genres. Auch bezüglich des Cyberspace bewegt sich *He, She and It* auf den ersten Blick nahe den bereits vorgestellten Erzählungen. Tikva nutzt das Netz, um Handelswaren wie virtuelle Schutzeinrichtungen zu verkaufen, was sein Überleben sichert, indem es die besten Erfindungen für sich behält. Und trotz der Macht der Multis bildet das Netz eine »public information and communication utility«<sup>845</sup>, zu dem auch die freien Städte Zugang haben. Als solches fungiert es sowohl als eine Bibliothek voller Informationen, wie auch als »a great clubhouse with thousands of rooms«<sup>846</sup>, das heißt als anonymer Kommunikationsraum. Damit erscheint das Netz dem Machtgefälle der Welt entgegen als ein freier(er) Ort, an dem auch in der Postapokalypse noch performative Spiele mit Identitäten möglich sind. Malkah, die Tikva unterstützt, indem sie virtuelle Verteidigungsanlagen baut, die sie an die Multis verkaufen, begibt sich in den Cyberspace nicht nur zu Arbeitszwecken, sondern auch aus dem Vergnügen heraus, um dort Bekanntschaften zu machen und nicht auf ihr Alter und ihren Körper reduziert zu werden. Ganz im Sinne der cyberfeministischen Cyberspace-Visionen spricht Malkah mit einer an Shira gerichteten Frage auch das darin ermöglichte Spiel mit Identitäten an: »Have you never changed your sex, not even for an evening, Shira?«<sup>847</sup> Das Netz bildet ein »congress of minds, not bodies«<sup>848</sup>, in dessen »interstices«<sup>849</sup> man miteinander ohne Rücksicht auf Alter und Körper sich in einem »play of minds«<sup>850</sup> vereinen kann: »In a world parcelled out by multis, it is one of the only empowered and sublimely personal activities remaining.«<sup>851</sup> In dieser Betonung der digitalen Zwischenräumen

<sup>844</sup> Piercy: *He, She and It*, 1991, S. 311.

<sup>845</sup> Ebd., S. 18.

<sup>846</sup> Ebd., S. 58.

<sup>847</sup> Ebd., S. 78.

<sup>848</sup> Ebd.

<sup>849</sup> Ebd.

<sup>850</sup> Ebd., S. 167.

<sup>851</sup> Ebd.

me nimmt *He, She and It* die verbreiteten Vorstellungen und Versprechen der Cyberkultur auf. Allerdings ist sich der Roman, anders als einige der zuvor erwähnten cyberfeministischen Erzählungen, der Widersprüche bewusst. Beispielsweise verweigert sich Piercys Cyberspace allein schon deshalb den aus dem Cyberpunk bekannten eskapistischen Entkörperlichungswünschen, weil das »fused user syndrome«<sup>852</sup>, so ein von Shira erfundener Begriff, verhindert, dass ein Mensch länger als vier oder fünf Stunden *plugged in* sein kann. Selbst Yod muss nach einiger Zeit jeweils wieder aus der virtuellen Welt zurückkehren. Und auch die intrinsische Verbindung des Cyberspace mit den Multis und die damit einhergehende Ungleichheit wird immer wieder hervorgehoben.

Gleich zu Beginn wird etwa die »class distinction«<sup>853</sup> zwischen den reichen BewohnerInnen beziehungsweise den Angestellten der Y-S-Städte und den Glop-BewohnerInnen anhand von den im Slum nicht vorhandenen Terminals zum Netz eingeführt, wodurch die subalterne Klasse auch vom freien Wissen ausgeschlossen ist. Dieses Distinktionsmerkmal wird immer wieder betont, beispielsweise als »the ability to access the world's information and resculpt it« als »the equivalent of the difference between the propertied and the landless in the past of lords and serfs«<sup>854</sup> charakterisiert wird, wobei Tikva hier eine Sonderstellung einnimmt, da es sich ebenso im Netz bewegen wie auch verteidigen kann. Anders der Glop. Aufgrund des Ausschlusses vom Informationsnetz sucht der sich abzeichnende Widerstand nach neuen Möglichkeiten der Vernetzung. Unter anderem wird an einem »alternate Net«<sup>855</sup> gebaut, wie Lazarus erklärt. Shira erwidert zwar aufgrund ihrer bisherigen Erfahrung auf die Ankündigung von Lazarus, dass das bisherige Netz doch bereits öffentlich sei, doch Lazarus besteht darauf, dass sein Netz »different publics«<sup>856</sup> erschaffen wird. Daraufhin gesteht Shira ein, dass ein alternatives Netz durchaus Sinn mache, wenn es darum gehe, die freien Städte und Gebiete untereinander abseits des Einflusses der Multis zu verbinden und so einen egalitären (Informations-)Tausch von »people to people«<sup>857</sup> zu ermöglichen. Theoretische Basis dieser Suche nach einer Alternative bildet ein politisches Bewusstsein des Romans, dessen Einflüsse über die Zusammenfassung von Tikvas Geschichte transparent gemacht werden: »The foundation of Tikva was libertarian socialism with a strong admixture of anarcho-feminism, reconstructionist Judaism (although there were six temples, each representing a different Jewishness) and greeners.«<sup>858</sup> Es ist nicht so, dass dieser Pluralismus in seinem verbindenden Kibbuz-Ethos nicht ebenso neue Mythen aufbaute, beispielsweise was die von Riva eingebrachte Formel »Information plus theology plus political bias«<sup>859</sup> als Grundlage ihres »view of reality«<sup>860</sup> betrifft. Allerdings resultiert aus der politischen Diversität in diesem Falle eine politischere Klarheit, was die Widerstandsformen betrifft.

<sup>852</sup> Ebd., S. 157.

<sup>853</sup> Ebd., S. 9.

<sup>854</sup> Ebd., S. 143.

<sup>855</sup> Ebd., S. 319.

<sup>856</sup> Ebd.

<sup>857</sup> Ebd.

<sup>858</sup> Ebd., S. 418.

<sup>859</sup> Ebd., S. 201.

<sup>860</sup> Ebd.

Riva beispielsweise ist als ›Informationspiratin‹ eine Hackerin, die Informationen ›aufspürt‹ und ›befreit‹. Sie ist der Meinung, dass »Information shouldn't be a commodity«<sup>861</sup> – neben der Verstrickung mit der Golemgeschichte erklärt sich hieraus auch der ›theologische‹ Bezug zum revolutionären Charakter des rekonstruierten Judentums, da Riva den Drang, Informationen zu verbreiten, mit der jüdischen Eigenheit erklärt: »We are people of the book. We have always considered getting knowledge part of being human.«<sup>862</sup> Das erinnert in erster Linie an eine Synthese von Theologie mit Levys bekannter HackerInnenethik, deren humanistischer Kern auch von Nili herausgestrichen wird: »The ability to access information is power.«<sup>863</sup> Allerdings geht Rivas Rolle darüber hinaus, indem sie eine ›antiimperialistische‹ Enteignungspraxis von unten entwickelt. Riva stahl beispielsweise in der Vergangenheit Medikamentenformeln der Multis, um sie frei zu verteilen. Und auch die Organisierung von unten spielt sich anders als in anderen Erzählungen ab. So verkündet Lazarus, der »small black man«<sup>864</sup>, dass er die ArbeiterInnen des Glops vereinen will. Anders als im alternativen Netz kommt nun Shira mit dem dazugehörigen Stichwort auf. Im Gespräch mit Lazarus bringt sie das diesem unbekannte Konzept der Gewerkschaft ins Spiel, das von diesem wohlwollend aufgenommen wird, trotz des einstigen Scheiterns, von dem Shira in Form einer linken Gewerkschaftskritik erzählt: »When the multis moved the jobs out of the country, they were easy to break. The top got fat. They didn't like to organize in places like the Glop.«<sup>865</sup> Nun scheint sich die Zeit allerdings zu wandeln, der Glop wird sich seiner Stellung bewusst, und das Konzept der Gewerkschaft erhält gerade im Wissen um die vergangenen Fehler, wie die fehlende Auseinandersetzung mit einer transnationalen Klasse, neue Kraft. Dass dabei die gewerkschaftliche Widerstandsform noch vor anderen Widerstandsformen betont wird, bietet sich an. Die Multis lagern ihre Arbeit in den Glop an billige Arbeitskräfte aus. Diese sollen Waren produzieren wie auch Informationen verarbeiten. Dies führt dazu, dass der Widerstand nicht nur am Hebel der Warenwelt sitzt, sondern auch Zugang zu etlichen Informationen erhält, was ihm ab dem Moment des einsetzenden Klassenbewusstseins ermöglicht, seine Strategie wie Taktik den Bedingungen anzupassen. Daraus resultiert schließlich ein (nur in der Ankündigung erwähnter) Generalstreik, der gegen Ende des Romans den Niedergang der Multis ankündigt:

The Glop is organizing rapidly. A general strike was called. The multis withheld food. Those who had built vat facilities, like Lazarus, were able to feed people in their sector and export food into the rest of the Glop. Finally, with their day labor gone, the multis were forced to negotiate.<sup>866</sup>

---

861 Ebd.

862 Ebd., S. 202.

863 Ebd.

864 Ebd., S. 312.

865 Ebd., S. 320.

866 Ebd., S. 432.

Im ›militanten‹<sup>867</sup> gewerkschaftlichen Kampf liegt die Macht des sich formierenden Widerstands, anders als etwa in *Nearly Roadkill*, in den Händen jener, die produzieren, und nicht bei jenen, die wie die NetzuserInnen ›nur konsumieren. Darüber hinaus führt Piercys Verständnis von Klasse zu einem diametral anderen Begriff von ›Masse‹, als diese in den nicht cyberfeministischen Cyberpunk-Werken porträtiert wird, beispielsweise in Stephensons *Snow Crash*.<sup>868</sup> Und diesem Klassenstandpunkt folgend erhält auch Diversität eine neue Bedeutung. Die Vielfalt ist kein Selbstzweck des (cyberfeministischen) Widerstands, sondern die klassengebundene Antwort auf die Homogenisierungstendenz der Multis. Im Glop wird eine Vielzahl an Sprachen gesprochen, und hier sind verschiedenste Ethnien vertreten, während bei den Multis eine Homogenisierungstendenz vorherrscht, die zu Beginn des Romans über die ›ideal, surgically created Y-S faces‹<sup>869</sup> eingeführt wird, die aus blondem Haar, blauen Augen und ›dark golden complexion‹<sup>870</sup> bestehen. Dem entgegen steht der Glop, in dem verschiedenste Dialekte gesprochen werden und dessen BewohnerInnen auch eine ganz unterschiedliche Abstammung und ein unterschiedliches Aussehen haben: ›Most of the people were black- or brown-skinned, but almost every combination was represented: red hair, brown eyes and black skin; light skin, black hair, blue eyes; and other permutations. Most people in the Glop were of mixed race nowadays.‹<sup>871</sup> Diese Diversität wiederholt sich auf einer Stufe unterhalb, das heißt in der Zusammensetzung der Coyote Gang, als auch auf einer Stufe höher, das heißt im Bündnis zwischen der Black Zone, Tikva und dem Glop, die Linda Wight in ihrer Dissertation als ›successful cyborg politics‹<sup>872</sup> beschreibt, die im Bündnis der ›Community‹ die Einheit der Vielfalt als Kriterium der solidarischen Stärke hochleben lässt. Auf dieser Ebene gleicht *He, She and It* den erwähnten cyberfeministischen Erzählungen, die allesamt neue Kommunikationstechnologien als potenzielle Grundlage einer Bündnispolitik diverser Identitäten und Milieus beschreiben. Piercys Roman unterscheidet sich jedoch darin, dass dieses Potenzial gleichzeitig stets mit der Kategorie der Klasse interagiert. Ein zweites, wenn auch für den Roman eher nebensächliches Beispiel hierfür findet sich in der doppelten Betonung der unterschiedlichen Wahrnehmung von Alter. In den Multi-Städten herrscht eine ›rigid age segregation‹<sup>873</sup>. Wie über Malkahs Nutzung bereits ausgeführt, bricht das Netz mit diesen strikten Grenzen. Doch auch in der Realität gibt es Brüche. In Tikva ist man beispielsweise weitaus offener, wofür Shira eine einfache, aber einleuchtende Erklärung bereithält: ›Without class distinctions, perhaps

867 Der Widerstand darf, so die Botschaft der mit dem Hauptplot verbundenen Golemlegende, zum Schutze der Emanzipation militant sein: ›The world is imperfect and requires repair so long as any people is under the rule of another.‹ (Ebd., S. 315.) Daraus resultiert allerdings kein Gewaltfetisch: Wie bereits angesprochen, sprengt sich Yod am Ende in die Luft, weil er als bewusstes Wesen nicht damit umgehen kann, seinen Lebenssinn als menschliche Waffe zu haben.

868 Vgl. Fitting: *Beyond the Wasteland*, 1994, S. 8.

869 Piercy: *He, She and It*, 1991, S. 4.

870 Ebd.

871 Ebd., S. 312.

872 Wight, Linda: *Talking about men: conversations about masculinities in recent ›gender-bending‹ science fiction*, James Cook University, Townsville 2009, S. 132. Online: <<https://researchonline.jcu.edu.au/11566/1/02whole.pdf>>.

873 Piercy: *He, She and It*, 1991, S. 256.

age did not seem as important.«<sup>874</sup> Wenn sowohl die Aufhebung der Klassengegensätze als auch das Netz das Potenzial bietet, bestehende soziale Normen zu durchbrechen, welches utopische Potenzial liegt dann erst in der Kombination der beiden Perspektiven?

In dieser klassenpolitischen Positionierung ist *He, She and It* innerhalb der cyberfeministischen Literatur eine Seltenheit. Allerdings gibt es durchaus auch weitere literarische Texte, die den Cyberspace beziehungsweise die vernetzte Welt aus Geschlechterperspektive im Verhältnis zu einer proletarischen und zunehmend prekarisierten Klasse lesen, beispielsweise Mary Rosenblums Roman *Chimera* (1993) oder die weniger bekannte Kurzgeschichte *Entrada* (1993). Beide Erzählungen könnte man als Geschichte aus der Vorzeit des Glop lesen. In den dystopischen Vorstädten leben die prekarisierten Lohnabhängigen, die sich entweder in Gangs organisieren, dem Staat dienen oder aber als Angestellte der reichen Bevölkerung ihren Lebensunterhalt verdienen. In *Chimera* ist es Jewel Martina und in *Entrada* die guatemaltekische Mila Aguilar, die als prekarisierte Protagonistinnen wirken. Mila bewegt sich jeden Tag mit der Masse an Angestellten und ArbeiterInnen – »Asians, Latinos. A few blacks«<sup>875</sup>, die als »child-care workers« oder »service personal« arbeiten – zu den abgeschotteten Orten der Reichen. Sie selbst arbeitet als Care-ArbeiterIn für eine übergriffige alte reiche Frau (Amelia Connor-Vanek), die ihr Geld als Informationshändlerin verdient und damit »rumor into gold«<sup>876</sup> verwandelt.<sup>877</sup> Diese ständigen Übergriffe wiederholen sich auch bei Jewel, deren Vorgesetzter sie bittet, sein Kind auszutragen, sie allerdings nach Verneinung entlässt.<sup>878</sup>

In beiden Texten sind neue (Computer- und Netzwerk-)Technologien nicht per se negativ konnotiert, sie folgen allerdings wie in *He, She and It* einer durch das Klassenverhältnis geprägten, ungleichen Verwendung. Während Mila beispielsweise den Gesundheitszustand der alten Frau überwacht, begibt diese sich in eine VR-Welt, die durch Drogen, die Mila besorgen muss (und die daher auch das rechtliche Risiko trägt), zur immersiven Erfahrung der Reichen wird. Gleichzeitig nutzt Mila die Zeit, in der Amelia abwesend scheint, um in einem virtuellen ›HarwardNet‹ auf Kosten von deren Netzverbindung einen Fernuni-Abschluss zu erlangen, die einzige Möglichkeit für einen *Entrada* in eine bessere Welt.<sup>879</sup> Diese Möglichkeit wird in *Chimera* nochmals ein Stück weit negiert, indem darauf hingewiesen wird, dass gerade die frei zur Verfügung stehenden Netz-Ausbildungen nichts taugen, da die arme Bevölkerung einerseits keinen Netzzugang hat

874 Ebd.

875 Rosenblum, Mary: *Entrada*, in: Flanagan, Mary; Booth, Austin (Hg.): *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*, Cambridge, Massachusetts 2002, S. 123.

876 Ebd., S. 125.

877 Im Versuch, die Angestellten zu kontrollieren und Zugang zu ihren Körpern zu erhalten, sind diese sowohl sexuellen als auch anderen Übergriffen ausgesetzt. So quält Amelia Mila beispielsweise, indem sie ihr Informationen zur Demütigung einsetzt, etwa indem sie Infos über Milas Freund Sam einstreuert, der, um der Armut zu entfliehen, in die Armee ging.

878 Leihmutterchaft gehört zu den verbreiteten Arbeitsmöglichkeiten für die weibliche Bevölkerung: »One infant per year, until her body could no longer perform«, so wird die prekarisierte Arbeit dahinter beschrieben. (Rosenblum, Mary: *Chimera*, New York 1993, S. 101.)

879 Der Plan läuft allerdings schief, als Amelia stirbt und Mila kurz darauf im Gefängnis landet, wo sie wiederum von Amelias Tochter befreit wird, weil diese ihr den Auftrag erteilt, nach den verschollenen Informationen ihrer Mutter zu suchen.

und die günstigen Ausbildungen andererseits nicht anerkannt werden. Entsprechend haben die VorstadtbewohnerInnen nur wenig für die VR-Technologien und den Cyberspace übrig: »Lot of people don't like this upscale Net shit.«<sup>880</sup> Doch auch hier dienen die neuen Welten durchaus auch als potenzieller Entfaltungsraum, beispielsweise für den VR-Künstler David und seinen Freund Flanders oder für eine neue Generation junger (und weiblicher) Cyberpunks, die sich im Netz selbstbestimmt bewegen, Informationen stehlen, virtuelle Welten erschaffen und beleben und für die die neuen Technologien bei der positiv konnotierten Fragmentierung der Identität helfen.<sup>881</sup>

Die beiden Werke haben ihre unterschiedlichen Stärken und Schwächen. *Entrada* lebt von Milas Mantra »You don't own me«<sup>882</sup>, das als Akt der proletarischen und körperlichen Selbstbestimmung gegenüber ihren Vorgesetzten als auch gegenüber der neuen Technologie dient und das in der Verbindung von körperlicher, ökonomischer und geschlechtlicher Autonomie einen politischen Impuls von unten gibt. Dieser Ansatz wiederholt sich zwar in *Chimera*, doch hier verliert die Forderung ihre politische Pointierung. Das hat vor allem damit zu tun, dass sich Lebensrealitäten der Figuren und ihrer sozialen Herkunft vermischen und verschiedene Phänomene zwar skizziert, allerdings nicht weiter ausgeführt werden. So wird beispielsweise wie in *He, She and It* eine Gewerkschaftspolitik angedeutet, die scheitert beziehungsweise in Rassismus abdriftet, weil sie die Diversität der Klasse und die Veränderung des Arbeitsmarktes negiert. Doch dergressive Versuch eines nur skizzenhaft beschriebenen rassistischen Committees und sein »political stuff about making the country great again«<sup>883</sup> wird weder erklärt noch durch eine mögliche politische Gegenperspektive näher bestimmt. Dafür hat *Chimera* ein etwas genaueres Auge für die zukünftigen Funktionen des Cyberspace, der einerseits, wie in *Entrada*, als VR-Welt auftritt, der andererseits aber vor allem ein ungleich zugänglicher Produktions- und Handelsort ist. So gibt es beispielsweise das ›Worldweb‹, das als ein »mosaic of a million small companies, formed, broke apart, and re-formed with the shifting winds of demand and supply«<sup>884</sup> zum Ausdruck einer sich wandelnden Produktionsbedingung wird, in dem sich die postfordistischen Flexibilisierungsansprüche spiegeln: Ein/e jede/r kann online zum/r KäuferIn oder VerkäuferIn werden, indem man sich gemäß Nachfrage nach günstigen Deals aus billigen Produktionsländern umsieht. Dieses Versprechen, dass jeder zum Marktteilnehmer wird und sich wie Jewel als ZwischenhändlerIn beziehungsweise SpekulantIn versucht, realisiert sich freilich nur darin, dass gerade jene mit Kapital ausgestattet überhaupt davon profitieren, die Deals bestimmen und das Netz zur Kapitalakkumulation nutzen. Dies wie auch die zeitgleiche Betonung, dass die Entwicklung von Reproduktionstechnologien zu einer neuen Verwertung des weiblichen Körpers führen kann, sind an sich keine besonders innovativen Befunde. Dennoch enthält *Chimera* an einigen Stellen Beobachtungen, die im interessanten Gegensatz zu den gerade zu Beginn technikoptimistischen cyberfeministischen Befunden stehen. Für die Lohnabhängigen wird das Netz beispielsweise auch zu einer

880 Rosenblum: *Chimera*, 1993, S. 155.

881 Vgl. Cadora, Karen: Feminist Cyberpunk, in: *Science Fiction Studies* 22 (3), 1995, S. 368.

882 Rosenblum: *Entrada*, 2002, S. 126.

883 Rosenblum: *Chimera*, 1993, S. 138.

884 Ebd., S. 5.

Plattform, auf der sie ihre Arbeitskraft verkaufen können. So dient die »medical-aide data base«<sup>885</sup> wie heutige Plattformen dazu, die Care-ArbeiterInnen mit jeweiliger Bewertung und Rankings aufzulisten. Entsprechend abhängig sind die Angestellten von ihren Vorgesetzten und ihren Bewertungen. Anders als in den technikoptimistischen Werken bietet das Netz aufgrund dieser materiellen Realität in der Gegenwart keine kollektive Perspektive. Das hat zur Folge, dass auch die künstlerischen Aneignungsversuche nur wenig helfen. Jewel berichtet beispielsweise bei ihrer ersten Begegnung mit David davon, wie Netzkunst Teil einer besitzenden Klasse ist, für die es unterhalb schlicht keinen Verwendungszweck gibt: »I've never had much time for Net art. Or interest, or money to waste on such luxuries.«<sup>886</sup> Dieses Verhältnis relativiert sich zwar zu einem gewissen Grade durch den Verlauf der Geschichte und der Verbindung, die zwischen Jewel, David und anderen Figuren entsteht, die den Cyberspace aktiv nutzen. Doch es bleibt beim individuellen Aneignungsversuch, der sich nicht auf die vom Cyberspace ausgeschlossene Masse übertragen lässt. So ist dieser anders als in *Nearly Roadkill* kein Vehikel des gesellschaftlichen Wandels, sondern offenbart sein gesellschaftliches Potenzial erst dort, wo die gesellschaftliche Veränderung bereits stattgefunden hat oder wo die bestimmenden kapitalistischen Strukturmerkmale zwischenzeitlich aufgehoben werden.

---

885 Ebd., S. 10.

886 Ebd., S. 6.