

## »Virtual Sex, Smart Drugs and Synthetic Rock 'n' Roll«

Computers are infinitely flexible to do anything we program them to. People are desperately interested in sex. The result is that the computer is now becoming another tool, another avenue, another forum for sex.<sup>28</sup>

(Phillip Robinson & Nancy Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993)

You know, if I read one more article about cybersex I am going to explode.<sup>29</sup>

(Douglas Coupland: *Microserfs*, 1995)

Ein wachsendes Interesse, das sich zugleich gut verkaufen ließ wie es mit dem beschworenen, die Langeweile verkürzenden Hedonismus der Cyberkultur im Einklang stand, riefen in den 90er-Jahren sowohl bei den Cyberpunks als auch darüber hinaus Visionen über die risikofreie und schnelllebige virtuelle Sexualität und die dafür notwendigen Technologien der virtuellen Realität hervor<sup>30</sup> – ein Interesse, das nur schon deswegen angebracht war, weil gemäß der Vorhersage von Christopher Pinney in naher Zukunft ein Großteil der VR- und Cyberspace)-Geräte für erotische Zwecke verwendet werden würden.<sup>31</sup> Der Buchmarkt schien diese Auffassung zu teilen. So entstanden nicht nur zahlreiche digitale Beiträge und Plattformen, sondern auch verschiedene Ratgeber, beispielsweise Phillip Robinsons und Nancy Tamosaitis' *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica* (1993) oder Jodie Goulds und Lisa Skriloffs *Men Are From Cyberspace: The Single Woman's Guide To Flirting, Dating, & Finding Love* (1997), das ebenfalls ein Kapitel zum Thema Cybersex enthält. Auch in anderen Bereichen spielte der virtuelle Sex eine große Rolle. In Brad Wieners' und David Pescovitz' *Reality Check* (1996), einem vom *Wired* herausgegebenen Blick auf die *Real Future*, verändert sich die Sexualität in Zukunft gleich dreifach: Erst durch den »Orgasmatron«, eine Hirnstimulation, die zum Orgasmus führen kann, dann durch die »Teledildonic«, die elektronisch vernetzten Sexgeräte und schließlich durch den *Virtual Sex Slave*, der als Software ebenfalls eine neue Form des digitalen *Safe Sex* verspricht.<sup>32</sup> Die damit verbundenen Möglichkeiten beflügelten auch eine Reihe erotischer und/oder seichter Literatur. Ein Beispiel hierfür ist *As Francesca* (1997) von der *HotWired*-Mitarbeiterin Martha Baer, das erst als Online-Serie und danach als

28 Robinson, Phillip; Tamosaitis, Nancy: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, New York 1993, S. XVII.

29 Coupland, Douglas: *Microserfs*, New York 1995, S. 280.

30 Zur wachsenden Faszination für den Posthumanismus vgl. unter anderem Foster, Thomas: *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*, Minneapolis 2005; 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. 225–237.

31 »Until 2020 a sizeable part of the mass Virtuality market used voyeuristic and masturbatory programmes« (Pinney, Christopher: *Future Travel: Anthropology and Cultural Distance In an Age of Virtual Reality; Or, a Past Seen From a Possible Future*, in: *Visual Anthropology Review* 8 (1), 1992, S. 52.).

32 Vgl. Wieners, Brad; Pescovitz, David: *Reality Check*, San Francisco 1996, S. 77, 123, 137.

(meist negativ rezensiertes)<sup>33</sup> Buch erschien. As *Francesca* handelt vom Leben von Elaine. Diese lässt sich online als ›Francesca‹ auf ein virtuelles BDSM-Abenteuer mit ihrer Dominatrix ›Inez‹ ein. Ein erfüllendes Erlebnis, das zugleich zu neuer Produktivität in ihrem Arbeitsalltag führt. Allerdings verrät Elaine aus Versehen ihren richtigen Namen, verliert dadurch den Kontakt mit Inez, und muss sich nun auf die Suche nach ihr begeben.<sup>34</sup> Ein anderes Beispiel ist Nan McCarthys erst im Selbstverlag erschienenenes *Chat: A Cybernovel* (1995, gefolgt von den Folgewerken *Connect* und *Crash*), das das romantische wie literarische Potenzial der neuen Cyberwelt und seiner Kommunikationsformen auslotet. Ein weiteres Beispiel findet sich bei Fredrika Gers, die mit *Lange Leitung* (1995) einen deutschen Mailbox-Roman verfasste, der – mehr komödiantisch denn erotisch – unter anderem von einer Online-Liebe und den Tücken virtueller Bekanntschaften handelt.<sup>35</sup> Mit diesem Thema waren Baer, McCarthy und Gers bei weitem nicht allein.<sup>36</sup> Allein die dreifache Verwendung des Titels *Virtual Love* innerhalb dreier Jahre – Maureen McHugh (1994), Avodah K. Offit (1994), Susan Oudot (1996) – deutete den (literarischen) Reiz des Themas an.<sup>37</sup>

Angesichts des regen kulturellen Interesses für den ›Virtual Sex‹ (oder auch ›Netsex‹) ist es nicht erstaunlich, dass man darüber auch die Cyberpunks als Avantgarde der Cyberkultur in Szene setzte. So erklärte beispielsweise das *Time Magazine* den *Virtual Sex* in seiner Titelstory neben »smart drugs and synthetic rock 'n' roll«<sup>38</sup> zu einem der zentralen Merkmale des Cyberpunks. Diese Zuschreibung war mehr als nur verkaufsfördernde Werbebotschaft mittels eines anrühigen Themas. Cybersex bildete bereits in den ersten Cyberpunk-Werken ein wichtiges Motiv. Nun wurde dieser vom impliziten Bestandteil der eigenen Kultur auch zum zunehmend explizit besprochenen Thema, das man

33 Vgl. Carroll, Jonathan: Caught in the Net, in: The New York Times, 23.02.1997. Online: <<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/02/23/reviews/970223.23carroll.html>>, Stand: 23.04.2022.

34 Vgl. Baer, Martha: As Francesca, New York 1997.

35 Vgl. Gers, Fredrika: Lange Leitung: Roman, München 1995.

36 Vgl. z.B. Fletcher, Stephanie D.: E-mail: a Love Story, London 1996; Borsook, Paulina: Love Over the Wires, in: Wired, 01.04.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/04/lotw/>>, Stand: 01.04.2022. E-Mail-Romane erschienen auch mit anderen Themenschwerpunkten. Astro Tellers *Exegesis* (1997) beispielsweise handelt zwar am Rande ebenfalls von der Liebe, doch im Mailverkehr zwischen der künstlichen Intelligenz Edgar und seiner Erschafferin Alice wird auch eine Vielzahl anderer Fragen angesprochen, wenn auch darin nicht besonders viel Tiefsinniges entsteht, das in der einen oder anderen Variante nicht bereits in früheren Science-Fiction-Büchern erschien. Vgl. Teller, Astro: *Exegesis*, New York 1997.

37 Vgl. McHugh, Maureen: Virtual Love, in: Sargent, Pamela (Hg.): Nebula Awards 30. SFWA's Choices for the Best Science Fiction and Fantasy of the Year, San Diego, New York 1996, S. 99–110; Offit, Avodah K.: Virtual Love, New York 1994; Oudot, Susan: Virtual Love, London 1996. Und auch als Nebenthema taucht Cybersex in zahlreichen literarischen Werken auf, beispielsweise in Patrick Dillons *The Last Best Thing*, in dem die Figuren nicht nur virtuelle Affären beginnen, sondern ein Hacker auch »fantasies about virtual sex« beziehungsweise Fantasien über »modern sex« mit Pamela Anderson hat (Dillon, Patrick: *The Last Best Thing: A Classic Tale of Greed, Deception and Mayhem in Silicon Valley*, New York 1996, S. 38.).

38 Elmer-Dewitt, Philip: Cyberpunk. Virtual sex, smart drugs and synthetic rock 'n' roll, in: *Time* 141 (6), 1993, S. 59–65.

(wie schon bei den MUDs) als zentrales Element jeder zukünftigen digitalen Kultur verstand.<sup>39</sup> Der ehemalige *Mondo-* und *Boing Boing*-Redaktor Gareth Branwyn beschrieb beispielsweise in einem 1994 erstmals erschienenen Aufsatz das digitale Erotikangebot als nicht mehr wegzudenken und abseits der zunehmenden Belästigungsversuche auch als emanzipatorischen Bestandteil des Netzes: »Every computer information service, large or small, has lurking within its bits and bytes an active subculture of users engaged in text-based sexual exchanges.«<sup>40</sup> Dies fördere nicht nur eine Experimentierfreudigkeit, sondern auch entsprechende Computer- und Textfähigkeiten, so Branwyn weiter: »In cyberspace, good library skills are as handy as good pick-up lines.«<sup>41</sup> Analog zum aufkommenden Geek- beziehungsweise Nerd-Diskurs sollte dies gerade jenen Personen neue soziale Möglichkeiten geben, die bisher (zumindest gemäß ihrem Selbstverständnis) sozial ausgegrenzt wurden, so zumindest erklärte beispielsweise das *Wired* in seinem Guide zu »alt.sex.bondage« die Vorteile der noch nicht »gentrifizierten« Bereiche des Netzes, in denen sich die UserInnen entlang sexueller Spiele und Themen virtuell frei entfalten können.<sup>42</sup> Doch so einfach war es freilich nicht. Tatsächlich mag die neue Zugänglichkeit zur Sexualität einigen zugutegekommen sein. Die Degradierung weiblicher Körper zum Objekt der Begierde der Netzgemeinschaft und die meist männliche Perspektive wurden allerdings nicht aufgehoben, indem die Nerds und Geeks ebenfalls Zugang zu freierer Sexualität erhielten, sondern oft vielmehr reproduziert. Beispielhaft zeigt sich diese patriarchale Kontinuität in den kulturellen Bildern der Cyberkultur etwa in einer Reihe neuer erotischer (Verwandlungs-)Spiele, die mit Blick auf das männliche Geek-Publikum konzipiert wurden. In Steve Meretzky's *Spellcasting*-Serie (1990–1991) spielte man beispielsweise einen »Nerd«, der »becomes a hung who gets all the babes«<sup>43</sup>.

Auch abseits dieser falschen Versprechen und Objektifizierungen tangierte *Virtual Sex* die Vorstellungen der Cyberpunks auf verschiedene Weise. Beispielsweise spiegelte sich entlang der Frage nach Pornografie auch einmal mehr die Frage nach Zensur beziehungsweise staatlicher Einmischung.<sup>44</sup> Oder man erkannte im Cybersex die Frage nach dem Verwendungszweck der neuen Technologien, die die Erfahrung und Erlebnisse der Menschen erweitern sollten. Diesbezüglich wurde, wer immer auch ein neues Gadget oder Gerät erfand, von den Cyberpunk-Publikationen irgendwann mit der Frage konfrontiert, wie es sich mit Formen der menschlichen Sexualität verbinden ließ. Auch entstand innerhalb der verschiedenen Cyberpunk-Zeitschriften nicht nur eine größere Anzahl Artikel zum Thema, es gab auch einen rasch wachsenden Werberaum für die nun auch massenhaft vertriebenen erotischen Spiele oder für neue Sexspielzeuge und -dienstleistungen. Dies korrelierte zugleich mit dem wachsenden virtuellen Angebot auf

39 Vgl. Springer, Claudia: Sex, Memories, and Angry Women, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 157–178.

40 Branwyn, Gareth: *Compu-Sex. Erotica for Cybernauts*, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 224.

41 Ebd., S. 228.

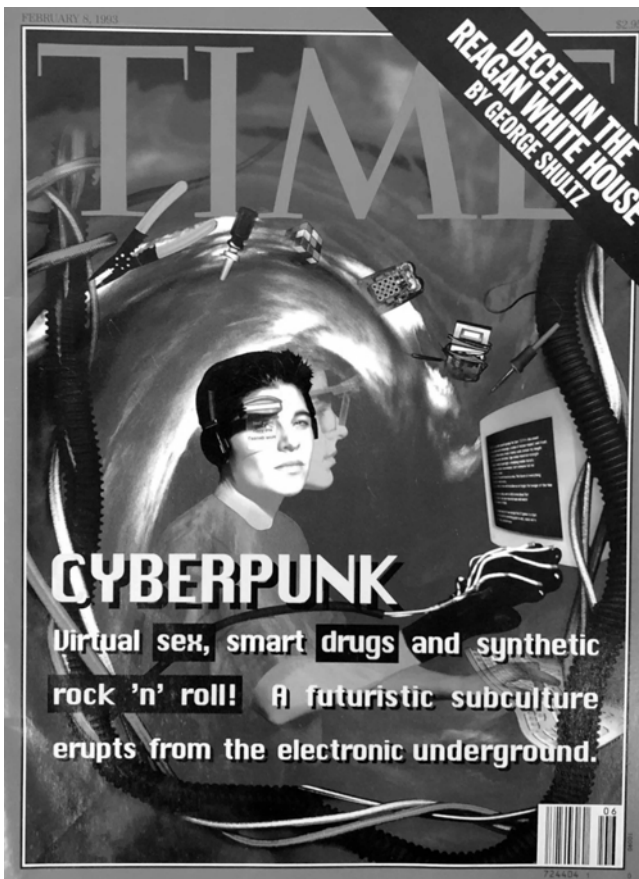
42 Vgl. Kadrey, Richard: alt.sex.bondage, in: *Wired*, 01.06.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/alt-sex-bondage/>>, Stand: 05.04.2022.

43 Robinson; Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993, S. 69.

44 Vgl. Wallace, Jonathan: Sex, Laws, and Cyberspace: Freedom and Censorship on the Frontiers of the Online Revolution, New York 1996.

den ersten Webseiten und dem Austausch auf den *Bulletin Boards*, die seit Beginn weg rege für sexuelle Inhalte genutzt wurden.<sup>45</sup> Damit bestätigte sich die einst von der Avenue Q ironisch besungene Musical-Weisheit *The Internet is for Porn* sowohl in seiner kulturellen Selbstwahrnehmung als auch seinen praktischen Anfängen, und dies mit all seinen negativen Nebenwirkungen: In der *Mondo* beklagten sich 1993 beispielsweise zwei weibliche Hackerinnen in einem ironischen Review verschiedener BBS über den Mangel an relevanten Informationen abseits des sexistischen männlichen Imponiergehabes: »Strangely, much of the chatter on these boards consists of doodz discussing how much they like women, and what they'd do if they ever found one.«<sup>46</sup>

Abbildung 16: *Times* 1993



- 45 Vgl. Rheingold, Howard: *Virtuelle Gemeinschaft*, München 1994, S. 286; Branwyn: *Compu-Sex. Erotica for Cybernauts*, 1994.
- 46 D'Fault, Suzanne; Rupture, StateTapioca: *Storming the Bullshit Studio*, in: *Mondo 2000* (10), 1993, S. 45.

Abbildung 17: Larry Welz: Ellie Dee in Cyberland<sup>47</sup>

Dieses angeklagte Verhalten steht jenem von heutigen Plattformen in nichts nach. Die Cyberpunks sind daran nicht ganz unschuldig, reproduzierten sie mit ihrer latenten Degradierung des Frauenkörpers zum Sexobjekt doch die sexistischen Erwartungshaltungen einer sich an männlichen Vorstellungen orientierenden Cyberkultur. Die »urban fantasies of white male folklore«<sup>48</sup>, so die Kritik von Andrew Ross, zeigt sich sowohl in den fetischisierten Frauen(-körpern) der Cyberpunk-Romane als auch in der Aufmachung der späteren Magazine, besonders sichtbar in den gewählten Illustrationen. Für die erste Ausgabe der *Mondo 2000* steuerte etwa der amerikanische Comiczeichner Larry Welz verschiedene Bilder für das Inhaltsverzeichnis bei, bei denen anscheinend vor allem die Brüste der Frauen in den Vordergrund rückten (siehe Abbildung 17). Entnommen sind die Illustrationen Welz' Comicstrip *Ellie Dee in Cyberland*, der die sexualisierte Darstellung der weiblichen Hackerin zum ästhetischen Charaktermerkmal erhebt. In einer anderen Darstellung wird beispielsweise Elli Dees nackt angetretener Flug durch die Datenlandschaft der Matrix zur Bewegung des Spermiums, dessen Ende dem Traum des einsamen Computerfachmanns entspricht, der dem Cyberspace unverhofft die nackte Frau entnimmt.<sup>49</sup>

Solche »körperbetonten« Illustrationen und das damit verbundene Frauenbild waren für die Cyberpunk-Magazine nicht ungewöhnlich. Sie führten vielmehr den bereits in den 80er-Jahren geprägten männlichen Blick fort. Typisch hierfür waren Frauen, die, wie in den Comics von Welz, wie die Cyberpunks gekonnt mit Computern oder anderen Technologien umgehen konnten, ja, den Männern darin auch überlegen waren. Zeitgleich allerdings funktionieren sie meist nur in Abhängigkeit der männlichen Perspektive, die, wie auch die männlichen Gelüste, die Darstellung der weiblichen Figuren prägt. Was damit gemeint ist, zeigt sich neben den Bildern von Welz exemplarisch in Michael Hemmingsons 1995 erstmals erschienenen Kurzgeschichte *Bots: A Love Story and a Dream*.

47 Vgl. Welz, Larry: *Ellie Dee in Cyberland*, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 5.

48 Ross, Andrew: *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits.*, London 1991 (The haymarket series), S. 145.

49 Ein Bild davon findet sich bei Welz, Larry: *Cherry Comix: Cherry #9*, »Ellie Dee in Cyberland«, pg. 2, S. 2, <<https://www.cherrycomix.com/artwork/show/499/cherry-9-ellie-dee-in-cyberland-pg-2>>, Stand: 06.06.2022.

Diese ist keine klassische Cyberpunk-Erzählung, bewegt sich jedoch bezüglich der Geschlechtervorstellungen in einem durchaus ähnlichen Vorstellungsraum. Der Protagonist erzählt aus der Ich-Perspektive seine Traumvorstellung, die sich um Kyoko dreht, eine aus Japan stammende, Computer begabte Studentin. Die beiden lernen sich im Computerlabor der Uni kennen, doch der Erzähler weiß weitaus weniger über Computer als Kyoko. Während er knapp auf Usenet-Gruppen surfen kann, bewegt sich Kyoko gekonnt in IRC-Chats, wo sie ein soziales Umfeld aufgebaut hat und sich nach einigen sozialen Komplikationen mit selbstprogrammierten Bots vor Angriffen schützt, mit denen versucht wird, sie aus dem IRC auszuschließen. Dieser Wissensunterschied spielt keine Rolle. Vergleichbar mit John Varleys *Press Enter* fühlt sich Kyoko zum Erzähler hingezogen, unter anderem, wie sie mit Verweis auf ihre japanischen Freundinnen erwähnt, weil er ein Amerikaner ist: »They say I lucky, because I have American boyfriend.«<sup>50</sup> Diese exotisierende Fantasie wird durch eine Verbindung von Computer und weiblicher Anziehungskraft ergänzt, die den Illustrationen von Welz durchaus ähnlich ist. Immer wieder sitzt Kyoko knapp bekleidet vor dem Computer oder wechselt von diesem ins Bett des Erzählers und wieder zurück. Die einst von Candas Jane Dorsey in (*Learning about*) *Machine Sex* gestellte Frage, ob ein Computer oder eine nackte Frau mehr Attraktivität ausstrahlen,<sup>51</sup> hat sich zugunsten einer anderen Verbindung aufgelöst: Der Computer ist gerade dann attraktiv, wenn er den Männern eine vereinfachte Zugänglichkeit zum weiblichen Körper ermöglicht. Anders als in den Comics von Welz denkt *Bots: A Love Story and a Dream* als literarisierte Traumvorstellung die Konsequenz hiervon durch, indem die Erzählung die Bewertung von Computertechnologien radikal abhängig vom Zugriff auf den weiblichen Körper macht. Der Erzähler interessiert sich unter anderem für Kyoko, weil sich diese in IRC-Kanälen wie *#bondage* bewegt. Dieser positive Bezug zur freien Kommunikation und Sexualität verliert sich mit der erfolgreichen Eroberung. Als Kyoko durch feindliche Bots angegriffen wird und sie dahinter Personen aus den *Sex Channels* vermutet, ändert sich auch das Verhältnis des Erzählers zum selbstbestimmten weiblichen Umgang mit online ausgelebter Sexualität: »I wonder what she was doing playing on sex channels when she has me.«<sup>52</sup> Und als Kyoko tatsächlich aus dem IRC-Chat fliegt, damit den Zugang zu der von ihr präferierten sozialen Umgebung verliert, einen Zusammenbruch erleidet und dadurch auch den Erzähler abweist, wird dieser zum luddistischen Saboteur. Mit einem Baseballschläger bewaffnet tritt er ins Computerlabor und zerstört in einem Wahn die dort vorhandenen Bildschirme, bis er schließlich weggebracht wird.

50 Hemmingson, Michael: *Bots: A Love Story and a Dream*, in: Jones, Richard Glyn (Hg.): *Cybersex*, London 1996, S. 10. Die auf die Sprache übertragene stereotypisierte Darstellung spiegelt sich auch in der erzählten Biografie Kyokos, die sich beispielsweise Bisexualität nicht erklären kann, weil es diese, so die Erklärung, in der Kultur Japans anscheinend nicht gibt: »Not experienced with differences among people other than those she knew in Japan, she didn't understand how a man could desire to make love to both sexes.« (Ebd., S. 20).

51 »A naked woman working at a computer. Which attracts you most?« (Dorsey, Candas Jane: (*Learning about*) *Machine Sex*, in: *Machine Sex and Other Stories*, Victoria 1988, S. 69.)

52 Ebd., S. 18.



## Risikolos ins virtuelle Nirvana

Nicht zwangsläufig manifestierten sich Motive und Fragen der digitalen Sexualität in patriarchalen Diskursen. Zu Beginn der 90er-Jahre entstanden ebenso künstlerische oder essayistische Interventionen, die aus feministischer oder anderer Perspektive ein emanzipatorisches Verhältnis von Körper, Virtualität, Sexualität und Cyberpunk-Diskursen herzuleiten versuchten.<sup>53</sup> Stellvertretend für den sexpositiven Bezug zur neuen Technologie erklärten beispielsweise Laurel Gilbert und Crystal Kile in ihrem feministischen Einführungswerk *Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!* (1996) mit Referenz auf Timothy Leary, dass »if the greatest sex organ is the brain, then the best sex toy ever invented is the Internet«<sup>54</sup>. Dass man das in Europa einmal mehr ein wenig kritischer sah, gehört wohl als Kontinuität der Cyberkultur dazu. Matthew Fuller beispielsweise kritisierte den realisierten Cybersex als Manifestation des kommodifizierten Cyberspace, als »a rationed, straight down the line monitored service of the facilitative delivery of health club sensualism«<sup>55</sup>. Und mit Bezug auf Mark Amerikas *Grammatron* beziehungsweise dessen Umkehrung des bekannten Internetmottos »on the Net, nobody knows how sexy you really are«<sup>56</sup> verwies Vladislava Gordic neben dem Potenzial der neuen Technologien auch auf das Entfremdungspotenzial virtueller Sexualität:

If your vagina/penis/implant runs away from home, so what. It will float in the electrosphere somewhere on your screen-saver, following you only if you do not turn back ... Join the Flirtnet and you may catch a glimpse of it! And nobody will ever guess how de-sexed you really are.<sup>57</sup>

Vergleichbar kritisch äußerte sich auch die feministische amerikanische Kommunikationswissenschaftlerin Cheris Kramarae, die VR bezüglich des Sex- und Intimitäts-Angebots als »very limited and limiting«<sup>58</sup> betrachtete, unter anderem da man sich nicht von der männlichen Perspektive losgelöst hatte und darin, gerade mit der Möglichkeit, jederzeit wieder verschwinden zu können, vor neuer Verantwortung flüchtete, statt die Kommunikation ins Zentrum zu stellen. Doch damit war Kramarae in der amerikanischen Cyberkultur eher eine Ausnahme, sah man dort die Angebote weitaus positiver,

- 
- 53 Beispielsweise ließe sich hier Michael Heims *The Metaphysics of Virtual Reality* (1994) nennen, bei dem das Verhältnis Körper und Cyberspace unter anderem anhand von Fragen der virtuellen Sexualität diskutiert wird. Vgl. Heim, Michael: *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1994. Online: <<https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001/acprof-9780195092585-chapter-7>>, Stand: 28.06.2021.
  - 54 Gilbert, Laurel; Kile, Crystal: *Surfergrrrls. Look Ethel! An Internet Guide for Us!*, Seattle, Wash 1996, S. 143f.
  - 55 Fuller, Matthew: SPEW. Excess and Moderation on the Networks, 1995, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/spew.txt>>, Stand: 04.10.2021.
  - 56 Amerika, Mark: HTC: Hypertextual consciousness, 1997, <<https://cyberartsweb.org/cpace/111/htc/irl.html>>, Stand: 05.11.2021.
  - 57 Gordic, Vladislava: FE-MAIL & HE-MAIL: THE FLIRTNET, Ljudmila, 1997, <[www.ljudmila.org/nettyme/zkp4/30.htm](http://www.ljudmila.org/nettyme/zkp4/30.htm)>, Stand: 05.11.2021.
  - 58 Kramarae, Cheris: A Backstage Critique of Virtual Reality, in: Jones, Steven (Hg.): *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995, S. 49.

insbesondere weil man über verschiedene Positionen und theoretische Hintergründe hinweg die Hypothese teilte, dass im *Netsex* trotz oder entgegen kommerzialisierten Liebesdiensten ein Verhältnis von Realität und Virtualität beziehungsweise von Körper und virtueller Identität angelegt ist, das alle bisherigen Erfahrungen emanzipatorisch transzendiert.<sup>59</sup>

Die Kommentare über die Verschmelzung von Virtualität und Realität führten in Fragen der Sexualität gleichzeitig zu den viel diskutierten und stetig erweiterten Thesen von Donna Haraway zurück. So beschreibt beispielsweise Shannon McRae mit Verweis auf Gibson zwar die potenziell dystopische Seite des Cyberspace, etwa in Form von Überwachung und der Macht multinationaler Konzerne. Doch in dem *Netsex* angelegten Verschränkung von Technologie und Körper schien zumindest die emanzipatorische Erfahrung des Cyborgs zugleich Wirklichkeit geworden zu sein: »Gleeful cyborgs, ›the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism‹, [Haraway, Anm. d. Verf.] fulfilling one of childhood's most avid and most forbidden wishes, are out playing on the highway that their fathers built.«<sup>60</sup> Mit der Expansion hiervon erscheint der Cyberspace nicht mehr als isolierte Fläche für »Cowboys« und Hacker, sondern auch als soziales Experimentierfeld, dem McRae trotz Ambivalenzen die Möglichkeit zuspricht, auch die Realität selbst emanzipatorisch zu verändern.

Bei den Cyberpunks entstanden aus der Auseinandersetzung mit *Netsex* auch neue utopische Visionen des Cyberspace und Publikationen dazu. Beispielsweise publizierte die kalifornische Psychologin und Autorin Lisa Palac zwischen 1992 und 1994 mit *Future Sex* ein technikoptimistisches Magazin, das sich dem Thema Sex und Technologie widmete. Zwar blieb die dem kalifornischen Cyberpunk eng verbundene Zeitschrift,<sup>61</sup> die einst als eine Mischung von *Penthouse* und *Mondo 2000* beschrieben wurde,<sup>62</sup> oft in eher seichten Geschichten stecken und auch in den vielen Nacktbildern und Telefonsexwerbungen unterschied man sich letztlich nicht von »klassischen« pornografischen Magazinen. Doch zumindest in einigen Artikeln gelang der an sich selbst gestellte Anspruch, über einen neuen »global village eroticism«<sup>63</sup> nachzudenken, in dem computerisierte Telekommunikationsangebote, taktile Hardware und neue Software eine progressive Veränderung der gesellschaftlich normierten Sexualität herbeiführen sollten.<sup>64</sup> In der damit verbundenen Vorstellung bildete der Cyberspace einen emanzipatorischen Raum, in

59 Exemplarisch für diese Position stehen die Ausführungen der amerikanischen Forscherin und frühen Nutzerin von virtuellen Rollenspielen Shannon McRae: »[E]rotic interaction in cyberspace requires a constant phasing between the virtual and the actual, the simultaneous awareness of the corporeal body at the keyboard, the emoting, speaking self on the screen, and the existence of another individual, real and projected, who is similarly engaged.« (McRae, Shannon: *Coming Apart at the Seams: Sex, Text and the Virtual Body*, 1995, <<https://smg.media.mit.edu/library/mcrae1995.html>>, Stand: 01.07.2021.)

60 Ebd.

61 Unter anderem verfassten Jude Milhon Artikel, John Shirley arbeitete an der ersten Ausgabe mit und man portraitierte R. U. Sirius oder William Gibson.

62 Vgl. Robinson; Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993, S. 281.

63 Palac, Lisa: *Crystal Ball Persuasion*, in: *Future Sex* (1), 1992, S. 3.

64 Vgl. Hall, Kira: *Cyberfeminism*, in: Herring, Susan (Hg.): *Computer-Mediated Communication*, Amsterdam, Philadelphia 1996, S. 149.



dem sich eine risikolose Sexualität entfalten, in dem man zukünftig frei mit Geschlechteridentitäten als auch mit Vorlieben spielen und in dem man seine Scham und Schüchternheit ablegen konnte. Das Sicherheitsgefühl widersprach zwar dem einst ausgerufenen Hedonismus der Cyberpunks – R. U. Sirius verkündete im *Mondo 2000* noch »safe sex is boring sex«<sup>65</sup> als Inbegriff eines risikobehafteten, neo-futuristischen Zeitgeists – doch im kulturellen Kontext der AIDS-Krise, der eine von der Forschung bisher oft übersehene Rolle für die Cyberspaceimaginationen einnahm, setzte sich das Bild eines risikolosen virtuellen Raumes durch, zumal das nicht zwingend an Langeweile gekoppelt war, wie verschiedenste AutorInnen immer wieder erklärten:<sup>66</sup> »[I]n the erotophobic age of AIDS, virtual sex is the ultimate prophylactic«<sup>67</sup>.

Virtueller Sex erschien als feedbackoptimierter »safe sex, no HIV virus and no reason to be shy about trying out a new fetish«<sup>68</sup>, als »the ultimate safe sex for the 1990s«<sup>69</sup>, als Ort der individuellen und risikolosen Triebbefriedigung, das bedeutete »no true involvement, no nasty diseases, the prospect of always having exactly what you want«<sup>70</sup>. Oder, mit Joshua Quittner gesprochen: »Sex doesn't get any safer than this. Two anonymous people sitting at their computer terminals in different parts of the world, exchanging written descriptions of erotic acts performed with each other in an imaginary electronic boudoir.«<sup>71</sup> Rückkoppelnd verstärkten solche Bilder zugleich die Cyberpunk-Faszination wie auch eine damit verbundene Cyborgimagination einer virtuellen Körperlosigkeit und Trennung von Körper und Geist, die eine alte, vornehmlich männliche Fantasie aufnahm: Je mehr man sich von seinem realen Körper entfernt, desto risikoloser wird das sexuelle Abenteuer und desto mehr verschwinden reale Hindernisse wie Alter, Zerbrechlichkeit und damit einhergehende Verletzbarkeit.<sup>72</sup> Dies blieb, wie Cheris Kramarae mit

65 Sirius, R. U: New World Disorder, in: *Mondo 2000* (4), 1991, S. 9.

66 Generell war AIDS ein Bezugspunkt, der nicht nur in Fragen virtueller Sexualität, sondern auch bezüglich virtueller Körperlichkeit aufgebracht wurde. Richard Kadrey beispielsweise erklärte in seiner Buchbesprechung von Jonathan Sawdays *The Body Emblazoned* AIDS und den Cyberspace zu den beiden zentralen Katalysatoren der aufkommenden Buchbeiträge über die Virtualität: »At the end of the 20th century, when cyberspace and AIDS have forced us to ask questions about the future of our physical selves.« (Kadrey, Richard: *Our Bodies, Our Cyberselves*, in: *Wired*, 01.04.1996. Online: <<https://www.wired.com/1996/04/our-bodies-our-cyberselves/>>, Stand: 07.04.2022.).

67 Penny, Simon: Virtual Reality as the Completion of the Enlightenment Project, in: Loeffler, Carl Eugene; Anderson, Tim (Hg.): *The Virtual Reality Casebook*, New York 1994, S. 204.

68 Kadrey, Richard: *Pleasure By The Numbers*, in: *Future Sex* (1), 1992, S. 7. Vgl. dazu auch Springer, Claudia: *Digital Rage*, in: Bell, David; Kennedy, Barbara M. (Hg.): *The Cybercultures Reader*, London 2000, S. 338.

69 Branwyn: *Compu-Sex. Erotica for Cybernauts*, 1994, S. 224.

70 Hamit, Francis: *Virtual Reality and the Exploration of Cyberspace*, Carmel 1993, S. 304.

71 Quittner, Joshua: »Virtual rape« ends up being a bungled affair, in: *The Age*, Melbourne 23.11.1993, S. 30.

72 Vgl. dazu auch, wie Deborah Lupton die männliche Faszination für Cyborgs erklärt: »[M]en find the concept of the cyborg attractive in its sheer invulnerability: the cyborg body is constituted of a hard endoskeleton covered by soft flesh the inverse of the human body, in which the skin is a vulnerable and easily broken barrier between »inside« and »outside«. In these discourses the cyborg is therefore a predominantly masculine body, as contrasted with the seeping, moist bodies of women.« (Lupton, Deborah: *The Embodied Computer/User*, in: Featherstone, Mike; Burrows, Roger (Hg.):

einem Hinweis auf Allan Ulrichs *Lawnmower-Man*-Review kritisierte,<sup>73</sup> auch nicht auf die Sexualität beschränkt, sondern auf jegliche emotionale Verbindung, der man sich im Cyberspace ganz nach subjektiven Gelüsten immer wieder entziehen konnte, insofern Virtual Reality »augurs to become the emotional condom of the 21st century«<sup>74</sup>, so Ulrichs Einleitungssatz, der sich zugleich als unfreiwillige Teilerklärung für die zunehmenden Online-Übergriffe lesen lässt, von denen bereits mehrfach die Rede war.<sup>75</sup> Einfluss hatten die Entkörperlichungsfantasien darüber hinaus schließlich auch auf jene posthumanistischen Visionen, in denen sich dank Übertragung des Bewusstseins in den Cyberspace Unsterblichkeit erlangen ließe.<sup>76</sup>

Eine besonders populäre Vision des risikolosen Cybersex bildete der auf Ted Nelson zurückgehende, aber vor allem von Howard Rheingold popularisierte Begriff des »Teledildonics«. Rheingold, der in der Cyberkultur, so Linda Jacobson, als »long-time cyberspace inhabitant«<sup>77</sup> geschätzt wurde, verstand darunter ein Gedankenexperiment über den erotischen Austausch im zukünftigen Cyberspace, den er erst auf *The Well* veröffentlichte und den er später auch in verschiedenen Printversionen publizierte. Gemäß Rheingold besteht die Zukunft computerisierter Sexualität aus einem zwischenmenschlichen »Kommunikationsgerät«<sup>78</sup>. Bald schon könnten sich NutzerInnen im Cyberspace treffen, um dort mittels »tactile telepresence«<sup>79</sup> ihre Sexualität neu zu erleben: »Twenty years from now, when portable telediddlers are ubiquitous, people will use them to have sexual experiences with other people, at a distance, in combinations and configurations undreamt of by precybernetic voluptuaries.«<sup>80</sup> Dabei ging es Rheingold weniger

---

Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment, London 1995 [Theory, culture & society], S. 101.)

73 Vgl. Kramarae: A Backstage Critique of Virtual Reality, 1995.

74 Ullrich, Allan: Here's Reality: »Mower« Is Less, in: San Francisco Examiner, 07.03.1992, S. C-1.

75 Allerdings ließ sich dies auch positiv lesen: Sandy Stone betonte beispielsweise im Interview mit Lynn Hershman Leeson den Vorteil der Herstellung von virtuellen Freundschaften: »It's safer to make a friendship in a virtual world because when you get nervous you can log off and it's over, and if you're terminally nervous, if you've committed some gaffe which is utterly impossible to recover from you can log on with a different persona.« (Vgl. Hershman-Leeson, Lynn [Hg.]: Clicking in: Hot Links to a Digital Culture, Seattle 1996, S. 112.)

76 Vgl. Balsamo, Anne: Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture, in: Featherstone, Mike; Burrows, Roger (Hg.): Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment, London 1995 (Theory, culture & society), S. 231. Einen Einblick in die mit Science-Fiction verbundenen kulturellen Motive von technologisch erreichbarer Unsterblichkeit bietet der Sammelband von Slusser, George Edgar; Rabkin, Eric (Hg.): Immortal Engines: Life Extension and Immortality in Science Fiction and Fantasy, Athens 1996.

77 Jacobson, Linda: VR Clubland, in: Wired, 01.02.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/02/vr-clubland/>>, Stand: 31.03.2022.

78 Rheingold: Virtuelle Welten, 1992, S. 529.

79 Rheingold, Howard: Teledildonics. Reach Out and Touch Someone, in: Mondo 2000 (2), 1990, S. 53.

80 Ebd., S. 52. Die bekanntere Version dieses Zitates, das einige kleinere sprachliche Änderungen zur hier zitierten Version enthält (beispielsweise wird »20 Jahre« zu »30 Jahre«), stammt aus Rheingolds Buch *Virtual Reality* (1991). Eine kleine Kritik daran formulierten später Aukstakalnis und Blatner. Beide waren zwar ebenfalls begeisterte VR-Apologeten, sie versuchten aber, in ihrem Blick in die Zukunft etwas realistischer zu bleiben, und betonten entsprechend, dass gerade die Massenanzahl von Teledildonics angesichts der dafür notwendigen Geräte und Software auch in Zu-

um die technischen Voraussetzungen denn um den »sozialen Effekt des Techno-Sex«<sup>81</sup> und den darin angelegten ständigen Feedbackloop zwischen Virtualität und Realität.<sup>82</sup> Falls es zukünftig möglich sein sollte, sich sexuell ohne »die geringste Angst vor Schwangerschaft oder sexuell übertragbaren Krankheiten«<sup>83</sup> zu treffen, hätte dies auch weitreichende Folgen für die heteronormative Ordnung außerhalb des Cyberspace. So mache dieser beispielsweise die soziale Konstruiertheit bestehender Normen sichtbar und ermögliche dadurch, dass die »überkommene Moral«<sup>84</sup> der »präkybernetischen Lüstlinge« durch eine offenere Gesellschaft abgelöst werde, die im virtuellen Raum und darüber hinaus eine Vielzahl an sexuellen Orientierungen und Vorlieben zuließe und die, wie sich später nochmals zeigen wird, neue Bezüge zum Körper beziehungsweise zu dessen virtueller Wandelbarkeit herstelle.

## The Joy of Cybersex

An diesen Möglichkeitsraum anknüpfend lasen auch andere AutorInnen den Cybersex als emanzipatorische Möglichkeit.<sup>85</sup> Wie sich Sexualität und darüber auch Geschlech-

---

kunft nur schwer umzusetzen sei. Vgl. Aukstakalnis, Steve; Blatner, David: *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Berkeley, CA 1992, S. 306f.

81 Rheingold: *Virtuelle Welten*, 1992, S. 539.

82 Vgl. 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.

83 Rheingold: *Virtuelle Welten*, 1992, S. 539.

84 Ebd.

85 Besonders beliebt waren dabei die schon genannten »Umkehrbilder«, bei denen sich innerhalb der Virtualität die Realität in ihr Gegenteil verkehrt und gerade dadurch der Cyberspace zum emanzipatorischen Raum wird. Gareth Branwyn beispielsweise beschreibt den Teledildonic, gerade entgegen der äußeren Beschaffenheit der taktilen Hardware, als Umkehrung der phallozentrischen Sexualität: »With teledildonics, instead of a penis penetrating a vagina, the real world penis is »invaginated« by the computer through means of a data-sensing »condom« or the vagina is penetrated by a dildo-like input/output device that reads and responds to the vagina.« (Branwyn: *Compu-Sex. Erotica for Cybernauts*, 1994, S. 233.) Diese These nahm die Vorstellung auf, dass die mechanische Reproduktion des Phallus diesen zugleich entnaturalisiert. Beispielhaft hierfür erklärte Cathy Griggers 1992, wie die Reproduzierbarkeit des Penis diesen in seiner vermeintlichen Natürlichkeit und Macht dekonstruiert: »The reproduction of the penis as dildo exposes the male organ as signifier of the phallus, and not vice versa, that is, the dildo exposes the cultural organ of the phallus as a simulacrum.« (Griggers, Cathy: *Lesbian Bodies in the Age of [Post]Mechanical Reproduction*, in: *Postmodern Culture* 2 [3], 1992. Online: <<https://muse.jhu.edu/article/27350>>, Stand: 29.12.2021.) Vgl. Foster: »Trapped by the Body«?, 1997, S. 711. Daraus ableiten lässt sich beispielsweise bei Griggers ein subversives Moment, da »lesbians have turned techno-culture's semiotic regime of simulation and the political economy of consumer culture back against the naturalization of male hegemony.« (Griggers: *Lesbian Bodies in the Age of [Post]Mechanical Reproduction*, 1992.) So wird auch das Teledildonic-System, so die Paraphrase von Thomas Foster, zu einer »subversive imitation of the phallus which reveals it to be only an idealized copy of itself and not a secure source of cultural authority« (Foster: »Trapped by the Body«?, 1997, S. 711.) – was, wie von kritischen Stimmen immer wieder betont wurde und auch von Foster selbst aufgeworfen wird, die Frage zurücklässt, wie und ob sich dieses subversive Spiel mit Geschlecht auch auf andere Verhältnisse übertragen lässt, beispielsweise in Fragen von »Race«, bei dem der virtuelle Identitätswandel angesichts der reaktio-

teridentitäten im Cyberspace neu entfalten könnten, wurde auch literarisch thematisiert. Ein Beispiel hierfür findet sich in Maureen F. McHughs nach Lawrence Ferlinghettis Beat-Gedichtsammlung benannten Kurzgeschichte *A Coney Island of the Mind* (1993). Darin bewegt sich der achtzehnjährige ›Cobalt‹ mit einem öffentlichen Zugang in einem VR-Cyberspace, eine Erfahrung, die zugleich zu einer Achterbahnfahrt der Emotionen wird, als auch das Potenzial von VR zwischen Empathie, Selbstfindung und Selbstentfaltung offenbart. McHughs imaginiertes VR-System setzt sich nicht nur aus einer Brille, sondern auch aus Handschuhen und einem Laufband zusammen, durch das virtuelle Bewegungen ermöglicht werden. Die privaten Geräte würden zudem auch die Wahrnehmung von Berührungen ermöglichen. Dies merkt Cobalt, als er im virtuellen Coney Island auf einen weiblichen Avatar mit dem Namen Lamia stößt. Auf der Suche nach Bekanntschaften fühlt er sich zu dieser hingezogen. Hände haltend bewegen sie sich entlang des Meeres. Durch die Berührung erfährt Lamia schließlich einen Orgasmus. Rasch stellt sich heraus, dass sich hinter dem Avatar ein Mann verbirgt, der seinen VR-Anzug so verkabelte, dass eine virtuelle Berührung seiner Hand zu einer realen Stimulation seines Gliedes führt (eine, so deutet die Kurzgeschichte an, verbreitete Umnutzung der VR-Systeme). Cobalt fühlt durch diesen Betrug erst Ekel. Doch kurze Zeit später liest er die Geschichte als interessantes Abenteuer, das er weitererzählen kann.

Damit enthält die VR-Erfahrung eine zweischneidige Zuschreibung. Cobalt macht sich am Ende sein Erlebnis zunutze, indem er es seinen virtuellen Freunden weitererzählt. Doch »[h]e doesn't have to tell everything«<sup>86</sup>. So wird die Erfahrung zur Legende, die den eigenen Normen angepasst wird, statt diese aufzubrechen. Auch der Betrug, der sich als übergreifiges Verhalten lesen lässt, bestärkt (wenn auch um homosexuelle Erfahrungen ergänzt) sexuelle Normen, beispielsweise was den Anspruch nach Verführung durch Täuschung betrifft. Andererseits enthält die VR-Erfahrung aber auch ein egalitäres Moment. Die rasche Akzeptanz der homosexuellen Erfahrung interagiert mit Cobalts vorherigen Gedanken, in denen er es als besonders interessant empfindet, wenn die Menschen hinter seinen virtuellen Bekanntschaften »maybe ugly, or fat, or old«<sup>87</sup> sind. Auch er selbst bewegt sich online ganz anders als in der konservativen »mundane world of Cincinnati, Ohio«<sup>88</sup>, von der aus er die VR-Welt betritt und wo sein Verhalten eine andere soziale Konsequenz mit sich zöge.<sup>89</sup> So lösen sich verschiedene

---

nären Kulturtradition des Blackfacing nie denselben subversiven Moment enthalten kann. Diese Problematik wird gerade in den fiktionalen Werken besonders sichtbar. In Jim Starlins und Dana Graziunas' Cyberpunkroman *Lady EI* (1992) wird beispielsweise ein ethnischer Identitätswandel des Cyborgs verhandelt. Inszeniert wird dies zwar als progressive Rache der Hauptfigur, zugleich allerdings werden schwarze Lebensrealitäten zu reaktionären Projektionsflächen, die für Armut und sexuellen Missbrauch stehen. Vergleichbares zeigt sich auch in R. U. Sirius' und Jude Milhons *How to Mutate*.

86 McHugh, Maureen: *A Coney Island of the Mind*, in: Jones, Richard Glyn (Hg.): *Cybersex*, London 1996, S. 177.

87 Ebd., S. 175.

88 Ebd., S. 172.

89 Diese Möglichkeit, gerade aus konservativen Gegenden im digitalen Raum Abstand und Entfaltung zu finden, wird immer wieder erwähnt, beispielsweise in *Nearly Roadkill* oder in *Prozac Highway*, von denen noch die Rede sein wird.

soziale Distinktionsmerkmale und Ausschlussmechanismen im imaginierten digitalen Raum auf. In diesem lässt sich gerade, was sexuelle Erfahrungen betrifft, risikolos experimentieren und es lassen sich Vorurteile abbauen; insbesondere dann, wenn diese Tätigkeiten in Anlehnung an Rheingolds Teledildonics mit der Realität interagieren. Vergleichbares wiederholt sich in McHugh's Kurzgeschichte *Virtual Love* (1994), in der es ebenfalls um eine VR-Welt geht, wenn auch darin weniger die sexuelle denn die emotionale Interaktion im Zentrum steht. Auch hier löst die aufgebrochene Verbindung zur Realität erst Schrecken und Ablehnung aus. Als die Protagonistin merkt, dass sie sich zu einer anderen virtuell auftretenden Figur hingezogen fühlt, fühlt sie sich wie Cobalt um die sichere Grenze zwischen Realität und Virtualität betrogen. Doch auch sie besinnt sich kurze Zeit später darauf, dass diese Grenzüberschreitung gerade angesichts des nicht gänzlich auflösbaren Sicherheitsriegels zwischen Realität und Virtualität vielmehr eine Chance zur Erweiterung des eigenen Erfahrungshorizonts ist, der man sich hingeben kann.

Für viele dem Cyberpunk nahen SchriftstellerInnen (wie auch für die Cyberpunk-Magazine) schienen die sexuellen Möglichkeiten von VR oftmals interessanter als die emotionalen.<sup>90</sup> So ist es durchaus passend, dass Cobalt den Cyberspace zu Beginn in einem Raum mit dem Namen ›The Party‹ betritt, der einem Fetischevent gleicht – »The party is a big space full of people dressed all ways – boys with big hair and girls with latex skulls and NPC in evening gowns and tuxes [...].«<sup>91</sup> Wie Rudy Rucker in seinem satirischen Roman *The Hacker and the Ants* darstellte, lag diese Verbindung angesichts der dazu imaginierten Geräte für viele anscheinend auf der Hand: Die eng an den Körper angepassten Kleider und Kabelverbindungen erinnerten äußerlich an Fetischkleider beziehungsweise dazugehörige Werkzeuge. So scheint es zumindest auf den ersten Blick nicht viele Unterschiede zu geben, wie Rucker es anhand der ersten Begegnung zwischen einem Hacker und seiner weiblichen Bekanntschaft beschreibt: »What are those gloves and googles«, Gretchen asked me when we reached the sun porch. »Were you and the wife into bondage?« She laughed softly and took a sip of her wine. »I work in virtual reality,« I told her.«<sup>92</sup> Doch auch hier hielten die klobigen und mühsamen Geräte in der literarischen Imagination nicht von der VR-Euphorie ab, sondern förderten diese, vergleichbar mit den Darstellungen aus dem *Future Sex*, gerade in Verbindung mit sexualisierten Vorstellungen vielmehr.

Allerdings blieben die Visionen von Cybersex längst nicht auf Fetischbilder beschränkt. Phillip Robinson und Nancy Tamosaitis gingen beispielsweise in ihrem gut 330-seitigen Einführungswerk *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica* (1993) auf eine Vielzahl realer und zukünftiger Möglichkeiten der »ultimate form of safe sex«<sup>93</sup> ein. Das Buch enthielt dabei eine große Portion Technikoptimismus. Im virtuellen Erlebnis »our tactile and other senses could be increased a thousandfold in ways that

90 Für einen Überblick auf die zahlreichen literarischen Auseinandersetzungen damit vgl. die von Richard Glyn Jones herausgegebene Science-Fiction-Sammlung *Cybersex* (1996).

91 McHugh: *A Coney Island of the Mind*, 1996, S. 172.

92 Rucker, Rudy: *The Hacker and the Ants* (Version 2.0), New York 2002, S. 50.

93 Robinson; Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993, S. XVII.

boggle the mind»<sup>94</sup>. Hierfür gab es in den 90er-Jahren bereits etliche Angebote. Neben den experimentelleren Versuchen, wie beispielsweise Lisa Palacs *Cyborgasm*, ein *Virtual-Audio*-Erlebnis, das eine Art 3D-Sound simulierte, waren dies einerseits Games. Nachdem 1981 mit *Softporn Adventure* eines der ersten erfolgreichen textbasierten Erotikspiele aufkam, war das Angebot 1993 äußerst vielfältig. Es gab verschiedenste StripPoker-Versionen, Spiele mit Videosequenzen, Verführungsspiele, Sexsimulationen, in denen sich die meist weibliche Figur mit Klicks entkleiden ließ, und vieles mehr, wobei dies, wie Tamosaitis und Robinson reflektierten, vor allem einen Markt für »white male members«<sup>95</sup> bediente. Etwas anders sah es im zweiten Bereich aus; den zahlreichen BBS, in denen es erotisch zur Sache ging. Hier präsentierte *The Joy of Cybersex* auch aus weiblicher Perspektive auf mehr als hundert Seiten das bestehende Angebot. Darüber hinaus beschrieben Robinson und Tamosaitis im letzten Teil die zukünftigen Möglichkeiten. Der künftige Cyberspace, den man sich vor allem als realistische VR-Welt erträumte, würde das Ausleben jeglicher Fantasie ermöglichen. Dies betraf einerseits Geschlechternormen, die sich virtuell durchbrechen ließen. Zugleich ging man in der Fantasie aber noch einen Schritt weiter:

Does the idea of making love as a dolphin or snake thrill you? Perhaps a tiger or a koala is your taste? If you are going to do it doggie style, why not become Fido and experience the real thing? [...] You can create more or different body parts. Use your imagination. Are two heads really better than one? Will having two vaginas or penises double your pleasure?<sup>96</sup>

Neben diesen eher ausgefallenen, theatralen Rollenspielen erkannte man in *The Joy of Cybersex* auch gänzlich andere Verwendungszwecke virtueller Sexualität, beispielsweise was die künftige Aufklärung betraf. So zitierten Robinson und Tamosaitis mehrfach Mike Saenz, den Autor der digitalen Comic-Reihe *Shatter* (1985–1988) als auch Programmierer früher erotischer Spiele wie *MacPlaymate* (1986) oder *Virtual Valerie 1 & 2* (1990, 1995). Saenz erklärte beispielsweise in der *New Media*-Ausgabe – einem weiteren Magazin von David Bunnell – zum Thema *Digital Sex. Technology, Law & Censorship* (1993), dass die Zukunft des virtuellen Sex zugleich als Entertainment wie als Bildungsangebot erfasst werden könne.<sup>97</sup> Und in einem der *Mondo 2000* entnommenen, von *The Joy of Cybersex* ebenfalls zitierten Ausschnitt lieferte Saenz die Vorstellung einer sexuell motivierenden Bildungssoftware:

94 Ebd., S. XIV.

95 Ebd., S. 31.

96 Ebd., S. 242.

97 *New Media* und David Bunnell waren insgesamt allerdings etwas vorsichtiger, wohin die Richtung gehen würde. Zwar sah man durchaus emanzipatorische Möglichkeiten, doch erstens betonte Suzanne Stefanac in ihrem Leitartikel, dass es noch Jahrzehnte gehen würde, bevor man funktionierendes taktiles Material haben würde. Zweitens betonte Bunnell im Editorial, dass es eine schmale Linie zwischen tatsächlich interessanten Angeboten und zu euphorischen Werbeversprechen wie auch sexistischem Angebot sei. Vgl. Stefanac, Suzanne: Cybersex 101, in: *New Media* 3 (4), 1993, S. 41.



Sophisticated sex simulation will be ubiquitous and accepted as legitimate entertainment, education, and therapy ... Just as a flight simulator is used to train pilots before they climb into a real plane, I think sex simulation could be used to prevent unwanted pregnancies and warn about sexually transmitted diseases.<sup>98</sup>

I have a silly idea for a product called Strip Teacher. She goes ›Tell me the name of the thirteenth president of the United States and I'll show you my tits.<<sup>99</sup>

Sexualität erschien in dieser männlich pubertären Vision als Katalysator verschiedenster Anwendungsbereiche des künftigen Cyberspace. Um den emanzipatorischen Aspekt hiervon auch für Frauen herauszustreichen, zitierten Robinson und Tamosaitis mehrfach Brenda Laurel. Diese kritisierte zwar die männlichen Entkörperlichungsfantasien, das bisher noch fehlende Angebot für Frauen als auch die männliche Fantasieelosigkeit, was künftige Anwendungen betraf. Doch in den von *The Joy of Cybersex* zitierten Stellen aus *New Media* beziehungsweise aus der *Mondo 2000* sah sie die Zukunft eines VR-Cyberspace auch aus einer technooptimistischen feministischen Perspektive: »We're starting to see opportunities with computer networks and to some extent interactive games, to construct flavors of one's sexual persona that aren't stereotypes, that escape those cages.«<sup>100</sup> Entsprechend wertvoll erschien VR auch für Frauen als neues Medium für die Entfaltung unterschiedlicher Begehren, so Brenda Laurel im Interview mit der *Mondo*, aus dem auch in *The Joy of Cybersex* zitiert wurde:

The male-female differences I see in authoring are mostly cultural artifacts, and I think they're passing away. The place where it's most obvious is in the issues around sexual applications of VR, because women are just finding a way to have a voice around their own sexuality. To own it and find it OK to make representations about it. Because you can't do sex in VR until you have tactile feedback [laughter] ... but you can do erotica and porn. The people who are expressing that desire now and formulating its content are men because they're more comfortable with that. But I think that's changing fast. This may be a medium where women have a chance to explore this stuff more.<sup>101</sup>

Dass sich sowohl diese utopischen Visionen für den Nutzen von VR für Frauen als auch die männlich geprägten Vorstellungen relativ widerspruchsfrei in Robinsons und Tamosaitis' Präsentation von Cybersex einfügen lässt, zeigt (neben der Bedeutung des Cybersex für die sich entwickelnde Cyberkultur und die damit verknüpften Cyberspace-Imaginationen), dass die Cyberpunks auch für eine etwas breitere Cyberkultur vielfach die primäre Bezugsquelle für die eigenen Imaginationen bildeten und dass dies harmonisierend auf potenzielle Widersprüche einwirkte. Denn im technooptimistischen Verständnis des Cyberpunks bringen die neuen Technologien grundsätzlich Autonomie und

98 Robinson; Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993, S. 276.

99 Ebd., S. 287.

100 Stefanac, Suzanne: *Cybersex* 101, in: *New Media* 3 (4), 1993, S. 41.

101 Laurel, Brenda; Morgan, Jas: *Brenda Laurel the Lizard Queen*, in: *Mondo 2000* (7), 1992, S. 84.

Selbstentfaltung, auch wenn die realen Anwendungen hiervon nicht immer nur von positiven Erfahrungen zeugen. Nicht nur über die Verweise auf das Interview aus dem *Mondo* wird der enge Bezug zum Cyberpunk in *The Joy of Cybersex* besonders sichtbar. Neben den wiederkehrenden Zitaten aus dem Cyberpunk-Dunstkreis empfahlen Robinson und Tamosaitis beispielsweise ihren LeserInnen die Lektüre von *Future Sex*, *Mondo 2000* oder dem eben gestarteten *Wired*, »to keep up with virtual sex as it develops«<sup>102</sup>. Und zu den zwei Meilenstein des virtuellen Sex erklärte man einerseits die Spielreihe *Leisure Suit Larry*, die in den 80er-Jahren den Massenmarkt für erotische Spiele öffnete, und andererseits Gibsons *Neuromancer*, der die Visionen für das zukünftige Angebot lieferte und zugleich als eine Art Leitbild das Bild eines VR-Cyberspace prägte, der einerseits in naher Zukunft realisierbar erschien und in dem andererseits virtueller Sex eine wichtige Rolle spielte.<sup>103</sup>

## VR zwischen kultureller Imagination und tatsächlichen Anwendungen

Die ›Virtual Reality‹ kennt keine Grenzen.<sup>104</sup>  
(Timothy Leary im Interview mit David Sheff, 1990)

Auch abseits des Themas *Virtual Sex* blickte man zu Beginn der 90er-Jahre euphorisch auf die VR-Technologien, denen man ein großes emanzipatorisches Potenzial zuschrieb, insbesondere was die darüber einmal mehr versprochene gesteigerte Handlungsmacht betraf. VR könnten ganz allgemein »be used in human problem solving«<sup>105</sup> oder alternative erstrebenswerte Realitäten aufzeigen. Als neues Medium könnte VR auch, so der Sensorama-Mitentwickler Morton Heilig, verschiedenste gesellschaftliche Bereiche revolutionieren und dem Individuum eine neue Kraft verleihen, mit der es erst umzugehen lernen musste.<sup>106</sup> Auch erschien VR als Medium mit umfassender Kraft für ein Empowerment in jedem Bereich des Lebens. VR besitze nämlich das Potenzial, »to enhance

102 Robinson; Tamosaitis: *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, 1993, S. 15.

103 Vgl. ebd., S. 24.

104 Sheff, David; Leary, Timothy: Die ›Virtual Realities‹ von Timothy Leary, in: *ARS ELECTRONICA: Virtual Worlds*, Linz 1990, S. 5. Online: <<https://archive.aec.at/media/assets/5d89b1fde97acfe3700dc0ecafec8210.pdf>>, Stand: 21.12.2022.

105 Antoni, Gianni; Pizzi, Rita: *Virtuality as a Paradigm of Problem Solving*, in: *The Second International Conference on Cyberspace. Collected Abstracts*, Santa Cruz 1991, S. 7.

106 »Each time we developed a means of having more extensive power we found that we must regulate it. We don't let an unlicensed individual fly a 747. There's too much power, too much at risk. We don't let an unlicensed individual run a nuclear power plant. I hate to say this, because it sounds fascist, but these new media will be so enormously powerful and overwhelming that you could put somebody through an experience of terror and fear that could literally kill him in his seat. Therefore, I visualize a time when we'll have to train and license people to use these media in a responsible way. The power for good will be equally enormous. These media will have a revolutionary impact on our schools [...] on hospitals. [...] The new media also will alter the way we design cities. They will change the balance of international power.« (Heilig, Morton: *Enter the Experiential Revolution. A VR Pioneer Looks Back to the Future*, in: Jacobson, Linda [Hg.]: *Cyberarts: Exploring Art & Technology*, San Francisco 1992, S. 304.)