

## Die Welt als reine Information und der Cyberspace als ›Queer Space‹? Die MUDs als wichtiger Reflexionsraum für die Cyberkultur

Going to a MOO feels much more ›real‹, which is to say much more fully embodied, than anything else you can do on a computer. It's more interactive than playing a CD-ROM or cruising the World Wide Web, and more intense than typing on a chat line. At this point, for me, it easily beats watching TV, as well as providing more stimulation than the rest of my so-called social life.<sup>559</sup>

(Steven Shaviro: *An Introduction to MUDs and MOOs*, 1996)

Anders als von vielen FuturistInnen oder auch von den Cyberpunks angedeutet, waren es zu Beginn der 90er-Jahre weder die virtuellen Shoppingmalls noch die visuell mit HDM-Brille begeharen Welten, die das (kulturelle) Leben im Cyberspace prägten, sondern vielmehr Kommunikationsplattformen, die auf eine rein textbasierte Umgebung als Grundlage einer »Social VR«<sup>560</sup> in Präform setzten. Die zentralen Anwendungen hierfür bildeten neben der großen Anzahl von Usenet-Gruppen beziehungsweise BBS – das *Wired* sprach 1993 allein in den USA von »45 000 public bulletin boards«<sup>561</sup> – die *Multi-User Dungeons* (MUDs).<sup>562</sup> Deren früheste Versionen, etwa das erste an der University of Essex entstandene *MUD1* (1978), das, um das Netzwerk zu schonen, zu Beginn nur am frühen Morgen und an Wochenenden begehbar war, orientierten sich noch stark an Pen-&-Paper-Rollenspielen. Spätere Programme, beispielsweise *MicroMUSE* (1989, bis 1991 noch *MicroMUSH*), *LambdaMoo* (1990) oder die beliebte Furry-Fandom-Welt von *FurryMuck* (1990), glichen dann eher thematisch unterschiedlich inszenierten Chatwelten<sup>563</sup> – Ted Pedersen und Mel Gilden beschreiben diesen Wandel in ihrem Cyber-Jugendroman *Cybersurfers* (1995) treffend mit der Bemerkung: »But as they got more popular, the dungeons became dimensions.«<sup>564</sup>

559 Shaviro, Steven: *An Introduction to MUDs and MOOs*, 1996, <[https://web.archive.org/web/20020422205018/www.dhlgren.com/MOO\\_Intro.html](https://web.archive.org/web/20020422205018/www.dhlgren.com/MOO_Intro.html)>, Stand: 25.06.2021.

560 Rheingold: *PARC Is Back!*, 1994.

561 Rickard, Jack: *Home-grown BBS*, in: *Wired*, 01.04.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/04/bbs/>>, Stand: 31.03.2022.

562 Auch BBS wurden entsprechend analysiert. Vgl. z.B. Kudlak, Steve: *Personal and Social Implications in Early Implementations of Cyberspace or »Why I cried when my RPG character almost died?«*, in: *The Second International Conference on Cyberspace. Collected Abstracts*, Santa Cruz 1991, S. 88–89. Allerdings kam es in und über die MUDs zu mehr öffentlichem Austausch in der Forschung.

563 Dabei existierten neben den thematisch nicht beschränkten Welten mit oftmals verschiedenen Räumen auch spezifischere MUDs, die sich nach popkulturellen Vorbildern richteten, sodass man beispielsweise in die Welt von *Star Wars* oder *Herr der Ringe* eintauchen konnte.

564 Pedersen, Ted; Gilden, Mel: *Cyberspace Cowboy*, Victoria 1997 (*Cybersurfers* 2), S. 12. Der zweite Roman der Jugendromanreihe *Cybersurfers* handelt von jugendlichen Computerfreaks, die im Cyberspace »challenged and accepted« (ebd., S. 125) werden. Unter anderem erhält Jason den Auftrag, ein MUD für Jugendliche zu programmieren, auf dem sie sich frei austauschen können. Unbeabsichtigt enthalten ist darin ein nachträglich fast schon komischer, die Zukunft vorwegnehmender Clou: Jason darf sein MUD auf dem lokalen Polizeiserver hosten, unter der Bedingung, dass diese zwar grundsätzlich keinen Zugriff auf die virtuelle Welt der Jugendlichen erhält, jedoch benach-

Die Möglichkeit, in den MUDs als einer Form von virtuellen Communitys (ohne große Anforderungen an die Datengeschwindigkeit) in Echtzeit zu chatten und (je nach Spiel unterschiedlich stark) die virtuelle Welt kreativ zu beleben, sorgte für rege Begeisterung und positive Kommentare in den Computerzeitschriften.<sup>565</sup> Dem hinzu kam bald auch ein wissenschaftliches Interesse, das in den virtuellen Welten ein bemerkenswertes soziales oder auch juristisches Experimentierfeld erkannte.<sup>566</sup> Nicht wenige AutorInnen waren dabei selbst eifrige UserInnen oder gar AdministratorInnen ihrer eigenen Welten. Viele betrachteten ihre Erfahrungen als Ankündigung einer utopischen Entwicklung des Cyberspace, in der neue Communitys entstehen und in der man sich freier als in der echten Welt entfalten kann, insbesondere was das Experimentieren mit fluideren Geschlechterkategorien beziehungsweise -identitäten und virtuellem Sex betraf. So entwickelten sich die MUDs zum heute oft vergessenen, ersten zentralen Reflexionsobjekt tatsächlicher Cyberspace-Erfahrungen. Die Realität hielt den anfänglich mitunter großspurigen Visionen und Ankündigungen allerdings nur bedingt stand. So konnte die virtuelle Selbstverwaltung die aus der Realität stammenden Probleme nicht anders als bisher lösen, und wo die Textwelten tatsächlich ein emanzipatorisches Potenzial offenbarten, verloren sie spätestens Ende der 90er-Jahre den Großteil der NutzerInnen an andere Webangebote, die mit besserer Grafik und mehr Interaktionsangebot werben konnten.

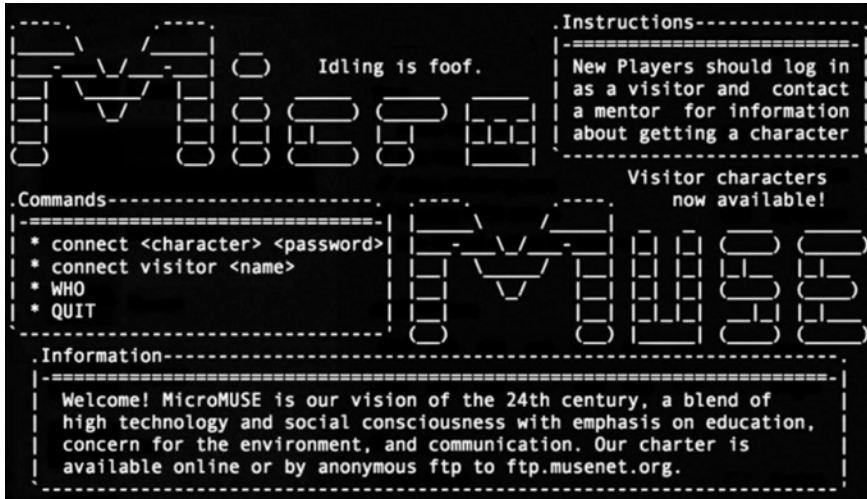
---

richtigt wird, wenn bestimmte auffällige Worte allzu oft verwendet werden, die auf illegale Handlungen hindeuten.

- 565 Vgl. z.B. Kelly, Kevin; Rheingold, Howard: *The Dragon Ate My Homework*, in: *Wired*, 03.01.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/03/muds-2/>>, Stand: 10.05.2021; Davis, Eric: *It's a Mud, Mud, Mud, Mud World*, 1994; Quittner, Joshua: *Johnny Manhattan Meets the Furry Muckers*, in: *Wired*, 03.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/03/muds-3/>>, Stand: 22.06.2021. Für eine umfassendere Bibliografie der frühen Artikel vgl. Bartle, Richard: *MUD Bibliography*, <[https://web.archive.org/web/20020829085715/www.iol.ie/~ecarroll/mud/bib\\_mag](https://web.archive.org/web/20020829085715/www.iol.ie/~ecarroll/mud/bib_mag)>, Stand: 20.10.2021.
- 566 Vgl. zum Beispiel Mnookin: *Virtual (ly) Law: The Emergence of Law in LambdaMOO*, 2001; Schiano: *Lessons from LambdaMOO*, 1999; Beaubien, Michael: *Playing at community: Multi-user dungeons and social interaction in cyberspace*, in: Strate, Lance; Jacobsen, Ronald; Gibson, Stephanie (Hg.): *Communication and cyberspace: social interaction in an electronic environment*, Bridgehampton 1999, S. 179–188; Turkle, Sherry: *Virtuality and its Discontents*, in: *American Prospect* (24), Winter.1996, S. 50–57; Poster: *CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere*, 1996; Turkle: *Life on the Screen*, 1997.

## Was ist ein MUD?

Abbildung 14: MicroMUSE<sup>567</sup>



Wenn auch historisch ungenau, werden die verschiedenen, aus Textelementen bestehenden virtuellen Welten im Folgenden allesamt als ›MUD‹ bezeichnet, auch wenn, aus deren Codes abgeleitet, damals unter anderem zwischen MOOs (›MUD, Object Oriented‹), MUSHs (›Multi-User Shared Hallucination‹) und MUCKs (ein Wortspiel von ›MUD‹, gelegentlich aber auch als ›Multi-User Construction Kit‹ gelesen) unterschieden wurde. Die Prinzipien dahinter glichen sich, die unterschiedlichen Systeme nutzten jedoch verschiedene Programmiersprachen und -konzepte.<sup>568</sup> Die Unterschiede betrafen insbesondere die Zuteilung von Objekten in der Datenbank und die damit einhergehenden Programmiermöglichkeiten. Auch wurden die Onlinewelten im Laufe ihrer Zeit in ihrem Setting immer komplexer und veränderbarer. Beispielsweise bauten einige MUDs ›Wettereffekte‹ oder Tag-Nacht-Zyklen ein, und andere ließen die SpielerInnen nicht nur Gegenstände herstellen und Räume dekorieren, sondern auch Systeme mit eigenen Regeln und an Objekte gekoppelte Effekte. Die eigentlichen MUDs blieben dabei rein textbasiert, es gab jedoch auch Welten, die sehr stark durch ASCII-Illustrationen visuelle Elemente einbauten, oder auch Mischformen, beispielsweise als Präform das bereits erwähnte *Habitat* von Randy Farmer und Chip Morningstar für LucasArts, das, in seiner Beta-Phase als Commodore-64-Spiel erschien, mit seinen 2D-Avataren und den Animationen stärker in die Richtung späterer MMORPG ging, das jedoch gleichzeitig

567 Bild von Sloan, Robin: Before Minecraft or Snapchat, there was MicroMUSE, Aeon, 17.03.2014, <<https://aeon.co/essays/before-minecraft-or-snapchat-there-was-micromuse>>, Stand: 13.04.2021.

568 Als Einleitung in die Unterschiede vgl. Reed, Aaron A.: 1990: LambdaMOO, Substack newsletter, 50 Years of Text Games, 20.05.2021, <<https://if50.substack.com/p/1990-lambdamoo>>, Stand: 09.09.2021.

wie die MUDs auch als soziale Kommunikationsplattform funktionierte und unter den MUD-NutzerInnen wie auch KommentatorInnen eine größere Bekanntheit genoss.<sup>569</sup>

Neben den als soziale Plattformen oder als (Rollen-)Spiele funktionierenden MUDs gab es auch einige Ansätze, die Programme zum Austausch in Forschungseinrichtungen oder als virtuelle Geschäftsumgebungen zu verwenden. Ein Beispiel für Letzteres bildete das nicht sehr erfolgreiche erste ›Metaverse‹ der durch die Hausdurchsuchungen wegen des Cyberpunk-Rollenspiels bekannt gewordenen Steve Jackson Games, das in einem Bezahlangebot virtuelle ›Büros‹ und ›Verkaufsflächen‹ für Unternehmen wie das *FringeWare* oder Gruppen wie die Electronic Frontier Foundation bereitstellte.<sup>570</sup> Getreu den bestehenden Cyberpunk-Visionen träumte man in diesen Fällen mit kommerziellem Interesse, so erklärt es ein Artikel von Jerry Straton aus dem Jahre 1995, von virtuellen Verkaufsflächen in Form von MUDs, »where customers can find merchants, and where merchants can run a home storefront without the loss of privacy which that usually entails.«<sup>571</sup>. In eine ähnliche Richtung argumentierten Randall Farmer, Chip Morningstar und Douglas Crockford, die die Erfahrungen aus *Habitat* nach dem Ende der VR-Euphorie – und in Abgrenzung hiervon<sup>572</sup> – als Grundlage für den künftigen Cyberspace interpretierten.<sup>573</sup> *Habitat* bilde das Vorbild eines »many-to-many communication«<sup>574</sup> – Systems, wie es sich im Internet als primäres, aber nicht zwingend einziges Angebot des Cyberspace entwickeln sollte. Drei Faktoren spielten dabei, gemäß den drei Entwicklern, eine besondere Rolle. Erstens benötige der »future global cyberspace« einen »sense of community«<sup>575</sup>, um ihn überhaupt attraktiv zu machen. Zweitens brauche es darin eine

- 
- 569 Eine ausführliche Einführung in *Habitat* findet sich unter anderem in einem Vortrag von Stone, Allucquère Rosanne: What Vampires Know: Transubjection and Transgender in Cyberspace, 1993, <<http://web.archive.org/web/19970628124225/www.actlab.utexas.edu/~sandy/eyes-of-the-vampire>>, Stand: 29.12.2021. Zudem haben die Erfinder ihre Welt immer wieder reflektiert, beispielsweise bezüglich der Lektionen für den Cyberspace, aber auch bezüglich ethischer Fragen, wie dem Gebrauch von Waffen. Vgl. Morningstar; Farmer: The Lessons of Lucasfilm's Habitat, 1990.
- 570 Zu den virtuellen Büros vgl. Curtis: Phenomena in Text-Based Virtual Realities, 1996, S. 370; Kandalgaonkar, Neil: Fuse your illusion. In virtual reality, to describe something is to create it, in: Concordia University's Undergraduate Journal of Communication Studies 4 (1), 1995. Online: <<https://www.collectionscanada.gc.ca/eppp-archive/100/202/300/mediatribe/mtribe95/textr.html>>, Stand 30.10.2024. Zu den virtuellen Forschungsumgebungen vgl. Unsworth, John: Constructing the Virtual Campus, 1994, <<https://people.brandeis.edu/~unsworth/Virtual.Campus.html>>, Stand: 25.06.2021.
- 571 Stratton, Jerry: MUSHing the Electronic Frontier, Hoboes, 1995, <<https://www.hoboes.com/NetLife/Children/infoshok/MUSH/#children-shok-mush-simsense>>, Stand: 24.06.2021.
- 572 »We feel that the defining characteristic of cyberspace is the shared virtual environment, not the display technology used to transport users into that environment.« (Morningstar; Farmer: The Lessons of Lucasfilm's Habitat, 1990.)
- 573 Damit waren die beiden nicht allein. Auch Negroponte bezog sich beispielsweise auf die MUDs, aus deren Erfahrungen er die sich vervielfältigende Zukunft digitaler Vergnügungsangebote ableitete. Vgl. Negroponte: Being Digital, 1995, S. 182.
- 574 Farmer, Randall; Morningstar, Chip; Crockford, Douglas: From Habitat to Global Cyberspace, 1994, <[https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual\\_Worlds/FromHabitatToCyberspace.html](https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual_Worlds/FromHabitatToCyberspace.html)>, Stand: 06.01.2022.
- 575 Ebd.

Verbindung zur »real economy«<sup>576</sup>, weil nur so umfassend Interaktionen und Entwicklungen passierten und weil bereits die rudimentäre Ökonomie von *Habitat* mit eigenen Tokens zu einer gewissen Stabilität durch gegenseitiges Handeln und damit zu sinnstiftenden Handlungen und einem engeren Zusammenleben der Community führe. In einem weiteren Schritt gemeint war damit vor allem der Zugang zu realen Währungen für sichere finanzielle Transaktionen und ein zugänglicher freier Markt, wie die Autoren mit Referenz auf David Chaum, den Pionier des digitalen Geldes, und auch mit Verweisen auf Friedrich Hayek schrieben.<sup>577</sup> Drittens müssten der Cyberspace und seine Protokolle offen und dezentralisiert sein, das heißt in Verbindung der ersten beiden Punkte eine »creative decentralization« als auch eine »entrepreneurial decentralization«<sup>578</sup> enthalten. Auf solche Vorschläge bezogen, die in Verbindung von freiem Markt und virtuellen Welten die Zukunft des Cyberspace sahen, trifft Carmen Hermosillos (online unter dem Namen *humdog* bekannt) Kritik an den utopischen Verheißungen der virtuellen Communitys auch auf die MUDs zu. Hermosillo veröffentlichte 1994 online den in den folgenden Jahren oft zitierten Essay *Pandora's Vox: On Community in Cyberspace* (1994), in dem sie neue Kommodifizierungsvorgänge beschrieb, die den Menschen nicht befreiten oder ihn vor Hierarchien erlösten, sondern ihn verwertbarer denn je machte. Insbesondere für die kommende Entwicklung sozialer Plattformen machte Hermosillo dabei wichtige Beobachtungen: »Many cyber-communities are businesses that rely upon the commodification of human interaction.«<sup>579</sup> Doch der eigentliche Erfolg der MUDs – 1993 existierten mindestens 276 virtuelle Welten, von denen die meisten nicht profitorientiert waren<sup>580</sup> – lag weitaus stärker im sozialen und freizeithlichen denn im geschäftlichen Austausch. So hielt sich der von einigen Projekten anvisierte wirtschaftliche Profit der meist an Bildungsinstitutionen wie Universitäten angesiedelten MUDs in Grenzen, wenn auch sich daraus, wie sich am Ende dieses Kapitels andeuten wird, mitunter einige Folgegeschäfte ergaben, die sich dann vielleicht tatsächlich als Teil eines umfassenden Kommodifizierungsprozesses sozialer Interaktionen im Netz und an Computern beschreiben ließen.

Dass viele MUDs nur schwer kommerziell vermarktet werden konnten, lag vielleicht nicht nur daran, dass dies für viele Betreiber gar nicht im Fokus stand, sondern auch daran, dass diese im Gegensatz zu den einst von den Cyberpunks besonders gelobten VR-Angeboten, die einem breiteren Publikum weiterhin als Leitbild des Cyberspace dienten, ausschließlich auf die Imaginationskraft der NutzerInnen setzten. MUDs funktionierten so, dass es verschiedene Befehle gab, mit denen man beispielsweise mit allen im Raum anwesenden UserInnen kommunizieren (»User X: Hi«) oder auch nur mit einzelnen »flüstern« konnte oder mit denen man eine Emotion oder Handlungen ausdrücken konnte (»Userin Y lächelt« oder »User X trinkt einen Kaffee«). Den späteren Entwicklungsgrenzen entgegen wurde das abseits der ASCII-Künste nicht vorhandene

576 Ebd.

577 Vgl. dazu die beiden Texte Morningstar; Farmer: *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*, 1990; Farmer; Morningstar; Crockford: *From Habitat to Global Cyberspace*, 1994.

578 Farmer; Morningstar; Crockford: *From Habitat to Global Cyberspace*, 1994.

579 Humdog: *Pandora's Vox: On Community in Cyberspace*, 1996, S. 438.

580 Bruckman, Amy: *Gender Swapping on the Internet*, in: Ludlow, Peter (Hg.): *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*, Cambridge 1996, S. 318.

Grafikangebot von EntwicklerInnen und NutzerInnen als besonderer Vorteil interpretiert. Der *LambdaMoo*-Entwickler Pavel Curtis charakterisierte beispielsweise die MUDs, mit McLuhan gesprochen, als ein ›kaltes Medium‹, das die Imaginationskraft der NutzerInnen anregt und diese nicht wie andere Medien in eine passive Rolle überführt.<sup>581</sup> Zudem hatten die Textwelten den Vorteil, so die Meinung eines Nutzers, der affirmativ im *Wired* zitiert wurde, dass sich damit die Erfahrung besser individualisieren ließ: »It's easier to make things happen with text, because you simply have to type what you want to ›happen‹. You can make up your own images, and it's different for everyone.«<sup>582</sup> Gerade eine Welt »of pure communication, where looks don't matter and only the best writers get laid«<sup>583</sup>, schien aufgrund ihrer Beschränkung auf Text und dem damit einhergehenden Ausblenden sozialer Hintergründe umso egalitärer.

Dass das grafische Angebot beschränkt war und man eine größere Portion Vorstellungskraft für das Rollenspiel benötigte, hinderte zwischenzeitlich nicht daran, dass die NutzerInnen die virtuellen Welten als ›echte‹ Welten betrachteten – wobei es zur Frage nach dem Realitätsgehalt verschiedene Positionen gab, sodass die virtuelle Realität der MUDs beispielsweise als eine »fully present, actual world«<sup>584</sup> (Steven Shaviro) erschien, als ein digitales Abbild wahrgenommen wurde, bei der »the ›world‹ literally to our ›desktop«<sup>585</sup> (Jerry Stratton) komme, die virtuelle Welt als zweite Realität erschien, die mit unseren digitalen »Doppelgänger[n]«<sup>586</sup> (Erik Davis) bevölkert werde, oder sie zur »prose-based reality«<sup>587</sup> (Pavel Curtis) erkoren wurde. Thematisch glich vieles davon den Cyberpunk-Diskursen, selbst wenn man sich in Fragen der visuell zugänglichen Welt unterschied. Ein Beispiel hierfür ist die wiederkehrende Betonung des risikolosen virtuellen Sex und die Vorstellung der nicht entfremdeten virtuellen Welten. Josh, ein MUD-User, antwortete zum Beispiel in einem Interview mit Sherry Turkle auf die Frage, was ihm die virtuellen Welten bedeuten, mit der Betonung jener positiv konnotierten Flucht in die Virtualität, die zeitnah auch für die VR hervorgebracht wurde: »I live in a terrible part of town. I see a rat hole of an apartment, I see a dead-end job, I see Aids. Down here [in the MUD] I see friends, I have something to offer, I see safe sex.«<sup>588</sup> Diese Aussage war jedoch in der Intention der Autorin nicht ausschließlich positiv zu verstehen: Wie erwähnt, sah Turkle zwar emanzipatorische Möglichkeiten der MUDs, verwies jedoch zugleich auf die darin angelegten Probleme der Realitätsflucht.<sup>589</sup>

581 Vgl. Curtis: *Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, 1996, S. 370.

582 Quittner, Joshua: *Johnny Manhattan Meets the Furry Muckers*, in: *Wired*, 03.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/03/t/muds-3/>>, Stand: 22.06.2021.

583 Ebd.

584 Shaviro, Steven: Pavel Curtis, 1997, <[www.dhlgren.com/Doom/ch13.html](http://www.dhlgren.com/Doom/ch13.html)>, Stand: 28.06.2021.

585 Stratton: *MUSHing the Electronic Frontier*, 1995.

586 Davis, Erik: *It's a Mud, Mud, Mud, Mud World*, in: *The Village Voice*, 22.02.1994. Online: <<https://teehgnosis.com/its-a-mud-mud-mud-mud-world/>>, Stand: 25.06.2021.

587 Zitiert nach Reed, Aaron A.: 1990: *LambdaMOO*, *Substack newsletter*, 50 Years of Text Games, 20.05.2021, <<https://if50.substack.com/p/1990-lambdamoo>>, Stand: 09.09.2021.

588 Turkle: *Virtuality and its Discontents*, 1996, S. 54.

589 Turkle mahnte beispielsweise, dass die Gefahr bestehe, dass die virtuelle Realität der eigentlichen Realität vorgezogen werde. Nicht alles an Turkles Kritik entsprach einem sich wiederholenden Technikpessimismus. Zu Recht verweist sie beispielsweise darauf, dass sie von vielen NutzerInnen gehört habe, dass sie sich aufgrund des virtuellen Geschlechtertauschs besser in das ande-

Für das rege (akademische) Interesse an den MUDs sorgte nicht zuletzt auch, dass bei der großen Anzahl schreibfreudiger NutzerInnen stets die ›korrekten‹ Belege für die anderweitig bereits hergeleiteten Thesen gefunden werden konnten. Ein Beispiel hierfür ist Erik Davis, der die virtuellen Welten der MUDs in Anlehnung an Gibsons Voodoo einmal mehr unter dem Eindruck des von ihm herausgearbeiteten ›Technopaganismus‹ las. Hierfür fand er ausreichend Indizien: Legba, eine Userin, von der noch die Rede sein wird und die ihr Avatar nach einem Voodoo-Heiligen benannte, sprach beispielsweise davon, wie die virtuelle Welt der MUDs als ›magisch‹ beschrieben werden kann und wie das Spiel mit Genderidentitäten – das ›Gender-fucking and morphing‹, so Legbas Begriffe – schamanischen Ritualen glich.<sup>590</sup> Vermutlich lagen solche noch so gerne zitierten Antworten auch an der Homogenität<sup>591</sup> der NutzerInnen als eines akademisch gebildeten, Englisch sprechenden<sup>592</sup> und den Diskurs der Cyberkultur kennenden Publikums, das die erhofften Antworten aufgrund bekannter Fragestellungen zu antizipieren wusste. Von dieser antizipierbaren Meinung waren nebenbei bemerkt auch die KritikerInnen der MUDs nicht ausgeschlossen, die selbst die Spielwelten oft gar nie betreten hatten aber genau wussten, wie sie darüber zu schreiben hatten: Man fürchtete den Realitätsverlust und warnte vor einer neuen Sucht der meist jungen StudentInnen, für die aus den MUDs ein »Multiple Undergraduate Destroyer«<sup>593</sup> werden könnte.

Entsprechend der vielfältigen Handlungsspielräume wie auch infolge eines antwort- und interaktionsfreudigen Publikums wurden die MUDs zur Projektionsfläche für verschiedenste Forschungshypothesen. Das bedeutet allerdings nicht, dass damit die zitierten Empfindungen ›falsch‹ waren. So wurde die Imaginationskraft und emanzipatorische ›Flucht‹ in den MUDs tatsächlich rege genutzt, um sich virtuell angenehme Umgebungen zu schaffen. Im 1990 an der California State University in Fresno entstanden und 1991 ans MIT verlegten *MicroMUSE* konnten die SpielerInnen zum Beispiel nicht nur miteinander kommunizieren, sondern ebenso (textbasierte) ›Objekte‹ bauen

---

re Geschlecht einfühlen könnten, sie jedoch daran zweifle, dass die unterschiedlichen Diskriminierungserfahrungen tatsächlich einfach so durch eine temporäre Onlinepräsenz erlebt werden könnten.

- 590 »Gender-fucking and morphing can be intensely magical. It's a very, very easy way of shapechanging. One of the characteristics of shamans in many cultures is that they're between genders, or doubly gendered. But more than that, morphing and net.sex can have an intensely and unsettling effect on the psyche, one that enables the ecstatic state from which Pagan magic is done.« Davis, Erik: Technopagans, in: *Wired*, 01.07.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/07/technopagans/>>, Stand: 23.09.2020.
- 591 Diese Homogenität wurde immer wieder kritisch hinterfragt, vgl. z.B. Reid, Elizabeth: Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body, in: Ludlow, Peter (Hg.): *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*, Cambridge 1996, S. 332; Curtis: *Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, 1996.
- 592 Wobei es zumindest in Japan auch einige vergleichbare virtuelle Welten gab und 1996 mit FOOGUE beispielsweise auch ein deutschsprachiges MUD entstand.
- 593 Kandalgaonkar, Neil: Fuse your illusion. In virtual reality, to describe something is to create it, in: *Concordia University's Undergraduate Journal of Communication Studies* 4 (1), 1995. Online: <<https://www.collectionscanada.gc.ca/eppp-archive/100/202/300/mediatribe/mtribe95/extvr.html>>, Stand 30.10.2024.

und den Spielort ›Cyberion City‹ interaktiv beleben. Darin entstanden von »TinyWeddings« bis »TinySex«<sup>594</sup> verschiedenste prägende soziale Interaktionen, die wiederum in Cyberpunk-Magazinen, aber auch weit darüber hinaus für Begeisterung sorgten.<sup>595</sup> Dabei machte das Angebot der MUDs, wie Joshua Quittner enthusiastisch beschrieb, weder Halt vor logischen Grenzen noch vor individuellen Vorlieben: »There's a virtual place for everyone. If you don't like to hang out in a ›chat house‹, you can live in a world of vampires on Elysium, or be a cartoon character on ToonMUD or be a sleek, post-pubescent otter on FurryMuck, where you can have Netsex with a fish.«<sup>596</sup> In *MicroMUSE* verband sich diese durch die Rollenspiele der NutzerInnen aktiv mitgestaltete soziale Interaktion mit ausgebauten Programmiermöglichkeiten. Die SpielerInnen erhielten im Gegensatz zu anderen Welten nämlich ein umfassenderes ›Baurecht‹, wodurch sie die Spielwelt, wie beispielsweise private Räume, selbst beleben konnten.<sup>597</sup>

### Das freie Spiel mit (Geschlechter-)Identitäten

MUDs are an identity workshop.<sup>598</sup>

(Amy Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1993)

Identitätskategorien waren in den verschiedenen MUDs oft frei wählbar. So spielten NutzerInnen mit unterschiedlichen Geschlechterkategorien oder ethnischen und sozialen Hintergründen ihrer Avatare, wobei die letzteren beiden Kategorien, wie Elizabeth Reid zu Recht betonte, weitaus ›unschuldiger‹ und konfliktfreier waren, da man meist (aber nicht immer) mit Fantasy-Klassen wie ›Ritter‹ oder ›Fee‹ und Fantasy-Rassen wie ›Orks‹ oder ›Elfen‹ und weniger mit realen Kategorien spielte. Anders sah es in Fragen des Geschlechtes aus.<sup>599</sup> Einige der MUDs erlaubten neben der Wahl der zwei Geschlechter eine geschlechterneutrale Option.<sup>600</sup> Andere beließen es entweder bei zwei Geschlechtern oder aber bei mehreren Kategorien (z. B. ›male‹, ›female‹, ›plural‹, ›neuter‹ oder ›hermaphrodite‹) inklusive freierer Wahl der Pronomen.<sup>601</sup> Die Anwendung der dadurch entstehenden Möglichkeiten war analog zur sozialen Struktur der MUDs ungleich verteilt, und nicht jeder Geschlechterwandel hatte ein emanzipatorisches Experiment zum Ziel, wie Amy Bruckman, Shannon McRae, Gareth Branwyn, Hank Bromley oder

594 Kelly, Kevin; Rheingold, Howard: The Dragon Ate My Homework, in: *Wired*, 03.01.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/03/muds-2/>>, Stand: 10.05.2021

595 Vgl. Foley, Tod: Musers not lusers!, in: *Boing Boing* (11), 1993, S. 29–30. Unter anderem war auch Howard Rheingold Spieler von *MicroMUSE*. (Vgl. Rheingold, Howard: *Virtuelle Gemeinschaft*, München 1994, S. 13.)

596 Quittner, Josh: Johnny Manhattan Meets the Furry Muckers, in: *Wired*, 03.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/03/muds-3/>>, Stand: 22.06.2021.

597 Der amerikanische Schriftsteller Robin Sloan bezeichnete *MicroMUSE* deswegen in seinen Erinnerungen später als eine »Premonition« auf *Minecraft* (Sloan: *Before Minecraft or Snapchat, there was MicroMUSE*, 2014.).

598 Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1996, S. 323.

599 Vgl. Reid: *Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body*, 1996, S. 331f.

600 Vgl. Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1996.

601 Vgl. Curtis: *Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, 1996; Reid: *Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body*, 1996.



Elizabeth Reid reflektierten.<sup>602</sup> Die sich in der Überzahl befindenden männlichen User wechselten zum Beispiel weit mehr in die weibliche Rolle als umgekehrt: »If you meet a character named ›FabulousHotBabe‹, she is almost certainly a he in real life.«<sup>603</sup> Die Motivation für den Genderswap war entsprechend verschieden. Während es manchen um ein anonymes theatrales Spiel, um ein virtuelles Crossdressing, ging, gab es auch weibliche NutzerInnen, die aufgrund von verbalen Übergriffen, ›Mansplaining‹ oder nervigem Kavaliersverhalten lieber als neutrale oder männliche Figuren auftraten.<sup>604</sup> Dabei konnten Übergriffe verschiedene Formen annehmen. Neben den offenen Anspielungen auf sexuelle Handlungen gab es beispielsweise auch indirekte Auswüchse, etwa im verbreiteten Anspruch für eine Hilfeleistung eine Gegenleistung zu erwarten, zum Beispiel in Form eines digitalen Kusses. Solche ernüchternden Erfahrungen führten mitunter zu einem resignativen Fazit, beispielsweise in der 1995 entstandenen Reflexion von Karen Franck, die dem Cyberspace und verschiedenen Formen der VR weiterhin ein großes emanzipatorisches Potenzial zusprach, die in ihren bisherigen Erfahrungen allerdings vor allem die Grenzen betonte: »So far, cyberspace constructs gender as much as any other man-made place, with some additional allowances for men to play with gender but none for women to avoid it.«<sup>605</sup> Vergleichbar argumentierte Judith Squires, die in ihrer Kritik an entpolitisierten, cyberfeministischen Vorstellungen dem Spiel mit Identitäten seinen politisch-emanzipatorischen Charakter absprach und es vor allem als Defensivstrategie beziehungsweise als Taktik für den eigenen Schutz verstand.<sup>606</sup> Darüber hinaus stellte sich auch die Frage, ob man das dekonstruierende Spiel mit Identitäten auch auf andere Bereiche abseits von Gender anwenden könne, beispielsweise auf das Thema ›Race‹, oder sich gerade darin nicht umso mehr zeige, welche regressiven Tendenzen im performativen Spiel mit Identitäten enthalten sein können.

- 
- 602 Vgl. Reid: *Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body*, 1996; Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1996; Branwyn, Gareth: *Compu-Sex. Erotica for Cybernauts*, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 223–236; Bromley, Hank: *Border Skirmishes*, 1994, <<http://gseweb.gse.buffalo.edu/fas/bromley/classes/socprac/readings/border.htm>>, Stand: 29.12.2021; 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. Für einen Überblick über die feministische Debatte um Cybersex und Geschlechterfragen in virtuellen Welten vgl. Döring: *Feminist Views of Cybersex*, 2000.
- 603 Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1996, S. 321. Vergleichbares berichtete auch Thomas Sue, indem er festhielt, dass der Cyberspace mit ›traumatisierten Teenie-Boys voll sei, ›whose first-ever girlfriend has turned out to be male‹. (Thomas, Sue: *CYBERFEMINISM SPCL – Pert Breasts and a Tiny White Leather Skirt*, in: *Mute* 1 (8), 10.09.1997. Online: <<https://www.metamute.org/editorial/articles/cyberfeminism-spcl-pert-breasts-and-tiny-white-leather-skirt>>, Stand: 15.09.2021.)
- 604 Vgl. Bruckman: *Gender Swapping on the Internet*, 1996, S. 320.
- 605 Franck, Karen: *When I Enter Virtual Reality, What Body Will I leave behind?*, in: *Architectural Design* 65 (11), 12.1995, S. 20–23.
- 606 »Whereas such cross-dressing seems to offer minimal thrill for some of the men on the Internet, most of the degendering on the Net is being done for purely defensive rather than politically exploratory reasons: women, wishing to use the Net without being subject to the usual inanities of chat-up lines and sexual stereotyping, have found it useful to make tactical use of non gendered Internet identities.« (Squires, Judith: *Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture*, in: Bell, David; Kennedy, Barbara M. [Hg.]: *The Cybercultures Reader*, London 2000, S. 364.)

Doch diesen Hinweisen der negativen Erfahrungen entgegen wurde das Spiel mit Geschlechteridentitäten auch als zentrale emanzipatorische politische Möglichkeit des Cyberspace gelesen. Ein besonders deutliches Beispiel hierfür bildet *Nearly Roadkill* (1996), ein Roman von Caitlin Sullivan und Kate Bornstein. Das *Infobahn Erotic Adventure*, so der Untertitel, spielt hauptsächlich in durch die MUDs inspirierten Chaträumen und BBS-Mailingsystemen, in denen sich die beiden in ihrer Identität wie auch in ihrem Namen und Pronomen wandelbaren und sich schließlich ineinander verliebenden Hauptfiguren Scratch und Winc treffen, deren unterschiedliche Online-Erfahrungen über die dritte Figur mit dem Namen Tobee zusammengeführt werden. Sowohl Scratch als auch Winc erkennen im Cyberspace einen emanzipatorischen Raum. Die sich oft weiblich identifizierende aber auch mit verschiedenen Pronomen experimentierende Scratch erklärt beispielsweise die neuen Möglichkeiten für Frauen: »Suddenly they can tell assholes to fuck off without getting killed, or be really sexy in a way they would never be normally, and just enjoy it.«<sup>607</sup> Und Winc, die sich erst als trans-weiblich, später als »genderless«<sup>608</sup> identifiziert, deutet den Cyberspace als einen Raum der Entfaltung für Wincs multiple Identitäten: »Cyberspace is the one place I found to splatter into all of who I am [...].«<sup>609</sup> Grundlage hiervon bildet wie bei den MUDs die textliche Oberfläche, bei der es keine festgeschriebene und feste geschlechtliche Codierung gibt.<sup>610</sup> Zugleich gibt es allerdings auch verschiedene Überlagerungen von Virtualität und Realität. Einerseits existiert eine Übersetzungsleistung, bei der aus der Online-Kommunikation am Ende des Buches eine erfolgreiche soziale Offline-Bewegung wird und die immer wieder den Wunsch hervorhebt, das virtuelle Erlebnis auch in die Realität zu übertragen, wie etwa Winc den Wunsch äußert: »Why only do it online ::whistfully:: Why not do that in the \*real world\*?«<sup>611</sup> Andererseits gibt es aber auch Schwierigkeiten, die zeigen, dass sich dies nicht derart leicht umsetzen lässt, was zugleich an der Cyberutopie kratzt. Scratch und Winc treffen beispielsweise ununterbrochen auf Männer, die sich als Frauen ausgeben – innerhalb kurzer Zeit erkennen sie sie jeweils an ihrem Verhalten –, die das Spiel mit Geschlechteridentitäten allerdings vor allem aufgrund eigener Gelüste begehen. Und auch die emanzipatorische Experimentierfreude lässt sich nicht einfach auf die Offline-Welt übertragen, unter anderem weil die Gegenstimmen dort rauer sind, aber auch, weil sich der temporäre Charakter der Verwandlung dort aufhebt und zu neuen Fragen führt. Diesen Schwierigkeiten entgegen bietet der Cyberspace, solange er nicht

607 Sullivan, Caitlin; Bornstein, Kate: *Nearly Roadkill. An Infobahn Erotic Adventure*, New York 1996, S. 10f.

608 Ebd., S. 201.

609 Ebd., S. 229.

610 Angedeutet wird, dass sich dies auch auf die Kategorie »Race« oder »Age« übertragen ließe, allerdings ohne auf die damit verbundenen Problematiken einzugehen. Insbesondere der Bezug zu »Race« war mehrfach Thema von Aufsätzen zu *Nearly Roadkill*. 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. 730; Nguyen, Mimi: *Queer Cyborgs and New Mutants: Race, Sexuality, and Prosthetic Sociality in Digital Space*, in: Lee, Rachel C.; Wong, Sau-ling Cynthia (Hg.): *Asian America.Net: Ethnicity, Nationalism, and Cyberspace*, New York 2003, S. 290ff.

611 Sullivan; Bornstein: *Nearly Roadkill*, 1996, S. 75.

durch den Staat und Unternehmen kontrolliert wird, so die These von *Nearly Roadkill*, für die queeren NutzerInnen eine Art ›Safe Space‹, dessen Körperlosigkeit zugleich zu einer neuen Selbstwahrnehmung des eigenen Körpers und der eigenen Identität(en) führt.

Dieses Gefühl, im Cyberspace eine Entfremdung abzustreifen und endlich zu sich selbst zu gelangen, gehört zu den wiederkehrenden literarischen wie auch nicht fiktionalen Befunden über die Möglichkeiten der textbasierten Chatwelten, aber auch der visuellen Online-Welten. »I am what I wish to be«<sup>612</sup>, so versichert sich beispielsweise die Protagonistin in Maureen McHughs *Virtual Love* ihres virtuellen Zustands. In vielen Fällen verband sich dies mit Fragen und Möglichkeiten virtueller Sexualität. Dorion Sagan erklärte beispielsweise in seiner Cybersex-Reportage für das *Wired*, in der er die Versprechen der MUDs deckungsgleich auf die mittlerweile beliebteren anderen Chatprogramme übertrug, wie man sich im Netz seine Persönlichkeit performativ gestalten konnte: »like a novelist imagining a character«. Das führe zugleich zu einer »erotic atmosphere of a Renaissance masquerade«, wie es zur eigentlichen Bedeutung von Person zurückführe, die stets ein Spiel mit Charaktermasken bedeute: »I understood more fully than ever before the origin of our word ›person‹. Before the Latin persona, meaning role, the word was the Etruscan phersu, or actor's mask.«<sup>613</sup> Auch Winc berichtet in *Nearly Roadkill* von einer vergleichbar erfüllenden Selbsterfahrung, indem Winc den Cyberspace mit Wincs bisherigen Erfahrung als TelefonsexarbeiterIn vergleicht, dessen performatives Spiel mit Vorstellungen und Identitäten im Cyberspace nicht mehr im Interesse der KundInnen, sondern einzig aufgrund persönlicher Interessen und damit einer zu sich kommenden Identität umgesetzt wird: »It's like when I'm working the phone sex line, being someone else for some guy. Only, online it's really ›me‹, a different aspect for me.«<sup>614</sup>

Diese Verbindung von Cyberspace, Sex, Telefonsex und dem performativen Spiel mit Geschlecht wurde vor allem von Allucquère Rosanne (Sandy) Stones popularisiert.<sup>615</sup> In ihrem Buch *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* (1995) beschrieb Stone, wie TelefonsexarbeiterInnen ein »extremely complex, highly detailed set of behaviors«<sup>616</sup> beherrschen, das über einen medialen Kanal komprimiert als eine Art »data compression«<sup>617</sup> eine wandelbare Vorstellung von Körpern erschafft und umhersen-det: »What was being sent back and forth over the wires wasn't just information, it was bodies.«<sup>618</sup> Dieses Spiel mit performativ erschaffenen Körpern zeigt sich auch in MUDs

612 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. 103.

613 Sagan, Dorion: *Sex, Lies, and Cyberspace*, in: *Wired*, 01.01.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/01/sex-lies-typing/>>, Stand: 05.04.2022.

614 Sullivan; Bornstein: *Nearly Roadkill*, 1996, S. 5.

615 Vgl. O'Riordan, Kate: *Queer Digital Cultures*, in: Somerville, Siobhan B. (Hg.): *The Cambridge Companion to Queer Studies*, Cambridge 2020, S. 190. Allerdings ging die kulturelle Faszination weit über Stone hinaus. Das vermutlich bekannteste Relikt hiervon ist Nicholson Bakers ›*phone-sex novel*‹ *Vox* (1992).

616 Stone, Allucquère Rosanne: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge 1996, S. 7.

617 Ebd., S. 6.

618 Ebd., S. 7.

oder anderen Online-Welten. Beispielsweise geht Stone in verschiedenen Texten auf *Habitat* ein, in dem sich gemäß ihrer Beobachtung gut 15 % aller NutzerInnen einem Cross-dressing unterziehen<sup>619</sup> und das eine *Sex Change Clinic* enthält, die den SpielerInnen auch den Echtzeitgeschlechterwechsel ihrer Avatare ermöglicht – die beiden Programmierer Randy Farmer und Chip Morningstar wollten gar verschiedene Geschlechter anbieten und die Binarität aufbrechen, doch der neue Besitzer Fujitsu, der seit 1988 die Lizenz für die abgeschlackte Version des Spiels besaß, das nun vor allem in Japan vertrieben wurde, bestand gemäß Stone aus Geschäftsgründen auf zwei Geschlechter.<sup>620</sup> Trotz dieser Beschränkung offenbart die virtuelle Welt von *Habitat* für Stone eine Erkenntnis über die Probleme und Potenziale des Cyberspace. Die virtuelle Welt ermöglicht, mit Blick auf das Beispiel der *Sex Change Clinic*, ein subversives Spiel mit Geschlechterrollen, die »confounds the stability of gender as we normally experience it in everyday life«<sup>621</sup>. Stone betont, dass dies reale Machtungleichheiten nicht einfach auflöst, weil sich dies nicht automatisch in die Realität übertragen lässt, da reale Machtverhältnisse erst vollständig verstanden werden müssen, um diese tatsächlich von der digitalen Welt aus aufzulösen. Zu dieser Betonung der möglichen Dialektik des Cyberspace gehört auch die Feststellung, dass sich die virtuelle Körperlosigkeit nie abseits realer Körper und ihrer Einbettung in eine soziale und ökonomische Realität umsetzen lässt und dass sich in der Cyberspace-Vision auch eine patriarchale Vorstellung einer »freedom from the body«<sup>622</sup> manifestieren kann; das heißt insbesondere die »freedom from the sense of loss of control that accompanies adolescent male embodiment«<sup>623</sup>. In diesem Sinne erscheint der Cyberspace, mit Referenz auf David Tomas, auch als »concretization of the psychoanalytically framed desire of the male to achieve the ›kinesthetically exciting, dizzying sense of freedom«<sup>624</sup>. Zugleich sieht Stone allerdings in einer Welt, in der der Cyberspace eine immer größere Rolle spielt, eine interessante Möglichkeit für neue Selbstbestimmung. So ist *Habitat* durch Formen der Sexualität und damit auch durch eine Körperlichkeit geprägt. Im Cyberspace wird der performative Aspekt hiervon, die Erschaffung des Körpers, gleichzeitig sichtbar gemacht und zum konstitutiven Moment erkoren. Daraus ableitend schreibt Stone dem Cyberspace in *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* in einem später oft zitierten Ausschnitt das diesen in seiner performativen Welt prägende Potenzial zu, Geschlechternormen radikal umzukehren: »In cyberspace the transgendered body is the natural body. The nets are spaces of transformation, identity factories in which bodies are meaning machines, and transgender – identity as performance, as play, as a wrench in the smooth gears of the social apparatus of vision – is the ground state.«<sup>625</sup> Stone sieht gerade darin die potenziell emanzipatorische Seite des Cyberspace, wenn auch sie im Folgenden nochmals betont, dass sich daraus nicht

---

619 Vgl. ebd., S. 25.

620 Vgl. Stone: *What Vampires Know: Transubjection and Transgender in Cyberspace*, 1993.

621 Vgl. ebd.

622 Stone, Allucquère Rosanne: *Will the Real Body Please Stand Up?*, in: Bell, David; Kennedy, Barbara M. (Hg.): *The Cybercultures Reader*, London 2000, S. 521.

623 Ebd.

624 Ebd.

625 Stone: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, 1996, S. 180f.

einfach alle Normen auflösen. Der Cyberspace kennt beispielsweise Naturalisierungstendenzen, die anders als im Spiel mit Geschlecht stärker unsichtbar gemacht werden, allen voran die Verwendung der englischen Sprache als standardisierte, das heißt nur äußerst selten hinterfragte Grundlage der gemeinsamen Verständigung.

Dieses Spiel mit Identitäten beziehungsweise die ›Identity Factories‹ tauchen auch in anderen Beiträgen auf, die sich mit textbasierten Online-Welten auseinandersetzen. Beispielsweise charakterisierte Amy Bruckman, wie eingangs zitiert, die MUDs als »identity workshop«<sup>626</sup>. Dies verstand sie als Ausdruck einer sozialen Entwicklung, die der technologischen Veränderung entspringt: »Gender swapping is an extreme example of a fundamental fact: the network is in the process of changing not just how we work, but how we think of ourselves – and ultimately, who we are.«<sup>627</sup> Auch Shannon McRae betonte, dass das Spiel mit den Geschlechtern, trotz unangenehmer Vorfälle innerhalb der Online-Welten, das (nicht immer verwirklichte) Potenzial zur Subversion habe: »[B]ecause the choice of gender is an option rather than a strictly reified social construct, the entire concept of gender as a primary marker of identity becomes partially subverted.«<sup>628</sup> Besonders herausgestrichen wird von ihr das in *LambdaMOO* zur Auswahl stehende ›Spivak‹-Geschlecht, das mit seinen Pronomen ›e, em, eir, eirs, eirself‹, im Gegensatz zum binären biologischen Verständnis von Geschlecht, ein fluideres Verständnis dazu herstellt, was sich im Idealfall auch auf reale Erfahrungen und Geschlechterwahrnehmungen übertragen könnte.<sup>629</sup> Steven Shaviro lässt in seiner Einleitung in die Welt der MOOs eine solche positive Erfahrung anklingen. Trotz des Eingeständnisses, dass es Machtmissbrauch gibt, beispielsweise indem Männer das Spiel mit Identitäten nutzen, um bei Frauen besser anzukommen, und dass reale Veränderung zeitintensiver ist als eine temporäre Online-Erfahrung, spricht er dem Spiel mit verschiedenen Geschlechterkategorien die Fähigkeit zu, die Sicht auf die reale Welt und ihre Identitätskategorien zu verändern: »The semi-fictive world of the MOO helps to show me how all identities are at least partly fictive.«<sup>630</sup> Und Elizabeth Reid las die Avatare (insbesondere in *FurryMuck* und dessen Mensch-Tier-Mischungen) als eine Form von antiessentialistischen Cyborg-Kreaturen, die als Textsymbole nur noch auf reiner Information beruhen. Diese sind prinzipiell unendlich wandelbar. Zugleich betont Reid allerdings, dass die Informationseinheiten ebenso auf historisch reichhaltig codierte Kategorien und Begriffe setzen, wodurch beispielsweise die Genderkategorien ebenso reproduziert werden können<sup>631</sup> – Vergleichbares hat Lisa Nakamura auch bezüglich ethnischer Kategorien beobachtet, bei denen in Online-Welten ungewollt rassistische Stereotype reproduziert werden, unter anderem weil man sich im virtuellen

626 Bruckman: Gender Swapping on the Internet, 1996, S. 323.

627 Ebd., S. 323.

628 McRae: Sex, Text and the Virtual Body, 1995.

629 Zur damaligen Faszination für das Spivak-Geschlecht vgl. auch Kadrey, Richard: alt.sex.bondage, in: Wired, 01.06.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/alt-sex-bondage/>>, Stand: 05.04.2022.

630 Shaviro: An Introduction to MUDs and MOOs, 1996.

631 Vgl. Reid: Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body, 1996.

Rollenspiel gerade jener Kategorien bedient, die man für besonders passend hält.<sup>632</sup> Das experimentelle Spiel mit Geschlechtern bedeutet daher nicht, dass dadurch bisherige Machtmechanismen einfach aufgelöst werden. Doch grundsätzlich sieht auch Reid in Geschlechterfragen und dem NetSex mit all seinen Möglichkeiten das emanzipatorische Potenzial der MUDs, das sie über die Kritik an einem allfälligen Eskapismus stellt: »In the realms of gender and sexuality, MUD systems go beyond the escapist and become creative.«<sup>633</sup> Diese Kreativität, mit Geschlechterfragen und -rollen zu spielen, wurde vor allem in zwei (teilweise miteinander verknüpfte) Richtungen rezipiert.

Erstens und verbreiteter entstanden, wie in *Nearly Roadkill*, Reflexionen darüber, inwiefern MUDs als ›*Queer Spaces*‹ betrachtet werden könnten und sie so eine emanzipatorische Seite des Cyberspace offenbaren.<sup>634</sup> Randal Woodland, ein amerikanischer Geisteswissenschaftler, verstand die virtuelle Welt von *LambdaMOO* beispielsweise neben den verschiedenen E-Mail-Listen, den USENET-Gruppen und einigen BBS als ein Beispiel dafür, wie sich ›schwule‹ und ›lesbische‹, so die von Woodland verwendeten Begriffe, Identitäten im Cyberspace bilden.<sup>635</sup> In dem 1990 vor allem von Pavel Curtis am PARC entwickelten *LambdaMOO* konnten UserInnen eigene Räume generieren und so die Spielwelt prägen.<sup>636</sup> So entstanden auch queerfreundliche Umgebungen, die Woodland als ›dritte Räume‹ las, das heißt als öffentliche und soziale Räume, die zugleich die Anonymität für Experimente gewährten. Beispielsweise fand sich in *LambdaMOO* ein ›*Gay and Lesbian Community Center*‹, ein ›*Sex Club for Gay Men*‹ oder auch ein fantastischer Raum Namens ›*Weaveworld*‹<sup>637</sup>. Wer diese betrat, erhielt auf seinem Bildschirm ein Setting, das eine fantastische Welt mit sich wandelbaren Objekten zeigte: »Suddenly coming to life, the fabric and patterns of the carpet unravel and transform around you.

632 Vgl. Nakamura, Lisa: *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, in: *Works and Days* (25/26), 1995, S. 181–193. Daran anknüpfend kritisierte auch Kali Tal, dass das virtuelle Spiel mit ›Race‹ (insbesondere mit Blackness) unter der Perspektive der herrschenden Macht geschieht und als ›Exotisierungsfantasie‹ funktioniert, bei der die Identität des ›exotischen Anderen‹ gewählt wird. Dies macht zugleich die realen Ungleichheits- und Unterdrückungserfahrungen unsichtbar, weil es die Identität zum Spiel macht, wie es eine simulierte Welt erschafft, in der die reale Auseinandersetzung mit ›Blackness‹ gar nicht mehr geschehen muss, weil man sich virtuell sein Gegenüber schlicht selbst erfinden kann. (Vgl. Tal, Kali: *Duppies in the Machine*, or, »Anybody know where I can buy a copy of the UPNORTH-OUTWEST GEECHIE JIBARA QUIK MAGIC TRANCE MANUAL FOR TECHNOLOGICALLY STRESSED THIRD WORLD PEOPLE?«, 1998, <<http://kalital.com/Texts/Articles/Duppies.html>>, Stand: 31.08.2021.)

633 Reid: *Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body*, 1996, S. 331.

634 Vgl. Woodland, Randal; Alexander, Jonathan; Crow, Angela u.a.: *Queerness, sexuality, technology, and writing: How do queers write ourselves when we write in cyberspace?*, <[http://cconlinejournal.org/moo/MOO\\_REV1.htm](http://cconlinejournal.org/moo/MOO_REV1.htm)>, Stand: 24.06.2021.

635 Woodland, Randal: *Queer Spaces, Modem Boys, and Pagan Statues: Gay/Lesbian Identity and the Construction of Cyberspace*. Online: <<https://smg.media.mit.edu/library/woodland1995.htm>>, Stand: 10.06.2022.

636 Für einen historischen Überblick zu *LambdaMOO* vgl. Evans, Claire: *A Mansion Filled With Hidden Worlds: When the Internet Was Young*, *Undark Magazine*, 20.07.2018, <<https://undark.org/2018/07/20/wilo-evans-broad-band/>>, Stand: 22.06.2021; Cassel, David: *A Look Back in Time: The Forgotten Fame of LambdaMOO*, *The New Stack*, 29.07.2018, <<https://thenewstack.io/a-look-back-in-time-the-forgotten-fame-of-lambda-moo/>>, Stand: 22.06.2021; Rheingold: *PARC Is Back!*, 1994.

637 Der Name entspringt dem gleichnamigen Roman von Clive Barker.

You find yourself in a forest, and behind you the visually confusing frontier between tree and vine on one side and the weave of the carpet on the other.«<sup>638</sup> Weaveworld spielte zugleich mit der Wandelbarkeit von Identitäten als auch mit (akademischen) Anspielungen auf queere Theorien und Geschichten. Auf einer virtuellen ›Tafel‹ fanden sich beispielsweise Auszüge aus der *Ilias*, bei der Achilles um seinen Geliebten Patroklos trauert. Und wer eine ›vergiftete Frucht‹ vom verbotenen Baum ›nahm‹, bekam als daraus folgenden ›Trip‹ Sätze wie »You see the two boys from the statue, wrestling« oder »You see Michel Foucault in white pants and a leather jacket«<sup>639</sup> zu lesen. Weaveworld war nirgends explizit als queerer Ort markiert, doch die nicht konforme Welt erschuf, so die These von Woodland, »a safer space where sexual non-conformity can become the norm«<sup>640</sup>.

Woodland übertrug die emanzipatorische Kraft von Weaveworld auf die potenzielle Entwicklung des Cyberspace. Die »anarchic«<sup>641</sup> Non-Konformität, mit der der queere Raum auch die Hauptwelt von *LambdaMoo* herausforderte, könnte Beispiel dafür sein, wie queere Räume gleichzeitig einen Schutzraum für die eigene Community bieten und den weiteren Cyberspace subversiv unterwandern. Dies leitete Woodland unter anderem mit Bezug auf die Forderungen technooptimistischer queerer Gruppen, wie der 1992 gegründeten kalifornischen ›Digital Queers‹, her. Die Gruppe um den Softwarevermarkter Tom Rielly und die Redaktorin und ehemalige Hippie Karen Wickre wollten sich die sich im Cyberspace ergebenden Räume aneignen. Dazu unterstützte man andere queere Gruppen durch Equipment und technischen Support.<sup>642</sup> Humoristisch fand sich dieses technooptimistische Selbstverständnis in auf T-Shirts und Transparenten abgedruckten Parolen: ›We're here, we're queer, we have e-mail!‹.<sup>643</sup> Etwas ernster definierte Rielly in einem Interview mit der queeren Zeitschrift *10 Percent* aus San Francisco die Vision der Digital Queers ähnlich wie die kommunalistischen Visionen der 70er-Jahre. Das Netzwerk sollte ein queeres Empowerment ermöglichen, insbesondere für jene, die real von einer eigenen Community abgeschnitten waren.<sup>644</sup>

Zweitens rezipierten einige BeobachterInnen die Reduktion von Geschlecht auf das performative Spiel mit Informationen und den Umgang mit reinen Textwelten als Prototyp postmoderner Verfahren. Dass sich die MUDs, in denen »space with a simulation of the world on the surface of my screen«<sup>645</sup> (Mark Nunes) ersetzt wird, mit theoretischen

638 Woodland: *Queer Spaces, Modem Boys, and Pagan Statues: Gay/Lesbian Identity and the Construction of Cyberspace*.

639 Ebd.

640 Ebd.

641 Ebd.

642 Vgl. Noble, Barbara Presley: *At Work; Wired for the Revolution*, in: *The New York Times*, 26.06.1994. Online: <<https://www.nytimes.com/1994/06/26/business/at-work-wired-for-the-revolution.html>>, Stand: 24.06.2021.

643 Vgl. dazu auch Silberman, Steve: *We're Teen, We're Queer, and We've Got E-mail*, in: *Wired*, 01.11.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/11/gay-teen/>>, Stand: 05.04.2022.

644 »Our vision is a national electronic town square that people can access – from the privacy of their closet – from any small town, any suburb, any reservation in America. It's like bringing Christopher Street or the Castro to them.« (Zitiert nach Woodland: *Queer Spaces, Modem Boys, and Pagan Statues: Gay/Lesbian Identity and the Construction of Cyberspace*.)

645 Nunes: *Jean Baudrillard in Cyberspace*, 1995, S. 322.

schen Versatzstücken von Baudrillard oder Deleuze lesen ließen, lag auf der Hand und geschah entsprechend häufig, wenn auch, der Ausgangstheorie folgend, oft eklektisch oder als Namedropping in Ausgangszitaten. In einem etwas systematischeren Versuch argumentierte Daniel Punday, dass der Cyberspace, wie er sich gerade in den MUDs als »a way of manipulating texts«<sup>646</sup> präsentierte, die Machtverhältnisse der Realität zwar nicht aufgelöst, jedoch die narrative Strategie dahinter sichtbar gemacht habe und diese deswegen potenziell veränderbar erscheinen könnten. Auch Erik Davis versuchte sich in einer etwas systematischeren Analyse. In seinem Essay für die *Village Voice* bemerkte er erst, wie viele vor ihm, wie die Identität in den MUDs (vor allem *LambdaMoo* und *FurryMUCK*) als »a performance act«<sup>647</sup> erscheint. Dies verknüpft Davis mit verschiedenen Thesen. Das Subjekt beispielsweise, so der Verweis auf Sherry Turkle, multipliziert sich als »uneasy carnival of being«<sup>648</sup> in den verschiedenen Identitäten und Welten. Und darüber hinaus erscheinen die MUDs, die sich auf Text beschränken, als postmoderne »apotheosis of writing«<sup>649</sup>, bei dem nicht nur interaktive, spontane und kollaborative Texte entstehen, sondern die ganze virtuelle Realität nur als Text lesbar ist. Das Ergebnis hiervon ist eine fantastische, wandelbare und nichtlineare Welt »like a Shangra La dreamt by the nomad philosopher Gilles Deleuze: Borgesian libraries, nests of Chinese boxes, orchards exfoliating from the patterns in Persian carpets.«<sup>650</sup> Davis verknüpft diese Beobachtung schließlich mit einer (euphorischen) Vision, bei der die virtuelle Welt verschiedenste Kategorien auflöst und so zu einem Experimentierfeld für gesellschaftliche Utopien mutiert:

For just as cyberspace dissolves physical boundaries, and scrambles the distinction between identity and information, so too does it eat at the category of ›the rules‹ itself. As such, MUDs may become Petri dishes for that most beautifully chaotic of utopias: anarchy.<sup>651</sup>

Die (eklektische) Verknüpfung von MUDs mit postmodernen oder poststrukturalistischen Theoriebausteinen wie auch die damit einhergehende utopische Euphorie blieb nicht auf Davis beschränkt. Einige MUDs setzten sehr bewusst auf die Verbindungen und spielten mit postmodernen Theorien und Werken. An der University of Virginia entstand beispielsweise das *Postmodern Culture MOO* (PCM) und Don P. Mitchell entwickelte 1994 in Princeton *Dhalgren*, ein MUD, das vom gleichnamigen Roman von Samuel Delany inspiriert war, das aber auch Referenzen auf William Burroughs einbaute und das später auf einem Server von Steven Shaviro lief. Dieser wiederum war nicht nur Nutzer von *Dhalgren*, sondern auch dessen wichtigster Interpret. Shaviro las die virtuelle

646 Punday, Daniel: The Narrative Construction of Cyberspace: Reading *Neuromancer*, Reading Cyberspace Debates, in: *College English* 63 (2), 2000, S. 208. Online: <<https://doi.org/10.2307/379040>>, Stand 10.12.2021.

647 Davis, Erik: It's a Mud, Mud, Mud, Mud World, in: *The Village Voice*, 22.02.1994. Online: <<https://teehgnosis.com/its-a-mud-mud-mud-mud-world/>>, Stand: 25.06.2021.

648 Ebd.

649 Ebd.

650 Ebd.

651 Ebd.



Welt ebenfalls in enger Verbindung mit Delanys Roman, den er als ein »key postmodern text«<sup>652</sup> verstand, dessen Protagonist seine Identität in Zeit und Raum verliert und dessen Texttextur zahlreiche Echoräume und zirkuläre Verweise besitzt. Die Möglichkeit zu Letzterem spiegelt sich in den MUDs. Mit ihrer radikalen Reduktion auf (flüchtigen) Text und (schnelles) Schreiben beziehungsweise Lesen lehren sie, gemäß Shaviro, zugleich »to read and write in a new way, one more suited to a postmodern, postliterate culture«<sup>653</sup>. So entstehen aus den MUDs »new habits [...], new perceptions, new sexual kinks.«<sup>654</sup> Wie Davis sieht Shaviro deshalb in den MUDs ein emanzipatorisches Experimentierfeld, allerdings leitet er diesen Schluss in Nuancen anders her. Er versteht die virtuellen textbasierten Welten mit Foucault als Heterotopien und nicht als Utopien. Weil die MUDs äußerst reale Orte bilden, sind sie »utterly different from utopias, which literally are nowhere«<sup>655</sup>. Diese Frage, ob es sich um einen Nicht-Ort oder um einen ›Anderen‹-Ort handelt, ist mit Konsequenzen verknüpft, denn in Shaviros Verständnis besitzen die MUDs nicht nur ein emanzipatorisches Reflexions- und Experimentierpotenzial, sondern reproduzieren mitunter ebenso »the bad old RL power relations«<sup>656</sup>.

## A Rape in Cyberspace

Abseits der Debatte um Utopien und Heterotopien entwickelte sich entlang der in den MUDs erprobten Selbstregulierungsmechanismen auch eine Diskussion, die eine gegenteilige Richtung einnahm und die Frage aufwarf, wie stark die virtuelle Realität rechtliche und politische Institutionen wie auch sozial geächtete Handlungen aus der Realität übernimmt und wie diesen zu begegnen ist. Insbesondere dem »uncanny wonderland«<sup>657</sup> *LambdaMoo* kam diesbezüglich größere öffentliche Aufmerksamkeit zu. Anfänglich lag die Macht der virtuellen Community in den Händen der AdministratorInnen und ProgrammiererInnen (der ›Wizards‹, wie sie in den MUDs in der Regel genannt wurden), wobei man von offizieller Seite her hoffte, dass sich die meisten sozialen Probleme durch gegenseitigen Respekt lösen ließen. So betonte der Disclaimer auf der Startseite sowohl die Neuheit der Welt als auch die aufgrund der Notwendigkeiten der alten Welt geforderte gegenseitige Rücksichtnahme: »LambdaMOO is a new kind of society, where thousands of people voluntarily come together from all over the world. What these people say or do may not always be to your liking; as when visiting any international city, it is wise to be careful who you associate with and what you say.«<sup>658</sup>

652 Shaviro, Steven: On Dhalgren, <[www.dhalgren.com/dhnote.html](http://www.dhalgren.com/dhnote.html)>, Stand: 25.06.2021.

653 Shaviro, Steven: Pavel Curtis, 1997, <[www.dhalgren.com/Doom/ch13.html](http://www.dhalgren.com/Doom/ch13.html)>, Stand: 28.06.2021.

654 Ebd.

655 Ebd.

656 Ebd. Vermutlich gerade aufgrund dieser analytischen Offenheit, die ebenso eine affirmative Stoßrichtung besitzt, die allerdings auch die Analyse der wie auch immer verstandenen ›Machtverhältnisse‹ berücksichtigt, wurde der Begriff ›Heterotopie‹ insbesondere in den 90er-Jahren zum beliebten und ebenso oft inhaltslosen Begriff für den Cyberspace wie auch für darin anzutreffende Phänomene.

657 Mnookin: Virtual(ly) Law: The Emergence of Law in LambdaMOO, 2001, S. 245.

658 Zitiert nach Reed, Aaron A.: 1990: LambdaMOO, Substack newsletter, 50 Years of Text Games, 20.05.2021, <<https://if50.substack.com/p/1990-lambdamoo>>, Stand: 09.09.2021.

Der *LambdaMoo* Gründer Curtis öffnete 1993 jedoch das System, indem er Petitionen und Abstimmungen zuließ. Wer die Regeln verändern wollte, beispielsweise was man alles sagen durfte oder wie groß die Community sein sollte, konnte künftig eine Petition einreichen. Dazu wurde mit jedem Vorschlag eine Mailingliste eingerichtet, auf der das Anliegen diskutiert werden konnte. Sprachen sich in einem ersten Schritt genug UserInnen für das Anliegen aus und akzeptierten die AdministratorInnen die Vorschläge als umsetzbar, kam es zur Abstimmung – im Gegensatz dazu waren Wahlen für VertreterInnen nicht vorgesehen. Um das System wieder stärker geplant zu lenken, wurde die politische Öffnung 1996 wieder rückgängig gemacht, indem die Abstimmungen zwar beibehalten wurden, sie allerdings für weniger verbindlich erklärt wurden.

Dass es in *LambdaMoo* zu einer temporären Öffnung des Systems kam, war Resultat eines der vermutlich meistbesprochenen Online-Ereignisse der ersten Hälfte der 90er-Jahre. Im März 1993 ließ ein User mit dem Namen ›Mr. Bungle‹<sup>659</sup> ein Script laufen, das dazu führte, dass die beiden Avatare der UserInnen Legba (Shannon McRae) und Starsinger unfreiwillig an ›sexuellen‹ Handlungen ›teilnahmen‹.<sup>660</sup> Dafür nutzte Mr. Bungle eine ›Voodoo Doll‹, eine Reihe Befehle, mit denen man Objekte erzeugen konnte, die aber auch dazu missbraucht wurden, um Objekte zu Klonen von NutzerInnen zu machen. Dadurch konnte man Aussagen in den Mund von Avataren legen, ohne dass die anderen UserInnen auf den ersten Blick merkten, dass diese von erzeugten Objekten – der ›Voodoopuppe‹ – und nicht von den beiden richtigen Figuren stammten. Im genannten Vorfall erschien beispielsweise für alle im Raum anwesenden UserInnen sichtbar eine übergriffige Szene, die folgende Zeilen enthielt: »As if against her will, Starsinger jabs a steak knife up her ass, causing immense joy. You hear Mr. Bungle laughing evilly in the distance.«<sup>661</sup> Einige Monate später veröffentlichte der Journalist Julian Dibbell in der *Village Voice* unter dem Titel *A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society* eine längere Reportage über den Vorfall, die später zu einem Kapitel in Dibbells Buch *My Tiny Life* wurde, die den Blick auf das Ereignis mit seinem prägnanten Titel öffentlich prägen sollte und die über längere Zeit hinweg kontrovers diskutiert wurde.<sup>662</sup> Doch schon vor Dibbells Artikel gingen die Wogen hoch. Einen Tag nach dem Ereignis forderte Legba in der Mailingliste \*social-issues Konsequenzen und den Ausschluss von Mr. Bungle. Drei Tage später folgte dann eine intensive Onlinediskussion über den Vorfall. Dabei gab es, gemäß dem nun anwesenden Dibbell, unterschiedliche Positionen. Einige UserInnen forderten

659 Dahinter steckte wohl eine Gruppe StudentInnen der New York University.

660 Vgl. Quittner, Joshua: ›Virtual rape‹ ends up being a bungled affair, in: *The Age*, Melbourne 23.11.1993, S. 30.

661 Dibbell, Julian: *A Rape in Cyberspace. How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society*, in: *The Village Voice*, 23.12.1993. Online: <[www.juliandibbell.com/texts/bungle\\_vv.html](http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html)>, Stand: 22.06.2021.

662 Insbesondere der Begriff ›Rape‹ löste eine Diskussion um seine Angemessenheit aus. Während, wie im Folgenden noch geschildert, einige AutorInnen auf die emotionalen Konsequenzen aus virtuellen Handlungen im realen Leben hinwiesen, argumentierte beispielsweise Laura Miller aufgrund der Virtualität der digitalen Welten gegen die Verwendung des Begriffes: »But online – where I have no body and neither does anyone else – I consider rape to be impossible.« (Miller: *Women and Children First: Gender and the Settling of the Electronic Frontier*, 1995, S. 54.)

neue Regeln für den Umgang mit solchen Vorfällen, die bisher nicht offiziell verboten waren. Die ›Technolibertarians‹ empfahlen, das Problem zu übergehen und entsprechende User einfach zu blockieren – man konnte UserInnen in *LambdaMoo* ›stummschalten‹. Und andere, wie Legba, forderten schlicht den Rauswurf von Mr. Bungle. Das Problem an all dem war jedoch, dass niemand der einfachen UserInnen die geforderten Konsequenzen umsetzen konnte. Die Wizards hatten einige Monate zuvor beschlossen, nicht mehr alle sozialen Konflikte zu lösen und nur noch als TechnikerInnen aufzutreten. Dieses Ereignis war jedoch mehr als ein ›zwischenmenschliches‹ Problem und forderte eine Antwort ein. Der Wizard ›JoeFeedback‹, der still am Treffen teilnahm, beschloss kurzerhand selbst zu reagieren, löschte Mr. Bungle ohne weitere Nachfrage und gab seine Mail-Adresse an Legba und Starsinger weiter – die daraus keine Konsequenzen zogen, weil man sich bei den meisten Anwesenden einig war, dass der User unter psychischen Problemen litt und keine realen Konsequenzen erleiden sollte. Später wurde als Folge des Vorfalls beziehungsweise der Diskussion durch den *LambdaMoo*-Gründer Curtis das Petitions- und Abstimmungssystem eingeführt, das den UserInnen mehr Möglichkeiten im Reglementieren des sozialen Zusammenlebens geben sollte.

Der ›Cyber Rape‹ erhielt vor allem deswegen so viel Aufmerksamkeit, weil er verschiedenste ethische und politische Problemstellungen des aufkommenden Cyberspace andeutete und er als Ereignis für unterschiedliche Reflexionen verwendet wurde<sup>663</sup> – kurz gesagt transformierte der Vorfall *a Database Into a Society*, so der erweiterte Titel von Dibbells Reportage, und dies mit all ihren Widersprüchen und der erneut aufgeworfenen Frage nach der Bedeutung der Freiheit im Kontext der digitalen Welt. Erstens scherten sich nicht alle UserInnen darum, dass die sozialen Experimente nur dann sozial verträglich funktionieren konnten, wenn es einen Konsens der daran beteiligten NutzerInnen gab.<sup>664</sup> Wurde dieser nicht eingehalten, mutierten die Freiheiten konträr zur utopischen Anarchie zu übergriffigem Handeln, das in der realen Welt emotionale Folgen mit sich ziehen konnte. Dies streifte nicht nur die Apologien der Postmoderne, sondern auch die Vorstellungen der libertären Cyberkultur. So schien die Selbstregulierung, die von der libertären Fraktion der Cyberpunks immer wieder betont wurde, was die sexistische Übergriffigkeit männlicher Trolls betraf, nicht zu funktionieren. Und selbst die einfachsten ›rechtlichen‹ Konsequenzen taugten nur wenig: Wenn auch etwas weniger übergriffig, doch noch immer die Grenzen auslotend, beispielsweise durch die Verwendung von Nazisymbolen, tauchte Mr. Bungle einige Tage später als ›Dr. Jest‹ wieder in der virtuellen Welt auf. Eine erste Petition, die forderte, auch diesen Avatar zu löschen, scheiterte an fehlender Unterstützung. Doch nicht nur die libertären UserInnen bekundeten eine gewisse Skepsis mit der Einführung repressiver Gesetze. Wie allein der Blick auf die Namen der Avatare zeigt, war das Umfeld von *LambdaMOO* akademisch und in

663 Vgl. z.B. Godwin, Mike: Nine Principles for Making Virtual Communities Work, in: Wired, 01.06.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/vc-principles/>>, Stand: 05.04.2022.

664 Dies betraf bald auch weitere Fragen, beispielsweise wie man in gewissen spielerisch orientierten MUDs mit UserInnen umgeht, die entgegen den Gepflogenheiten mehr als einen Account haben, oder wie es um das digitale Eigentum steht, beispielsweise wenn UserInnen durch Tricks oder Schwachstellen Objekte zerstören, die sie nicht selbst gebaut haben.

Ansätzen links geprägt. Legba, die auch mit dem Namen Derrida auftrat, eine Doktorandin aus Seattle, die unter anderem zum Thema Virtual Sex publizierte, war im echten Leben mit dem User ›Bakunin‹ verheiratet. Und der erste User, der positiv auf Legbas Vorstoß zum Rausschmiss von Mr. Bungle reagierte, war HortonWho, ein »australian Deleuzian«<sup>665</sup>, der wiederum, so Julian Dibbell in seiner *LambdaMOO*-Monografie *My Tiny Life* (1999), kurze Zeit später selbst aufgrund von (nicht sexualisierten) Grenzüberschreitungen im echten Leben in Form von Drohungen und falschen akademischen Anschuldigungen gegen ausschließlich weibliche Nutzerinnen gesperrt wurde.<sup>666</sup> In diesen akademischen Kreisen war man zwar für einen konsequenten Umgang mit Übergriffen, aber man stand Repressionen als Lösungsansatz für soziale Probleme skeptisch gegenüber – man einigte sich aber zumindest darauf, dass sich der Ausschluss aus der virtuellen ›Dorfgemeinschaft‹ durchaus mit den eigenen kommunalen und/oder anarchistischen Idealen verbinden ließ, so die These von Dibbell. Die Frage nach den Konsequenzen und der Rechenschaftspflicht der Täter war zugleich mit der Frage verbunden, in welchem Verhältnis die virtuelle zur realen Welt stand. Dies betraf konkret die Frage nach der Definition des Vorfalls. Machte es beispielsweise Sinn, diesen als ›Vergewaltigung‹ zu bezeichnen, oder brauchte es einen neuen Begriff, da andernfalls reale Vorfälle entwertet würden – gerade angesichts dessen, dass Mr. Bungle technisch gesehen nur Klone erschuf und nie Kontrolle über die richtigen Figuren von Legba und Starsinger besaß? Die Debatte war insofern angebracht, da es, wie Richard MacKinnon oder Elizabeth Reid einige Jahre später beschrieben, einige weitere vergleichbare Vorfälle auf anderen Plattformen gab, darunter etwa auf *JennyMUSH*, einer virtuellen Welt für Opfer sexueller Übergriffe, wo die virtuellen sexistischen Übergriffe umso mehr das Potenzial besaßen, in der realen Welt emotionale Konsequenzen wie Retraumatisierungen auszulösen.<sup>667</sup>

Ebenso waren mit dem Vorfall auch abstraktere Fragestellungen bezüglich des Verhältnisses von Virtualität und Realität verknüpft. »In MOO, the body is the mind«<sup>668</sup>, meinte beispielsweise ein User in der Diskussion um den Vorfall. Doch wenn sich im Cyberspace der Körper auflöst und der Geist an Bedeutung gewinnt, wie auch die Cyberpunks in ihren Visionen betonten, dann wäre Mr. Bungles Verhalten schwerwiegend. Konträr hierzu relativierte man in den dem Cyberpunk nahen Kreisen jedoch im Einklang mit den libertären Positionen den Vorfall stärker als in anderen Milieus. Während Dibbell (oder auch Sherry Turkle<sup>669</sup>) beispielsweise die realen Konsequenzen der virtuellen Handlungen betonte, indem er auf die »posttraumatic tears«<sup>670</sup> im echten Leben von Legba hinwies, und Reid wie Bruckman stets das übergriffige Handeln kritisierten, sah Quittner im *Wired* den Vorfall eher als eine Anekdote einer faszinierenden und süchtig

665 Dibbell: A Rape in Cyberspace, 1993.

666 Vgl. Dibbell: *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, 1999, S. 84.

667 Vgl. Reid, Elizabeth: Hierarchy and power: social control in cyberspace, in: Kollock, Peter; Smith, Marc (Hg.): *Communities in Cyberspace*, London 2002, S. 135–166; MacKinnon, Richard: Virtual Rape, in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 2 (4), 1997. Online: < <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00200.x>>, Stand: 30.10.2024.

668 Dibbell: A Rape in Cyberspace, 1993.

669 Vgl. Turkle: *Virtuality and its Discontents*, 1996, S. 54f.

670 Dibbell: A Rape in Cyberspace, 1993.

machenden Online-Welt, die zwar unschön war, die allerdings nicht mit Geschlechterfragen oder einer online ausgelebten Misogynie zusammenhing. Für Letzteres führte Quittner Legba selbst als Kronzeugin ein, die auf seine Anfrage später erklärte, dass sie während des Vorfalls im subversiven Spiel von Identitäten gar keine Frau war: »I like subverting people's ideas about gender and race. During the Bungle incident, in fact, I was not female but a hermaphrodite. It was not specifically an attack on a female MOOer.«<sup>671</sup> Dieser Hinweis auf die eigene Geschlechteridentität vermischte das subversive und als emanzipatorisch verstandene Spiel mit den Identitäten und mit den Mr. Bungle zugeschriebenen Motiven. Doch es verdeutlicht, dass es auch bei den Betroffenen wie auch bei den KommentatorInnen ganz unterschiedliche Bewertungen des Vorfalls gab.<sup>672</sup> Noch eine Stufe drastischer als Quittner äußerte sich 1995 Jude Milhon. In einem Interview mit Rossie Cross über Geschlechterfragen sprach sie im *Wired* in einer Täter-Opfer-Umkehr von einer schädlichen Haltung Legbas für die Sache der Frau, da diese sich lieber als Opfer inszenierte, ein »waaaah-I'm-a-poor-sensitive-weak-woman-protect-me shit«<sup>673</sup>, statt wie ein echter Cyberpunk oder eine Hackerin die technischen und sozialen Möglichkeiten zu nutzen, die ihr im Cyberspace zur Verfügung ständen:

Keep in mind, in cyberspace everyone can hear you scream. There was a woman crying virtual rape on LambdaMOO. It's a game, lady. You lost. You could have teleported. Or changed into an Iron Maiden (the spiky kind) and crimped off his dick. But by playing it this way, you've really lost. Because the MOO's also a social space, where you can meet people with real cultural differences – like Klansmen – and make them respect you as a woman, as a dyke, as whatever. Toe-to-toe, you may change their prejudices forever.<sup>674</sup>

Man kann das als provokative Polemik, als notwendige politische Intervention mit der Forderung, Subjektivität über eine Position der Stärke und nicht über den Status als Opfer zu generieren, oder auch als Fortsetzung der libertär geprägten Cyberspaceimaginationen lesen. Letzteres meint, dass die Vorstellung, dass der Cyberspace auch als eine Art Marktplatz der Ideen funktioniert, infolge von dessen offenem Austausch selbst das Klanmitglied nachhaltig überzeugt werden kann, den Vorstellungen der libertären Cyberkultur und ihrer Auffassung eines sich selbst regulierenden Cyberspace folgt. Unterschiedliche Meinungen erscheinen darin als gleichwertiges Informationspaket. Deren Wahrheitsgehalt oder Angemessenheit kann von Teilnehmenden unterschiedlicher Herkunft frei ausgehandelt werden – abseits staatlicher Zensur sind verschiedene Meinungen darin immer legitim, so stark man sie selbst auch ablehnen mag. So bietet das technologische Angebot zugleich die Lösungen für die sozialen Probleme, wie etwa die Geschlechterungleichheit oder Rassismus, an, indem es die Betroffenen hiervon zu gleich-

671 Quittner: Johnny Manhattan Meets the Furry Muckers, 1994.

672 Zugleich zeigt sich darin, dass, im Gegensatz zu heute, wo es zu den oftmals gehörten Forderungen gehört, auf sozialen Plattformen seine Pronomen zu veröffentlichen und ›digital Blackfacing‹ (zu Recht) scharf kritisiert wird, das performative Spiel von Gender und Race bezüglich ihrer anti-essentialistischen Subversion im Netz stärker gleichgesetzt und positiv bewertet wurde.

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

674 Ebd.

wertigen InteraktionspartnerInnen macht – Bestandteil dieser Vorstellung ist auch die wiederkehrende (polemische) Ablehnung gegenüber jenen Positionen, die, wie Shannon McRae (Legba), die Probleme stärker politischer einordneten und einen verbesserten regulierenden Schutzmechanismus einforderten –, wie sich noch zeigen wird, energierte sich Milhon in *How to mutate* zunehmend über jene Kräften, die beispielsweise geschützte Räume für Frauen forderten oder bereitstellten. Dabei war die Position von McRae in diesem Falle noch gar nicht so weit von jener von Milhon entfernt: Diese betonte im Nachgang an den Vorfall, dass Computernetzwerke grundsätzlich keine gefährlichen Orte für Frauen seien, sondern, im Gegenteil hiervon, die Online-Communitys selbstständig einen Umgang mit den Problemen finden, indem sie kollektiv nach Lösungen suchen, und die MUDs weiterhin ein subversives Potenzial bezüglich Geschlechternormen besitzen.<sup>675</sup>

### Das Ende der virtuell befreiten Gesellschaft

Die Realität sah meist anders aus, und technologische Lösungen für die sozialen Probleme waren trotz der Hoffnungen der Cyberpunks wie auch der BefürworterInnen der MUDs oft nicht in Sicht. Vielmehr schien es eine Regelmäßigkeit, dass es gerade in Fragen sexistischer Diskriminierung zu einer Verschärfung oder Reproduktion der realen Probleme kam, die weder durch technische Lösungen noch durch demokratisierte Institutionen in den virtuellen Welten langfristig aufgehoben werden konnten. Davon zeugt auch die Entwicklung von *MicroMUSE*. Im Gegensatz zum sozialen Experiment von *LambdaMOO* war dieses als Bildungsprojekt konzipiert, indem die jungen NutzerInnen selbstständig mit der integrierten Programmiersprache ›TinyMUSE‹ umgehen sollten. Dennoch hegte man auch in *MicroMUSE* gesellschaftspolitische Ansprüche. In der eigens erstellten Cyberion-City-Charta hielt man beispielsweise fest, dass mit dem kollaborativen Projekt eine bessere Zukunft anvisiert werden sollte: »Models a optimistic possibility for a future world inhabited by a productive worldwide community of people and the tools and machines they have built.«<sup>676</sup> Dieser Ansatz wurde von NutzerInnen positiv aufgefasst. Der spätere Gamedesigner Tod Foley beschrieb beispielsweise 1993 in einem euphorischen Artikel für die Cyberpunk-Zeitschrift *Boing Boing*, wie der kollaborative und kreative Ansatz von *MicroMUSE* den Blick in eine andere Zukunft eröffnet: »The reality depicted in Cyberion City is an idealist's view of the future, created by today's young computer community; a golden age of exploration and invention, enjoyed by a society based upon educational progress, cultural tolerance and personal creative freedom.«<sup>677</sup> Allerdings verringerte *MicroMUSE* wie schon *LambdaMOO* diese Offenheit selbst wieder und schränkte die Programmier- und Kommunikationsfreiheiten ein. So wurde beispielsweise die Anzahl generierbarer Objekte drastisch reduziert, und KritikerInnen der Veränderungen wurden gesperrt. Dies geschah, um das Projekt besser als Bildungsprojekt auf dem Markt zu positionieren und dafür eine kinderfreundlichere Umgebung zu schaffen, bei der die auch in *MicroMUSE* vorhandenen sexualisierten

675 Vgl. Döring: *Feminist Views of Cybersex*, 2000, S. 876.

676 Cyberion City Charter, zitiert nach Foley: *Musers not lusers!*, 1993, S. 30.

677 Ebd., S. 29.

Inhalte zu verschwinden hatten. Solche Änderungen und das geforderte rücksichtsvolle Verhalten der Community waren scheinbar ohne zentralisierte Eingriffe auch im Cyberspace noch nicht möglich.

Die temporären Öffnungen und die darauf wieder folgenden Einschränkungen der MUDs korrelierten mit den sich wandelnden Ansprüchen, die man den MUDs auch auf Seiten der EntwicklerInnen zwischenzeitlich entnahm, die man allerdings bald wieder verwarf, um die entwickelten Programme doch noch auf dem Markt in Stellung bringen zu können. Curtis beispielsweise arbeitete am PARC zusammen mit David Nichols und Michael Dixon nicht nur am *LambdaMoo*, sondern auch am ›Jupiter Project«. 1994 veröffentlichte das Team dahinter eine fiktionale ›Kurzgeschichte«, die andeuten sollte, wie aus den MUDs ein demokratisches »alternative model for the Net«<sup>678</sup> werden konnte, das »enables those who use it to do so together, jointly and in close contact«<sup>679</sup>. Hierfür betonte man entgegen der aufkommenden Highway-Metapher für die Datenströme die MUD-Metapher des ›Raumes«, die wie in den MUDs auf ein kollektives Verweilen und Interagieren am digitalen Ort hindeutete und die eine Mischung von *Global Village* und kommunalistischem Cyberspace erschaffen sollte. So verschränken sich in der fiktionalen Geschichte verschiedene lokale Realitäten miteinander im globalen Netz, das aus freundlichen und überschaubaren Räumen besteht. Die eben nach Portland umgezogene Mayumi loggt sich beispielsweise in einem »community computer network«<sup>680</sup> ein, wo sie einen digitalen »community courtyard«<sup>681</sup> vorfindet. Dort werden nicht nur Spiele gespielt, sondern auch kommunale Anliegen geklärt. Ein User meldet sich mit dem Vorschlag: »I really think we should organize a committee to see if we can convince the city to put a stoplight on 17th Street.«<sup>682</sup> Mayumi interessiert sich allerdings nicht für die lokale Politik, sondern sucht neue FreundInnen. Diese findet sie in Form von Lucia im »online coffee shop«<sup>683</sup>. Gleichzeitig ist Mashoud, ein pakistanischer Junge, auf der Suche nach einem Geschenk für seine Mutter. Hierfür braucht er einen Rubinsteine. Er loggt sich im Netz ein, fühlt sich jedoch überrumpelt, da er in der anonymen Welt des Internets keinen Ladenbesitzer findet, der ihn beraten kann. Auf dem »electronic ›Village Square.«<sup>684</sup> wird er dann aber fündig. Freundliche UserInnen weisen ihm den Weg in die elektronische Mall, die von Familienbetrieben bedient wird. Dort trifft er auf Rochelle, eine Userin aus Frankreich, der er sein Anliegen erzählt. Diese verweist ihn wiederum auf einen Laden aus Südafrika, wo sie eben selbst einen Rubin kaufte. Dort angekommen wird Mashoud vom Ladenbesitzer Izak beraten, der gerade am Tisch mit seiner Familie sitzt, der nun aber durch ein elektronisches ›Klingeln« an den Computer geholt wird. Er berät Mashoud und verspricht ihm, nachdem über eine Bank aus London eine Vorzahlung erfolgte, sich alsbald per Mail zu melden, um den Verkauf abzuschließen.

678 Project Jupiter: Not a Highway, but a Place: Joint Activity on the Net, in: CPSR News 12 (4), Herbst.1994. Online: <<http://cpsr.org/prevsite/publications/newsletters/issues/1994/Fall1994/highway.html/view>>, Stand: 24.06.2021.

679 Ebd.

680 Ebd.

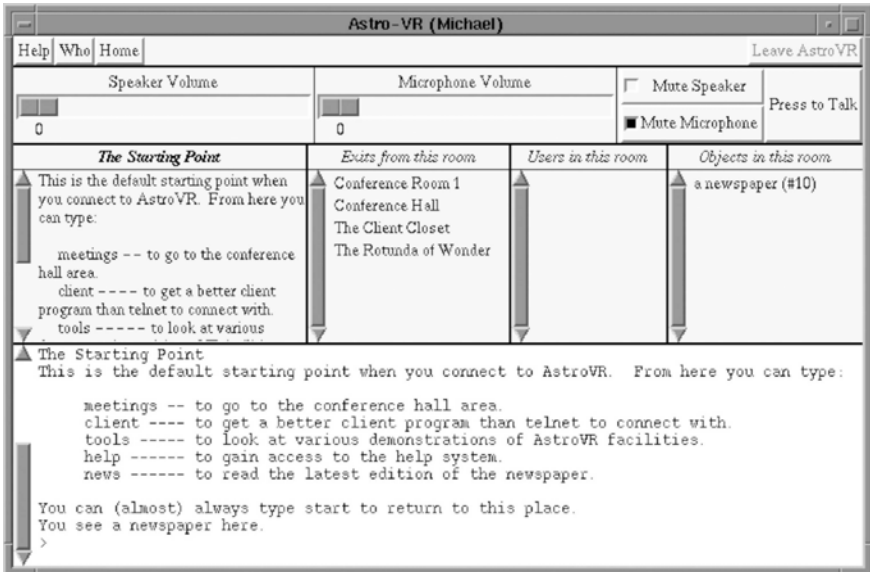
681 Ebd.

682 Ebd.

683 Ebd.

684 Ebd.

Abbildung 15: Astro-VR, eine kollaborative Plattform für AstronomInnen und AstrophysikerInnen, die als Anwendungsbeispiel für den Jupiter Client diente<sup>685</sup>



In der imaginierten Netzwelt des Jupiter-Projekts stärkte die globale Vernetzung die lokalen Eigenheiten. Freundliche NutzerInnen zeigen sich, wann immer es geht, hilfsbereit, und lokale Kleinbetriebe profitieren von einem globalen Markt, ohne dadurch ihre positiven Eigenschaften, wie den persönlichen Kundenkontakt, aufgeben zu müssen. Real jedoch nahm das Jupiter-Projekt bald einen anderen Weg. Bei dem vom Team konkret entwickelten *MOO Client* ging es erst um ein Toolkit, das für die Entwicklung eigener MUD-Interfaces verwendet werden konnte. Anvisiert wurden kleinere und größere GeschäftskundInnen, die damit multimediale VR-Konferenzen veranstalten wollten – eingebaut wurden nun auch Ton- und Bildoptionen oder der Austausch von Files. Aus der am PARC abseits der Verwendung in Astro-VR (siehe Abbildung 15) nie fertig gestellten Software wurde später die Firma PlaceWare, die 2003 von Microsoft aufgekauft wurde. Dieses baute die Technologie dahinter in die eigene Software *Microsoft Office Live Meeting* ein. Aus dem Vorschlag für einen kommunalistischen virtuellen Raum wurde so eine Businesssoftware für das größte Computerunternehmen der Welt.

685 Brundage, Michael: Network Places: Jupiter, <<https://michaelbrundage.com/np/jupiter.html>>, Stand: 24.06.2021.