

Frauen und Internet

Britta Schinzel, 17.1.2000

Ringvorlesung Prof. Dr. Günter Müller
„Standort Internet“

Ein kleines Motto beiseite: Göttliche Eigenschaften der Netztechnologie

Der heilige Geist in elektronischer Form weiß alles, kann alles, ist immer gegenwärtig, existiert gleichzeitig um den Globus, ist nicht physisch greifbar, geschlechtslos und unbegreiflich. Er hat keinen Anfang und kein Ende, keine Zeit und keinen Raum, hmm...

oder nein: hat alle Zeit und allen Raum -
nein, das nun doch (noch) nicht.

© Institut für Demoskopie Allensbach März 1999

- 1992 - 99: Anstieg der Computernutzung durch Frauen von 7 auf 33 %, bei Männern von 18 auf 46%
- = Anstieg privater PC-Nutzung durch Frauen von 27% auf 42%
- Online-Nutzung durch 21% aller Männer, 9 % aller Frauen
- = Frauen sind 29 Prozent aller Online-Nutzer.
- Analyse nach Altersgruppen:
 - 16% der 50- bis 64jährigen Online-Nutzer sind Frauen
 - 28% der 30- bis 49jährigen Online-Nutzer sind Frauen
 - 37% der 14- bis 29jährigen Online-Nutzer sind Frauen.

Nutzungsdichte oder Art der Benutzung

- Starker Anstieg der Zahl der von Frauen privat angemeldeten Internetadressen, in D neuerdings 25%, F 30% und in den USA 40%, Großbritannien 43% [hier auch Altersverteilung entsprechend der Bevölkerungsstruktur] (Okt. 1999).
- Keine geschlechtsdifferenzierten Zahlen existieren über die Zahl der homepages (insgesamt 150Mio), die Zahl der Mbps Datenverkehr, die ein Mensch erhält oder aussendet
- Überdies: mögliches Verstecken oder Vertauschen des Vornamens/Geschlechts, gender swapping

Zu differenzieren nach Nutzungs- oder Bereitstellungsqualität und -dichte

- die Zahl der empfangenen/ausgehenden emails/Tag, die Zahl der dort übermittelten Pakete,
- Beteiligungen in whiteboard multimedia conferences, chat boards, voice oder video chats,
- mailing lists, MUDs, MOOs,
- Zeit verbracht mit web-browsing, Zahl der dabei besuchten hosts, der angeklickten links, ...
- die Nutzung verschiedenster Dienste: e-commerce, Internet-Telefonieren, Internet-Übersetzungen, etc.

Unterschiedliche private Nutzungsperspektiven von Männern und Frauen (Allensbach)

- Frauen
 - Anwendungsmöglichkeiten
 - Handhabung, sicheres Funktionieren
 - Teleshopping
 - Lern- und Fremdsprachenprogramme, Reise- und Hotelführer
 - Ernährung und Kochen, Einrichtung, Mode, Tier- und Naturbeschreibungen
- Männer
 - technische Details
 - Kenntnis von Schlüsselbegriffen
 - Teleshopping
 - Sport
 - Abenteuerspiele, Flug- und Rennsimulatoren
 - Telefonregister

Verheißungen der Informationsgesellschaft: Arbeit, Wirtschaft, Demokratie, Umweltverträglichkeit

- *Jobmaschine für Frauen?*
 - Rationalisierungswelle im Dienstleistungsbereich läuft erst an: z.B. Telebanking, Telereisebuchungen werden 40-60% der Arbeitsplätze in diesen Bereichen bis 2010 kosten;
 - weniger Beschäftigungszuwächse im Bereich Medien- und Kommunikationsgüter, Software, Dienstleistungen im Bereich der Datenverarbeitung oder der Telekommunikationsdienste
- *unsicheres Wirtschaftsmodell*
- *keine umweltverträgliche Technik*

Demokratie?

- Ressourcenungleichheit, Minderheitenmedium,
- kein öffentlicher Zugang
- kein Bürgerrecht,
- keine Transparenz und Einhaltung von Regeln, sondern Modell der Geschäftsprozesse: freies Vertragsrecht
- freedom of information act,
- Symbol für Modernität statt Demokratiebelebung
- Demokratie ist mehr: Volk nimmt teil und kontrolliert die gewählten Vertreter

Aber

- In Kulturen und Religionen, wo Frauen ans Heim gebunden werden, öffnet der Internet-Zugang Frauen Welt:
 - in den Ländern der 3. Welt, wo Frauen ein vergleichsweise hohes Familieneinkommen haben (Afrika, Indien)
 - Religiöse Islamische Frauen (Türkei, Saudi-Arabien) und Jüdinnen können so Zugang zur Welt bekommen

Ausschlußtendenzen von Frauen

- Frauen sind seltener Diskussionspartnerinnen in mailinglists, news-groups oder chats,
- sind weniger oft Inhaberinnen von Homepages
- weniger Präsentationen von Projekt- oder Publikationsbeschreibungen von Frauen,
- Ausnahmen: frauenspezifische Foren und frauenspezifische Themenfelder:
Frauenkultur im Ghetto, ein abgetrenntes Terrain innerhalb der Männerkultur.

Erklärungen für Fortschreibung des Ausschlusses in Netzen

- Strukturelle Gründe: Zugang im professionellen Bereich
- Symbolische Gründe:
 - geschlechtsspezifische *Kommunikationsstile* verdrängen Frauen aus Kommunikationssituationen
 - *Anmache* und *Agressivität* (flaming) führen zum Rückzug der Frauen
 - *Tendenz zur Ästhetisierung* von Information, um im Internet (etwa bei 150 Mio homepages) aufzufallen:
 - narzistisch-stilisierte Präsentation vs. Brauchbarkeit und Nützlichkeit
 - Medienkultur als *Spielkultur* vs. sinn- und zweckbezogenes Arbeiten

Mit dem Internet einhergehende Nutzungen, die für Frauen (und Männer) problematisch sein können:

- Entstehung/ Vorläufer des Internet für den militärischen Bereich (ARPA-Net)
- Verbreitung und Technologieschub der Multimediaanwendungen im web durch die Sex-Industrie (Adult Industry)
- Information Warfare und Cyberterrorismus

Technologieschub durch Adult Industry

- Pornographie spielte eine bedeutende Rolle bei der Verbreitung des Internet, hohe Anfangskosten
- Attraktion: größere Privatheit, leichtere Zugänglichkeit
- Wäre es nicht um das Thema, so würde Pornographie gepriesen als eine Industrie, die erfolgreich und schnell neue Technologien entwickelt, adoptiert und verbreitet hat.
- Zitat Adultdex Trade Show: “The whole Internet is being driven by the adult industry. If all this were made illegal tomorrow, the Internet would go back to being a bunch of scientists discussing geek stuff in e-mail.

- mit der Industrialisierung der Pornographie globale Ausbeutung von Frauen und Kindern, insbesondere in Drittweltländern
- neue Möglichkeiten, Frauen und Kinder direkt männlichen Käufern weltweit anzubieten
- organisierte Prostitutionstouren wurden von 1995 an im web angeboten,
- danach newsgroups, wie alt.sex.prostitution
- 200 Braut mail order-Agenturen, die Kataloge per Internet anbieten (meist von den Philippinen oder den GUS-Staaten)
- Web-Veröffentlichungen billiger, besser, überall

Neue Entwicklungen

- Verschwinden der Unterschiede zwischen Produzenten, Verbreitern und Konsumenten, da do-it yourself videos und multimediale Computermanipulationen eine weitere Demokratisierung der Pornographie-Erzeugnisse ermöglicht hat
- Spiele, wie Pornopoker, und interaktive Filme, bei denen jeder die gewünschten Aktivitäten aus Menues von Männern und Frauen wählen kann, sowie Software mit Internet links
- cyberporn hat sich mit verbesserter Graphik und höheren Übertragungsgeschwindigkeiten von einer geheimen Beschäftigung von wenigen zur Belustigung vieler entwickelt, womit Scham und Unkenntnis beseitigt wurden

Entwicklung neuer sozialer Internet-Gemeinschaften

- Globalisierung, Bequemlichkeit von Zugang und Benutzung, Demokratisierung des Zugangs
- Entwicklung von *Nischenmärkten*,
- neue Produktions- und Verbreitungskanäle:
Erzeugung einer *community*
- Cybersex hat extensive grassroot links entwickelt,
die stark vernetzt, also als *virtuelle
Gemeinschaften* zu bezeichnen sind

Internet sex-Industrie entwickelte neueste hochentwickeltste qualitätvollste Multimedia-Techniken

- Cybersex Promoter werden als die großen Pioniere der Multimedia-Industrie gefeiert
- The penthouse virtual photo shoot gewann Lob als interaktivstes Spiel
- als 1995 das life videoconferencing im Internet eingeführt wurde, begann die elektronische Mischung von Pornographie und Prostitution. Über keyboard oder Telefon können die Käufer direkt in strip und life sex shows kommunizieren und sie steuern.
- Die Firma Virtual dreams bietet real time und one-on one-Interaktion mit gewünschten Mädchen

Nutzungshäufigkeit

- 4 der 10 meistbesuchten amerikanischen Usenet bulletin boards 1994 sind sexuell orientiert, mit einer vermuteten Leserzahl von 1.85 Millionen Leuten.
- Playboy berichtet 1997 von 5 Millionen täglichen Besuchen ihrer web page
- PornCity berichtet 1999 von 2 Millionen hits täglich
- Nach der englischen Market research Firma Datamonitor wurde 1998 1 Billion \$ für adult content ausgegeben
- 69 % aller kommerziellen Internet-Inhalts-Angebote waren adult content
- Wachstumsraten der sex -Industrie sind exponentiell. 47% aller Internet-Suchen sind für Pornografie. Ohne die Anzeigen der Sex -Industrie müßten die meisten Internet-Dienste schließen.

- 1996 1676 Eintragungen von erotica Diensten, wie strip clubs, Pornoshows, live videoconferencing, Prostitutions-tours und mail-order-Verbindungsagenturen, neben adult computer software und anderen Porno-Produkten.
- Playboy konnte 1996 seine Kundschaft (25% der einkommensstarken jungen Männer) von der gedruckten Ausgabe zur web site zur 11t-besuchtesten site steigern, was ihr 2 Millionen US\$ an Annoncen einbrachte.
- Als Penthouse 1969 online ging, bekam seine website die größten bis dahin registrierten Besucherzahlen.

- die sex-Industrie hat nicht nur die Entwicklung von Multimedia, sondern auch von Sicherheit, Privatheit und schnellen Transaktionen, on-line Zahlungsverkehr, on-line Kreditkarten, elektronischen Geschäftsprozesse angeführt
- sie führt den Weg an ins Web data base management zur Verwaltung der Tausenden von Bildern und Video clips
- 1999 organisierten die New York New Media Association, Sun Microsystems und The Industry Standard – The Newsmagazine of the Internet Economy ein Seminar mit dem Titel: “The Frontier of Business and Technology: What you can learn from the Online Sex Industry”.

- die Transformation der Pornographie war einer der großen kapitalistischen Motoren für Innovation und Profit während der letzten 20 Jahre
- die Internet-Technologie ist durch pornographische Produkte geformt
- ebenso wie der Krieg hat Pornographie als Agent für Veränderung der Informationstechnologie gedient. Beides hat davon enorm profitiert.

Information Warfare

- Seit 1976 US-Analysen über Nutzbarkeit von Daten und Informationen im Konfliktfall.
- John Arquila und David Ronfeld prägten Begriffe für Konfliktformen: Netwar und Cyberwar.
- Netwar: informationsbezogener Konflikt mit dem Ziel
 - Zerstörung oder Modifikation des Wissens und Selbstbildes der Bevölkerung des Gegners durch Propaganda, Infiltration von Computer-Netzwerken und Datenbanken
 - Versuch die politische Opposition per Computer-Netzwerk zu unterstützen
 - Gegner sind nicht nur Staaten, sondern auch explizit andere Gruppen und Bewegungen, wie Öko-, Gewerkschaften und Menschenrechtsgruppen

Cyberwar

- neues Paradigma militärischer Auseinandersetzungen: Durchführung und Vorbereitung militärischer Operationen nach informationsbezogenen Prinzipien
 - Störung oder Zerstörung der Informations- und Kommunikationssysteme des Gegners durch Viren, gerichtete Energiewaffen, Präzisionsbombardements oder atomar generierte elektromagnetische Impulse
 - computergesteuertes Fehlwissen über die Lage und Stärke des Gegners
- Damit wird die Informationsinfrastruktur zum Kriegsgebiet: Systematische Steigerung der IT-
Unsicherheit mit Folgen:

- Zurückdrängen nichtmilitärischer Lösungskonzepte,
- selektive Nutzung der Verletzlichkeit statt deren Reduktion, zur eigenen Arbeitsbeschaffungsmaßnahme
- Moderne Variante der Schutzgelderpressung auf Nationen – die eigene zuerst.
- Militärs werden dadurch nicht zum Faktor von Sicherheit, sondern von Unsicherheit
- Interessen der Militärs stehen damit in scharfem Kontrast zu denen der zivilen Gesellschaft
- das Fehlen von Gegnern führt zu Cyberterrorismus

Soziale und Psychische Veränderungen

- Virtualisierungen sind
 - Transformationen der Dinglichkeit von Objekten und Welt,
 - verändern die eigene Beziehung zur Welt
- Virtuelle Gemeinschaften im Cyberspace
 - als im Netz konstituierte (meist nicht institutionalisierte) soziale Gemeinschaften mit sozialen Identitäten, i.e. Verweise, Abbilder, symbolische Adressen sozialer Gruppen
 - z.B. Besucher von IRC (Internet Relay Chat), MUDs, newsgroups, Käufergemeinschaften
 - als raumzeitunabhängige Kunstprodukte: sozusagen Nachkommen der Lara Croft

Erwerbsarbeit in der Informationsgesellschaft

- Geschlechterverhältnis gerät in Bewegung
- Erosion des an männlicher Norm orientierten Normalarbeitsverhältnisses
 - raumzeitliche Flexibilisierung
 - Sinken des Erwerbsarbeitsvolumens
 - Feminisierung der Arbeit: Patchwork-Biographien
- Forderungen
 - generelle Begrenzung der durchschnittlichen Erwerbsarbeitszeit auf 30, mittelfristig 25 Wochenstunden,
 - soziale Absicherung unabhängig von der Erwerbsarbeit,
 - möglichst weitgehende individuelle Zeit- und Ortssouveränität.

Konstruktive Wendung

- Nutzung des web für soziale Veränderungen
- Die Cyborg (nach dem polnischen Science Fiction - Autor Stanislaw Lem) dienen Donna Haraway zur ironischen „Neuerfindung der Natur“
- Cyberfeminismus

Die Neuerfindung der Natur

- Ausgangspunkte:
 - Partialisierung der Körper durch moderne Medizin-Technik
 - Dematerialisierung und virtuelle, multiple, fraktale Identitäten durch Informationstechnologie/Cyberspace
 - Maschinenmenschen der Science fiction
 - Analyse der marxistisch-feministischen Diskurse und ihrer Schwächen im naturwiss.-technischen Bereich

- sexuelle Aneignung von Frauen durch Männer hat nicht den epistemologischen Status von entfremdeter Arbeit, Konsequenz der vergeschlechtlichten Strukturen ist “nicht Entfremdung, sondern sexuelle Verdinglichung“
- Frauen (, Primaten und Cyborgs) wird der Subjektstatus verweigert
- keine identische Subjektposition, sondern Konzept der “Inneren Differenz”

Deessentialisierung des Geschlechts

- Unterscheidung zwischen sex und gender
- kulturelle Bedingtheit binärer Definitionen von sex
- vieldeutige Zuordnung von sex
- Aufgabe der Unterscheidung zwischen sex und gender:
Einheit von sex und gender
- Körper sind nicht der Konstruktion von gender
vorhergehende Realität, sondern sind selbst schon gestaltet
- Körper und soziale Einflüsse bedingen sich gegenseitig im
Wechsel.
- Sex ist keine ontologisch präformierte Entität, an der sich
die historischen Transformationen des gender vollziehen.

- Grenzziehungen stellen Machtbeziehungen her
- daher Aufweichung der Grenzziehungen zwischen Natur und Kultur, Mensch und Tier, Organismus und Maschine, Wissende und Wissen
- Auflösung des dichotomen Geschlechts
- Frauen, Primaten und Cyborgs sind Beispiele für Heterogenität, Nicht-Identität und kritische Positionierung
- es gibt kein unabhängiges, autonomes, homogenes, selbstidentisches, aktives männliches Subjekt, das sich nur durch Abgrenzung gegen andere, Frauen, Nicht-Weiße, Tiere, Maschinen definieren und aufrecht erhalten kann

- Anstelle des Subjekts tritt somit ein Selbst, dessen Handlungsfähigkeit nicht auf Identität und Abgrenzung, sondern auf Verkörperung, innerer Differenz und Verbundenheit über die Grenzen hinweg beruht.
- Ironisches Bild dafür ist die Cyborg, ein hybrides Gebilde aus Organismus und Maschine, das ein fragmentiertes, partiales und unabgeschlossenes Selbst verkörpert
- Die neuen Maschinen sind sehr lebendig, die Differenz von natürlich und künstlich, Körper und Geist, selbstgelenkter und außengesteuerter Entwicklung sowie viele andere Dualismen, die Maschinen und Organismen unterscheiden, fragwürdig
- Cyborgs sind Geschöpfe in einer post-gender-Welt

- Die Cyborg – Metaphorik macht klar, daß technische Tätigkeit und Geschicklichkeit endlich aufhört, für Frauen eine Sünde zu sein und sich in einen Aspekt der Verkörperung verwandelt
- Wissenschaft und Technologie sollten nicht nur als mögliche Mittel zur Befriedigung menschlicher Bedürfnisse oder als Mittel komplexer Herrschaftsverhältnisse begriffen werden
- Sie bieten Hilfe beim Aufbau und der Zerstörung von Maschinen, Identitäten, Kategorien, Verhältnissen, Räumen und Geschichten, um einen Ausweg aus den Dualismen zu finden, mit denen wir unsere Körper und Werkzeuge erklärt haben.
- Ein Modell für das neue Jahrtausend?

Cyberfeminism

- *Frauennetzwerke:*
 - frauen-inform, femtec, wicsat, wiclist, ...
 - Frauen ans Netz (Frauen geben Technik neue Impulse, Brigitte)
 - cybergrrls, webgrrl ...
 - The Ada Project, The International Network of Women in Technology
 - ALAI's Women's Program Website on Gender and Communication, Women and Gender Online, Women's Wire
- *Aufgreifen des Cybersex*
 - Tinysex in MUDs, z.B. lady's Orgy Room
 - sexuelles Chatten, z.B. Hot Chat
- Spiel mit Identitäten, Promiskuität, Geschlechtswechsel, overdoing gender
- *Teilnahme an Internetberufen*

- IFU 2000 wird virtuell
- Women´s International University (wvu.edu/womensu)
- Regierungsprogramme:
 - Oktober 1999 Start der Aktion Frauen ans Netz
 - Oktober 1999 Start der Aktion zur Erhöhung des Frauenanteils in Ingenieur- und Informatik-Studiengängen.
 - Oktober 1999 Zwischenbericht Projekt familienbezogene Telearbeit
 - Für 2005 plant die Bundesregierung: 40% Internetnutzer, 40% Frauen als Unternehmensgründerinnen, 40% Frauen in Informatikstudiengängen, flächendeckende Nutzung vernetzter Computer an Hochschulen in Präsenzlehre und Selbststudium.