

**Mary Flanagan, Austin Booth (Eds.):
reload. rethinking women + cyberculture**

Cambridge (Mass.), London (England): The MIT Press 2002, 581 S.,
ISBN 0-262-56150-6, € 31,67

„Wie amerikanische Cyberfeministinnen melden, hat die Welt in den letzten Jahren eine Umwälzung ohnegleichen durchgemacht. Das gewaltige Reich des Patriarchats ist untergegangen, die Geschlechter sind revolutioniert und Männer und Frauen abgeschafft. All dies soll sich rein virtuell zugetragen haben.“ So oder so ähnlich würde heute wohl ein bekannter Ideologiekritiker des 19. Jahrhunderts gegen die Netz-Euphorie einiger Feministinnen polemisieren. Anders als weiland der rauschebärtige Polterer Marx verzichteten die Autorinnen des von Mary Flanagan und Austin Booth herausgegebenen Bandes *reload. rethinking women + cyberculture* auf Polemik. Das Anliegen des Buches besteht, wie in der Einleitung betont wird, darin, „the revolutionary and reactionary effects of cyberspace“ (S.2) besser zu verstehen und auszuloten. Ein besonderes Interesse gilt dabei „the way that cyborg metaphor and its meaning have become an important cultural site of contestation“ (S.15). Die von den Herausgeberinnen ebenso wie von den Beitragenden geübte Kritik an der Cyber-Euphorie zielt zwar auch auf Haraway, „the“, wie Heather Hicks sagt, „theoretical Guru“ der Cyberpunk „epistemology“ (S.84), richtet sich jedoch insbesondere gegen Sherry Turkles *Life On The Screen* (1995) und Sadie Plants *Zeros + Ones* (1997).

Die den „myths of a ‚gender-free‘ cyberculture“ (S.2) gegenüber meist skeptischen Ausführungen der Wissenschaftlerinnen, werden durch den Abdruck fiktionaler (Cyber)-Dystopien feministischer Autorinnen illustriert, darunter etwa Anne McCaffreys *The Ship Who Sang* (1961), Alice B. Sheldons 1973 unter dem Pseudonym James Tiptree Jr. veröffentlichte Novelle *The Girl Who Was Plugged In* und Oktavia E. Butlers *Speech Sounds* (1993) sowie Auszüge aus Melissa Scotts schon klassisch zu nennendem Roman *Trouble And Her Friends* (1994). „Women’s cyberfiction“, so die Herausgeberinnen, „may be read productively against feminist postmodern critical theory and practices, particularly claims about the libratory nature of the transcendence of gender and the body, and the destabilizing cultural effects of the hybridity of the female cyborg“ (S.2).

In einem kurzen Abriss, den Mary Flanagan und Austin Booth den in die drei Rubriken „Women Using Technology“, „The Visual/Visible/Virtual Subject“ und „Bodies“ unterteilten Texten vorangestellt haben, weisen sie auf den Ursprung des Cyberpunks aus der Science-Fiction hin und verfolgen die Anfänge der feministischen Science-Fiction zurück bis in die dreißiger und vierziger Jahre, in denen Autorinnen wie Leight Brackett und C. L. Moore reüssierten. Tatsächlich liegen die Ursprünge feministischer Science-Fiction allerdings zumindest noch ein paar Jahrzehnte weiter zurück, man denke nur an Charlotte Perkins Gilmans *Herland* (1915).

Dennoch bleibt der Abriss informativ und lesenswert. Einige fehlerhafte Details sind allerdings ärgerlich. So können die Bewohner des Planeten Gethen in Ursula K. LeGuins Roman *The Left Hand Of Darkness* (1969) während der „kemmer“ nicht frei wählen, ob sie sich zum Mann oder zur Frau entwickeln, (vgl. S.5), sondern haben nicht einmal Kenntnis ihres zukünftigen Geschlechtes. Gerade dieser Umstand ist entscheidend für die Organisation ihrer Gesellschaftsform.

Von den nicht weniger als achtundzwanzig, ausnahmslos lesenswerten Beiträgen dieses wichtigen Buches können aus Platzgründen nur einige Erwähnung finden, so sehr der Rezensent dies auch bedauert. Zumindest genannt werden müssen jedoch Veronica Hollingers Aufsatz „(Re)Reading queerly: Science Fiction, Feminism, and the Defamiliarization of Gender“, in dem die Autorin nachdrücklich aufzeigt, „that complex and sophisticated inquiries into gender issues are by no means new to science fiction“ (S.301), und Heather Hicks „Striking Cyborgs“. Anhand von Donna Haraways *Cyborg Manifesto* (1991) und Marge Piercys zu recht viel gerühmtem Roman *He, She And It* (1991), behandelt Hicks die Frage, ob „the cyborg metaphor [can] lead us to imaginative domain where we are more free than we are today“. (S.101)

Die beiden vielleicht wichtigsten Beiträge stammen jedoch aus den Federn von Alison Adam und Mary Flanagan. Adam analysiert den Cyberfeminismus als „something of a problem child“ (S.158), dessen Eltern sie in der männlich geprägten Netzkultur und in Haraways weiblich konnotierter Cyborg-Metapher ausmacht. (vgl. S.162) Zwar habe Haraways Cyborg-Konzept eine vitale Rolle „in spawning a feminist cyborg“ gespielt, doch könnten postmoderne Feministinnen „disappointed by some of its offspring“ sein. Härter geht sie allerdings mit Sadie Plant ins Gericht. Die Autorin von *Zeros – Ones* „shares the apolitism of cyberpunks but also invokes a kind of mystical utopianism of the ecofeminist earth-goddesses“, so zitiert Flanagan zustimmend Judith Squires. Zudem, so fügt Adam hinzu, forcieri Plant „a universalising tendency against which Haraway and many other feminist writers have fought a long battle, arguing that women’s experiences are *not* all of a peace“ (S.164). Plant, so kann man Adams Kritik auf den Punkt bringen, hängt dem längst überwunden geglaubten essentialistischen Konzept eines weiblichen Kollektivsubjekts an. Besticht die Überzeugungskraft von Adams Kritik an Plant und der in ihrem Gefolge entstandenen Mythen des Cyberfeminismus (Sherry Turkle bleibt leider unerwähnt), so fallen die eingangs ihres Textes angekündigten Ausführungen zur einer cyberfeministischen Ethik eher dürftig aus. Über den berechtigten Hinweis darauf, dass es hier eine Lücke zu füllen gilt, kommt sie kaum hinaus.

Mary Fanagan eröffnet mit dem interessanten Versuch, „to expose the epistemological possibilities with contemporary manifestations of bodies in order to formulate strategies of resistance against prevailing tenets in technoculture and

redefine cyberculture for women“ (S.426), vielversprechende Perspektiven. In ihrem Beitrag „Hyperbodies, Hyperknowledge. Women in Games, Women in Cyberpunk, and Strategies of Resistance“ verzichtet sie jedoch aus nahe liegenden Gründen auf eine ausführliche theoretische Entfaltung ihres Ansatzes und beschränkt sich darauf, ihn anhand einer Analyse der Spielfiguren Lara Croft und Aya Brea (in *Parasite Eve*) sowie an Laure J. Mixons Roman *Proxies* (1998) zu erproben.

Rolf Löchel (Marburg)