

Cyborgs: Feministische Annäherungen an die Cyberwelt

Veronika Schlör

Kybernetische Organismen

Cyborg (Abkürzung für „cybernetic organism“; aus dem Griechischen *kybernetes*, Steuermann) ist eine Denkfigur, die ihren Ursprung in der Weltraumforschung hat: Clynès und Kline wollten einen künstlichen Menschen schaffen, der größeren Strapazen widersteht, härtere Szenarien überlebt als gewöhnliche Menschen aus Fleisch und Blut. Wirklichkeit sind Cyborgs in diesem Sinne nicht geworden. Doch die Science-fiction, die bei der Idee vom Cyborg eine genauso große Rolle spielte wie die Weltraum- und die militärische Forschung des Kalten Krieges, ließ und lässt Cyborgs erstehen und beflügelt die Phantasie und das Nachdenken darüber, was ein Mensch eigentlich ist und was uns von Maschinen unterscheidet – oder nicht.

Cyborgs sind eine Metapher, sie sind künstliche Wesen, die entweder nur virtuell existieren oder Mischwesen, Chimären aus biologisch-menschlichem und artifiziellem Material.

Der Cyberspace, häufig und eigentlich fälschlicherweise mit dem Internet gleichgesetzt, ist der künstlich und elektronisch geschaffene, virtuelle Raum und Umraum des Cyborg.

Frauen im Cyberspace: eine „real life“-Bestandsaufnahme

Bis heute kommen Frauen im sogenannten Cyberspace häufiger passiv als aktiv vor. Sie sind Objekte, die aus bits und bytes geschaffen werden, nach dem Bilde schöner Frauen, zu Nutzen und Freude der User und der (wenigeren) Userinnen. Die Phantasie der fernen, erotischen Frau beflügelt nach wie vor die vornehmlich männlichen Programmierer, die sich an möglichst echt wirkenden Bewegungen, Mimik und Gestik ihrer künstlichen Menschen abarbeiten. Die Frau als Kopfgeburt des Mannes: Dieser alte Mythos hat sich in unseren Tagen auf eine neue Art bestätigt und verwirklicht.

Auf der Seite der Produzierenden im Netz sind Frauen noch immer in der Minderheit; die Mehrheit aller Programme wird von weißen US-amerikanischen Männern geschrieben. Das hat Auswirkungen auf deren Produkte und auf unsere

Möglichkeiten, damit umzugehen, denn Computerprogramme bestimmen die Art und Weise der Kommunikation.

Auf der Seite der Userinnen sieht das männlich-weibliche Ungleichgewicht auf den ersten Blick nicht ganz so dramatisch aus, und die Frauen in Europa holen auf, was die aktive, textproduzierende und die passive Teilnahme am Internet betrifft. Doch weltweit sind es überproportional viele Frauen, die zu dem Teil der Menschheit gehören, der von der Benutzung eines Computers ausgeschlossen ist. Angesichts der Feststellung des dreifachen Defizites - was die Beteiligung von Frauen am Programmieren, am aktiven, produzierenden und am passiven, konsumierenden Umgang mit Computer und Internet angeht - gilt es aber auch, cyberfeministische Gegenbewegungen zu akzentuieren. Vor allem junge Frauen sind es, die als „cybergrrls“ offensiv mit den neuen Technologien und deren Vorteilen umgehen, um Mädchen- und Frauenbilder zu durchbrechen und neue Räume für sich zu erobern: mit dem Ziel, frauen- und mädchen-„untypische“ Interessen und Fähigkeiten in Bezug auf Technik nach außen zu vertreten und zu demonstrieren, sich zu vernetzen, im Verbund zu kommunizieren.

Cybergrrls und andere Gruppierungen heute stellen Chatrooms und Informationsservices für Frauen über Informatik-Themen, Erfolgsstrategien und Berufsprobleme zur Verfügung; sie bieten Linklisten zu anderen Complexen, die Frauen berühren (z.B. auch „Women and Religion“), wollen praktische Hilfe sein und zur gegenseitigen Stärkung von Mädchen und Frauen dienen.

Eine Gruppe mit weit theoretischerem Ansatz stellt das *Old Boys Network* (obn.org) dar, das ein Netzwerk zur Förderung des Nachdenkens über Geschlechterrollen und zu deren Dekonstruktion in Kunst und Wissenschaft in Zeiten der Informationstechnologie ist.

Cyberfeminismus

Das *Old Boys Network* versteht sich als eine Stoßtruppe des Cyberfeminismus, einer vielschichtigen Bewegung, die sich das Nachdenken über Geschlecht, Geschlechterrollen und deren Repräsentation in der Welt des Computers und in der Praxis des Umgangs mit ihm genauso zum Ziel gesetzt hat wie als Utopie die Möglichkeit der neuen Technologien, der „Phalle“ der genormten Zweigeschlechtlichkeit zu entrinnen.

„Die Strategien, die cyberfeministische Projekte auf dem Weg dahin anwenden, sind vielseitig. ‚Altfeministische‘ separatistische werden ebenso verwendet wie solche aus dem weiten Feld ästhetischer/künstlerischer Praktiken. Separatistische Strategien wie sie z.B. Women-Only-Mailinglists darstellen sowie übrige geschlechtsspezifische Angebote, die den cyberfeministischen Bestrebungen nach einer Dekonstruktion der Kategorie Geschlecht ja eigentlich zuwider laufen, können als *Empowerment*-Strategien eben dort noch Sinn machen, wo Räume und Positionen in einem solchem Maße männlich dominiert sind, wie es in der Technologieproduktion der Fall ist. Das ‚Herz‘ cyberfeministischer Aktion bilden

jedoch ästhetisch/künstlerische Strategien, wobei hierzu nicht nur die Dekonstruktion von Geschlechtsrepräsentationen zählt, sondern jegliche Unterwanderung traditioneller Konzepte im Netz und in den Institutionen der Tech-Kultur. [...] Cyberfeministische Projekte operieren in der Regel [...] mit subversiven Unterwanderungen des Mainstream mittels ironischer Brechungen, Zitate, Umformungen.“¹

Das Ziel der Dekonstruktion der Geschlechter(-rollen) und damit der Befreiung von essentialistischen Festlegungen ist vor allem auch mit der Figur des/der Cyborg verbunden worden.

Für eine der ersten Feministinnen, die sich mit dem Thema Cyborg beschäftigt hat, Donna Haraway², sind wir auf der einen Seite alle in gewisser Weise schon Cyborgs: Wir tragen Brillen, künstliche Gelenke, Funktionskleidung, wir essen Genfood etc. Auf der anderen Seite ist „die Cyborg“ für Haraway eine Utopie, und zwar eine positive: eine Lebensweise, die auf Vernetzung mit anderen beruht und die technologisch auf dem neuesten Stand ist, um Netzwerke zu bilden, um Gerechtigkeit und Befreiung voranzubringen und Unterdrückung unmöglich zu machen. Mit den Hybriden aus Mensch und Maschine werde, so Haraway, generell das Denken in hierarchischen Gegensatzpaaren unterlaufen. Die unauflösbare Vermischung zwischen Mensch und Maschine hat für Haraway gerade für Frauen befreiende Wirkung, denn sie entlastet vom Körper mit seiner vermeintlich eindeutigen Zweigeschlechtlichkeit. Die herkömmliche Trennung zwischen „natürlich“ und „künstlich“ ist bei Cyborgs aufgehoben, so dass das Individuum nicht mehr auf seine „natürliche“ Rolle als Mann oder Frau festgelegt werden kann. Bei Mensch-Maschine-Mischwesen spielen das Geschlecht keine Rolle mehr. Frauen sollen sich, so Haraways Vorstellung, auf die Möglichkeiten des Cyberspace stützen und sie aktiv dazu nützen, sich zusammenzuschließen gegen eine „Informatik der Herrschaft“, bevor sie von ebenjener benutzt und weiter unterdrückt werden. Wenn die Festumrissenheit des Körpers in der Vermischung mit Maschinen verloren geht, in der Vernetzung mit Elektronik, in der Auflösung in Medien, so ist dies für Haraway und andere TheoretikerInnen eine Chance, da dem Körper allzu viel aufgebürdet und eingeschrieben wurde: vor allem Zuschreibungen von Weiblichkeit (und Männlichkeit). Haraways Utopie aber ist „die Cyborg“: Wieso benennt sie diese Figur zumindest in der deutschen Übersetzung betont weiblich, wenn es doch darum geht, von Dualismen zu befreien? Spielt dahinter

Cyborgs:
Feministische
Annäherungen
an die
Cyberwelt

Die Autorin

Dr. Veronika Schlör, geb. 1967, Studium der Kunstgeschichte, kath. Theologie und Germanistik in Tübingen und Freiburg/Brs., dort Promotion (Fundamentaltheologie) zum Thema „Hermeneutik der Mimesis“. Studienleiterin an der Katholischen Akademie Erbacher Hof in Mainz und Lehrerin an einem Gymnasium. Lehraufträge für Systematische Theologie/theologische Genderforschung an den Universitäten Münster, Freiburg, Mainz und Luzern. Veröffentlichungen u.a.: *Hermeneutik der Mimesis: Phänomene, begriffliche Entwicklungen, schöpferische Verdichtung in der Lyrik Christine Lavants* (Düsseldorf 1998); *Medienphilosophie – Medienethik* (hg. zus. mit G. Kruck, Frankfurt 2003); *Von Clara zu den Cybergirls. Cyberfeminismus – 1997 und 2004* (in: *Schlangenbrut* 22/2004). Anschrift: Lauterenstr. 25, D-55116 Mainz. E-Mail: Veronika.Schloer@t-online.de.

eine Vorstellung von einem „weiblichen Subjekt“, das eher auf Verbindung und Beziehunghaftigkeit aufbaut als ein „männliches“, eine Rolle? Oder das Unvermögen, dem Denken in den Kategorien der Zweigeschlechtlichkeit zu entgehen?

Körper und Geschlecht

Im Zuge der Debatte um Judith Butlers Theorie von der Nichterkennbarkeit des Körpers an sich, d.h. vor einer kulturellen Zuschreibung von Geschlechterrollen, schien es zunächst, als ob dem Feminismus mit dem Körper auch das Subjekt, nämlich das weibliche und feministische, abhanden käme. Die *gender*-Theorie betrachtet auch folgerichtig nicht mehr vor allem die Benachteiligung von Frauen, sondern nimmt die Ausformungen, Bedingungen und Folgen von Geschlechterrollen überhaupt in den Blick. In diese Richtung entwickelt sich auch der Feminismus eines „dritten Weges“, bei dem junge Frauen, unbelastet auch von den ideologischen Kämpfen ihrer Mütter, aber wissend von deren Emanzipationsbewegung profitierend, über Geschlechteridentitäten nachdenken und diskutieren, sich über ihre Lebenswelt austauschen und Bündnisse für bestimmte Projekte schließen.

Im Cyberspace, so die Hoffnung einiger, können man und frau außer Bündnisse zu schließen auch die eigene Geschlechterrolle hinterfragen, da es möglich ist, andere Rollen auszuprobieren. Am ehesten bieten dies gewisse Computerspiele, die es erlauben eine eigene Umwelt zu schaffen und sich dort mittels sogenannter *Avatare*³ zu „bewegen“, zu interagieren. Sherry Turkle hat in ihrem Standardwerk *Leben im Netz*⁴ Frauen und Männer befragt, die sich gewohnheitsmäßig in solchen Spielräumen, sogenannten MUDs (*Multi User Dungeons*) aufhalten, Spielorten, in denen die SpielerInnen sich eine eigene Identität erschreiben. Auch in diesen virtuellen Räumen spielt Geschlecht eine große Rolle, auch hier ist eine der ersten Fragen an eine neu hinzukommende Person, ob sie ein Mann oder eine Frau ist.⁵ Diejenigen, die ihr Geschlecht nicht schon in ihrem Namen verraten (und damit eine geschlechtliche Identität aufbauen, die sowohl die lebensweltliche als auch eine andere sein kann) werden auf subtile oder offene Weise gedrängt, dieses Geheimnis zu lüften. Auf der anderen Seite gibt es viele, die das Netz erfolgreich dazu nutzen, eine neue Identität, vor allem auch eine neue Geschlechtsidentität auszuprobieren. Bewirkt dies einen sensibleren, bewussteren Umgang mit der Kategorie Geschlecht, macht das bewusste Herstellen von Geschlechtsidentität das Gemachte jeglicher Geschlechtsidentität bewusst? Sherry Turkle zitiert eine Userin, die sich online auf kein Geschlecht festlegen lassen will: „Ich glaube auch, dass die Neutra gut sind. Wenn ich eines spiele, dann merke ich, wie schwierig es ist, weder Mann noch Frau zu sein. Immer ertappe ich mich dabei, tendenziell das eine oder andere zu sein, selbst wenn ich versuche, weder noch zu sein. Und jedesmal, wenn ich mich mit einem Neutrum unterhalte, [...] denke ich: ‚Na, wer steckt wohl dahinter?‘“ Virtueller Trans-

vestismus ist ein sehr verbreitetes Phänomen, viele Zehntausende leben online als ein anderes Geschlecht. Ob das Spiel mit den Geschlechterrollen darauf aufmerksam macht, dass Geschlecht (*gender*) eine bestimmte Rolle und damit etwas ist, das nicht unveränderbar und essentiell zur Identität gehört oder ob im Gegenteil der Status quo im Rollenspiel nur bestätigt und bestärkt wird, kann momentan allerdings nicht abschließend beurteilt werden. Für beide Positionen finden sich bestätigende Ergebnisse soziologischer Studien.⁶

Bei aller Austreibung des Körpers im Internet geht es doch offensichtlich trotzdem um eines: um dessen neue Herstellung, um das Spielen mit den Rollen, um das Ausprobieren von Identitäten, die sich – ausgerechnet – am Körper festmachen.

Das Verschwinden des Leibes

Doch was für eine Art Körper – oder gar Leib – haben wir hier vor uns?

Rosi Braidotti⁷, eine wichtige Theoretikerin des Cyberfeminismus geht von folgenden Voraussetzungen aus: 1. Die Identität in der Zeit der Postmoderne (und, wie sie sagt, nach dem Tod Gottes!) ist nicht mehr fest umrissen, klar definierbar, sondern schließt Andersheit und Differenz mit ein. 2. Es ist die Kultur, die Identität hervorbringt. 3. Kulturelle Codes schreiben sich in die Körper ein, die insofern eben nicht natürlich, sondern künstlich konstruiert sind. Braidottis Beispiele dafür sind etwa Jane Fonda mit ihrem den Körper durchstylenden Fitness-Wahn, Michael Jackson, der sich kosmetisch völlig umgestalten ließ, oder Transvestiten, die das jeweils andere Geschlecht perfekt darstellen. Das Verschwinden des natürlichen Körpers sieht Braidotti als historischen Prozess an, der mit den technischen und medizinischen Möglichkeiten unserer Tage nur einen vorläufigen Höhepunkt erreicht hat. Deshalb plädiert sie dafür, nicht länger von Körper, vielmehr von Verkörperungen zu sprechen. Als Frau zu sprechen hält sie dennoch für möglich, das hieße aber: nicht von körperlichen, sondern von speziellen kulturellen und historischen Erfahrungen auszugehen, beispielsweise von der Erfahrung der Unterdrückung. Ist der Körper aber nicht länger Leib, sondern Verkörperung, so ist der Schritt zum gänzlich entmaterialisierten, symbolisierten Körper im Cyberspace kein entscheidender mehr.

Das gerade für Feministinnen Verführende an der postmodernen Theorie der heterogenen Identitäten und der zugleich kulturell hervorgebrachten Codekörper liegt in genau der oben erwähnten historischen Erfahrung der Unterdrückung von Frauen, die sich im jeweils Anderen definiert und damit ausgegrenzt und festgelegt sahen. Doch so nachvollziehbar dies ist, so schwer wiegen andererseits die Folgen, was den „Leib“ betrifft. Er liegt sozusagen auf dem Prokrustesbett der diskriminierenden Festlegung oder der Eliminierung des „Fleisches“ aus dem zu Denkenden. Verschwindet aber der Leib völlig, so, und dies ist im Zusammenhang mit der Butler-Debatte gerade aus dem deutschsprachigen Bereich früh geäußert worden, ist beispielsweise eine Verletzung des realen Körpers, ist Schmerz, ist

aber auch Generativität nicht mehr zu denken. Es kann nicht im Sinne des Feminismus sein, die alte Trennung von Körper und Geist in neuem Gewande aufleben zu lassen, die Widerständigkeit und Andersheit des Leibes zu eliminieren, die Chancen des Leib-Begriffes, der eben nicht leblose Materie meint, nicht zu ergreifen. Eine Verkörperung als Cyborg ist ja gerade *keine* Inkarnation.

Datenleib?

Der „Datenleib“, den ich mir als *Avatar* erschaffe, so Sybille Krämer⁸, ist so etwas wie ein Spiegelbild, er ist nicht ablösbar vom real existierenden Leib. Er hängt sozusagen wie an einer Nabelschnur am körperlich existierenden User und der Userin. Deswegen ist der berühmt gewordene Fall einer „virtuellen Vergewaltigung“ möglich, allerdings nicht im Sinne einer körperlichen Verletzung, sondern im Sinne einer Gewalt ausübenden Unterbrechung der „Nabelschnur“ zwischen der Person *in real life* und ihrer *persona* im Netz.⁹

Hier zeigt sich auch der gravierende und nicht zu unterschätzende Unterschied zwischen dem Daten- und dem „Fleischleib“: Auf den Datenleib habe ich völligen Zugriff, ich bin seine Schöpferin oder sein Schöpfer, kann ihn herrichten und zurichten. Ein „Verbrechen“, auch „Schmerz“ kann sich nur in diesem Bereich der autonomen Herrschaft über meinen Datenleib, nämlich als Verletzung genau dieser Autonomie, abspielen. Dies macht auch die Differenz zwischen Datenleib und Spiegelbild aus: ersteren kann ich nach meinen Wünschen erschaffen¹⁰ (und dass auch hier die üblichen und, wie bereits erwähnt, sexualisierten Schönheitsnormen gelten, ist eindrücklich bei Eigenbeschreibungen von *Avataren* und auf Homepages zu sehen).

Dass auch Letzteres, die Manipulation des eigenen Spiegelbildes, in immer größerem Maße via Schönheitsoperation möglich ist, dass dies praktiziert und medial ausgeschlachtet wird, ist ein Indiz dafür, dass der Körper dem Zugriff des Konsums und Kommerzes in keiner Weise mehr entzogen ist, ja, ihm freiwillig angeboten wird. Wo bleibt das Ethos der Andersheit hier, gegenüber dem Leib? Wo bleibt hier eine Herrschaftskritik? An dieser Stelle könnte feministische Kritik einhaken und das Recht des Leibes in seiner Unverfügbarkeit und Andersheit einfordern, wären die alte Identifikation Frau=Körper und die Erfahrung des Leidens unter dieser körperlichen Bestimmung nicht so stark.

Rückblick, Konsequenzen

Die Metapher Cyborg hat ihre fruchtbare Seite, indem sie auf anschauliche Weise zusammengesetzte und hergestellte Identität darstellt; insofern ist Cyborg *die* Metapher unserer Zeit für uns selbst in der Erfahrung unserer eigenen „Unnatürlichkeit“ und für die Aufgabe, die wir verstärkt zu bewältigen haben: sich selbst zu gestalten, immer wieder neu zu erfinden. Darin liegt gerade für

Frauen, die unter Fremdbestimmung und Festlegung gelitten haben, eine große Chance.

Was allerdings die Dilemmata betrifft, auf die die Cyborg-Metapher stößt, nämlich der Widerspruch zwischen der Möglichkeit einer Cyberwelt ohne Kategorie Geschlecht und der realen Geschlechterrollenfixierung auch im Cyberspace einerseits und dem feministischen Anliegen, reale Unterdrückung und Unterrepräsentanz von Frauen aufzuzeigen (gerade in der Technologie) und symbolische Relevanz „des Weiblichen“ zu zeigen andererseits, und der Widerspruch zwischen dem als Befreiung interpretierten Verlust des Leibes bei gleichzeitig apostrophierter nicht-hierarchischer Identität und der Unfreiheit, Leib nicht mehr thematisieren zu können bzw. ihn herrschaftlich zu unterdrücken, so löst die Denkfigur Cyborg sie auf keine Weise, sondern spitzt sie zu, regt jedoch gerade dadurch die Diskussion um *gender*, Leiblichkeit und Identität ungeheuer an.

Als Konsequenz scheint es mir für weitere feministische Annäherungen an den Cyberspace um Folgendes zu gehen: um ein weiteres theoretisches Sich-Abarbeiten an den angesprochenen Fragestellungen: Wie ist ein Bedenken des Leibes möglich, das ihn nicht als Festlegung versteht und das ihm dennoch das Widerständige, sich uns Entziehende belässt?

Wie kann über Geschlechterrollen nachgedacht werden und zugleich auf Ungerechtigkeit hingewiesen werden, ohne die alten Binaritäten wieder auferstehen zu lassen?¹¹

Und ganz praktisch geht es immer noch darum: um weitere und größere Beteiligung von Frauen in der Praxis, um Präsenz im Netz, um Einfluss auf die Technikgestaltung, Ökonomie und Netzpolitik. In diesem Sinne ist die Forderung Haraways, Frauen sollen sich mit der Computertechnologie praktisch auseinandersetzen und sie nutzen, um sich zu vernetzen und die eigenen Anliegen zu Gehör zu bringen und zu verwirklichen, noch lange nicht erfüllt und weiterhin zu unterstützen. In *diesem* Sinne: Lasst uns zur Cyborg werden!

1 Claude Draude, *Introducing Cyberfeminism*, in: www.obn.org/reading_room/writings/html/introduction.html am 26. 10. 2004.

2 Vgl. für das Folgende: Donna Haraway, *Ein Manifest für Cyborgs*, in: Carmen Hammer/Immanuel Stieß (Hg.), *Donna Haraway - Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt am Main/New York 1995, 33-72.

3 *Avatara*, ind.: Herabkunft, bedeutet in den indischen Religionen die Inkarnation eines Gottes, v.a. Vishnus in Tier- und Menschengestalt.

4 Sherry Turkle, *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek 1999 (Original: *Life on Screen*. New York 1995).

5 Bei Homepages wird die Tendenz, sich virtuell zu sexualisieren, noch deutlicher: „Given that computer mediated communication arguably affords women the opportunity to present themselves in ways which are not bound by such categories as ‚sex object‘, and facilitates the presentation of a self that existed independently of the sexed body, why on so many women’s home pages was the sexualised body chosen as a primary image of self?“ - Marj Kibby, Department of Sociology and Anthropology, University of Newcastle, Australia, ursprünglich in: *Media International Australia* 1997/84, 39-45. Außerdem in: www.uiowa.edu/%7Ecommstud/resources/GenderMedia/cyber.html am 25. 11. 2004.

⁶ Vgl. Turkle, aaO., und Veronika Eisenrieder, *Von Enten, Vampiren und Marsmenschen. Von Männlein, Weiblein und dem „Anderen“*. Soziologische Annäherung an Identität, Geschlecht und Körper in den Weiten des Cyberspace, München 2003.

⁷ Vgl. für das Folgende: Rosi Braidotti, *Cyberfeminism with a Difference*, in: www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberferem.htm am 26. 10. 2004.

⁸ Sybille Krämer, *Medien als Kulturtechniken*, in: Günter Kruck/Veronika Schlör (Hg.), *Medienphilosophie - Medienethik*, Frankfurt 2003, 47-62.

⁹ Vgl. ebd., 60f.

¹⁰ Hartmut Böhme weist darauf hin, dass das programmierende „Erschaffen“ Ähnlichkeiten mit dem göttlichen hat: Es erschafft aus dem Wort, zumindest einer bestimmten Sprache, und es ist spielerisch. Vgl. Hartmut Böhme, *Aussichten einer ästhetischen Theorie der Natur*, in: J. Huber (Hg.), *Wahrnehmung von Gegenwart*, Basel 1992, 31-53.

¹¹ Mit meinem Modell eines mimetischen Ich habe ich versucht, auf diese Fragen Antwort zu geben: Das „mimetische Ich“ ist schöpferisch, empathisch, leiblich, nähert sich dem Vorsubjektiven an. Vgl. Veronika Schlör, *Hermeneutik der Mimesis*, Düsseldorf 1998, v.a. Kap.5.

Islam und Muslime im Cyberspace

Gary R. Bunt

Islamische Vorstellungen vom Heiligen manifestieren sich im Cyberspace auf komplexe Weise und bilden zum Teil ein Kontinuum der in der „wirklichen Welt“ angesiedelten Denkweisen. Es muss gesagt werden, dass nicht alle Aspekte des Islams und der muslimischen Gesellschaften im Internet vollständig repräsentiert sind; das gilt vor allem für Bereiche muslimischer Kultur und Religiosität mit einem eher niedrigen Grad an elektronischer Vernetztheit. Ein Überblick über die mit islamischen Denkweisen in Verbindung stehenden Online-Dokumente veranschaulicht, wie kreativ Muslime das Internet einsetzen, um Glaubensgenossen und Sympathisanten (insbesondere solchen, die einer bestimmten Weltanschauung folgen) und in manchen Fällen auch einem breiteren, nicht-muslimischen Publikum ein weiterreichendes Verständnis ihrer Religion zu ermöglichen. Wer in der jetzt heranwachsenden Generation ein gewisses Maß an Bildung genießt, für den ist der Gebrauch von Computern in den Bereichen Freizeit, Schule, Universität und Beruf vollkommen selbstverständlich.