

22. Kongress Freitag 11⁰⁰ - 12³⁰

V. 19

Titel: Diskussionsveranstaltung über das Buch von Sherry Turkle "Life on the screen - identity in the age of internet". Simon & Schuster (1995)

(Petra Ludt) Physikern, Interesse: Frauen und Wissenschaft

Kurze Einführung:

Das Buch behandelt die psychologischen Auswirkungen der Internet
(Frauenanteil im Internet 5%)

Athena-Projekt: Jeder Student am MIT bekommt einen Account, der für alle Rechner auf dem Campus gilt. (Alle sind vernetzt) (=Athena)
Studentische Programme werden dort verwendet.

→ Sherry Turkle: Die Wunschmaschine → Betrachtung von Programmierstilen
bricolage (Bausteine) structural

Keine Zuordnung von Geschlechtern zu Stilen

⇒ Im WWW ist das das Baustein umgesetzt

- Früher waren Menschen, die häufig vor dem Rechner saßen, alibi, galten als Kontaktpersonen.

- Heute, mit den vernetzten Rechnern, ist mehr Kommunikation im Netz möglich.
z.B.: Arbeiten am selben Projekt und ständige Verbindung über Talk.

- Im IRC besteht die Möglichkeit andere Charaktere anzunehmen.

- MUD (multi user domain) Kommunikation mit mehreren mit Beschreibung von Umgebung (Textschreiben)

- MOOD (multi object oriented) ~~wie IRC mit richtigen Bildern~~

- Viele User nehmen mehrere Charaktere an und "schalten" diese wieder ein und aus

Acting out - Working through: (die alten Charaktereignisse "schimmern" durch)
(neue Verhaltensweisen annehmen)

Psychologischer Gesundheit: der Begriff ist fließend - früher langfristig stabiler Lebensplan

- heute: Flexibilität

- Verschiebung auch im wissenschaftlichen Arbeit: simulierte experimente

Fragen: Was ist reell? Wie total sind virtuelle Gemeinschaften?

Wenn man ohne diese virtuellen Identitäten leben kann oder nicht mehr zwischen reellen und virtuellen Identitäten unterscheiden kann => krank

- Neue Seiten von sich selbst im Netz probieren und dann ins reale übernehmen. Frage: Bleibt dies wirklich im RL ohne Konsequenz?

- Vergewaltigung im Netz: - sie hätte ja ausschalten können

- emotionale Zugehörigkeit zum virt. Charakter konnte nicht abgebrochen werden.

● - Frage: wie geschützt ist diese Welt?

- man kann jederzeit angesprochen / angegriffen / bedrängt werden. Das geht nicht einfach vorbei

William Gibson
Neuromances

- Statement: Die Erlebnisse im Netz sind für die Teilnehmenden real.

- bot: Charaktere von Programmen gespielt (im MUD)

• Wie wichtig ist das persönliche (Ausseh., Stimme, Haltungen) für die Zuordnung eines Charakters, wie ähnlich das ist.

• Das Spielen mit den Netzen, bringt ernsthaftere Sachen hervor.

● Wir sind Mischwesen, weil wir die Grenze zwischen dem was von uns kommt und dem was vom Rechner kommt nicht mehr klar ist. (Die Eigenschaften des PRG bestimmen das Ergebnis)

-> Buchtip: Donna Haraway: 1995

Monströse Versprechen

Argumente Verlag