

DER SCHEIN BESTIMMT DAS SEIN

ZUM VERSCHLEIERUNGSMECHANISMUS DER KULTURELLEN GESTALTUNG VON GESCHLECHT

„Man kommt nicht als Frau zur Welt. Man wird es!“¹ Mit diesem bekannten Satz hat Simone de Beauvoir bereits 1949 die kulturelle Konstruktion von Geschlecht umrissen und in ihrem Buch *Das andere Geschlecht* begründet. Diese ontologische Behauptung hätte eigentlich die Gesellschaft erschüttern und Legitimationsnot provozieren müssen, da sie die vorherrschende Herstellungspraxis von Geschlechtlichkeit in Frage stellt. Jedoch scheint diese Praxis selbst so trickreich und kulturhistorisch verankert, dass biologische Erklärungsmodelle bis heute kaum an scheinbarer Plausibilität eingebüßt haben und damit weiterhin einer geschlechtlichen Gleichstellung im Wege stehen.

Geschlechtliche Gestaltung als unreflektierte Praxis

Auch DesignerInnen haben ihren Anteil an der Verschleierung der kulturellen Herstellungspraxis von Geschlechtlichkeit und damit am Fortbestand geschlechtlicher Machtstrukturen. Geschlecht wird meist nicht als eine fragile und gesellschaftlich bedingte Konstruktion reflektiert, sondern nach wie vor als biologisch begründete, feststehende Rollenzuweisung verstanden. Betrachtet man Produkte, die sich explizit an Männer oder an Frauen richten, stellen diese weder immer nutzungsgerechte Lösungen dar, noch folgt ihre geschlechterspezifische Differenzierung einer funktionalen Notwendigkeit. Einige können vielmehr als Reproduktionen kultureller Stereotype von Männlichkeit und Weiblichkeit gelesen werden, die in westlichen Gesellschaftsstrukturen als alltäglich und damit kaum hinterfragt verankert sind. Eine stereotype Gestaltungspraxis mag aus

Designperspektive womöglich unproblematisch erscheinen – warum nicht glitzerndes „Girls“- Make Up gestalten? Auf politischer Ebene ist es keineswegs: Sie sichert den Fortbestand geschlechtlicher Hierarchien und Bewertungsmaßstäbe, wonach Frauen Männern untergeordnet sind und wonach männlich Konnotiertes höher bewertet wird als die weibliche Entsprechung. So sind beispielsweise, wie Uta Brandes herausstellt, klassische Insignien von Mächtigkeit, wie etwa Waffen oder große Fahrzeuge, in den meisten Fällen männlich konnotierte Produkte. Sie stellt die Frage, über welche Artefakte sich weibliche Macht konstituieren kann. So stößt man hier auf ein Beziehungsgeflecht von geschlechtlicher Konnotation, gesellschaftlichem Einfluss und dessen Design, das für heutige Gestalterinnen und Gestalter von großer Bedeutung sein muss. Auf dieser Ebene sind DesignerInnen gefordert, ihre Repräsentationsformen zu reflektieren.

Karin Ehrnberger macht sich die kulturellen Zeichensysteme von Männlichkeit und Weiblichkeit zunutze, um den kulturellen Herstellungscharakter von Geschlechtlichkeit bloßzulegen.² In ihren Prototypen bürstet sie diese bewusst gegen den Strich. Sie spielt beispielsweise mit der Produktsemantik von Werkzeugen und Küchengeräten, indem sie die Corpora von Bohrmaschine und Pürrierstab miteinander vertauscht (☒^c). Deutlich zeigen die Objekte, wie stark Stereotypisierungen gesellschaftlich verankert sind: Der Pürrierstab mit einem männlich konnotierten, massiven, schwarz-grünen Corpus und die Bohrmaschine mit einem weiß-hellblauen, leichten, Delphin-ähnlichen Gehäuse enttäuschen nicht nur die Erwartungshaltung von Betrachterin und Betrachter. Mit der formal-ästhetischen Verkehrung geht auch ein Bewertungswandel einher, der das Küchengerät damit leistungsstärker und hochwertiger erscheinen lässt als das Werkzeug. So wird deutlich, dass Designerinnen und Designer – mehr oder weniger bewusst – die Geschlechterhierarchie und ihre Konstruktionslogik als „Naturzustand“ stützen, der sich auf kultureller Ebene als Phänotyp eines gegebenen Genotyps aus gibt.

Zum Potenzial einer konstruktivistischen Betrachtungsweise von Design

Design, verstanden als kulturelle Praxis zur Erfindung neuer Wirklichkeiten und Erweiterung der Möglichkeiten, kann durchaus zu einem Bruch mit ontologischen Überzeugungen führen.³ Genau darum geht es uns hier in

geschlechtlicher Hinsicht. Aus diesem Grunde halten wir eine Konfrontation der Gestaltungspraxis mit interaktionistischen, ethno-methodologischen und sozial-konstruktivistischen Geschlechtermodellen für sinnvoll. In diesem Zusammenhang interessiert nicht die Validität oder Reliabilität dieser Ansätze, sondern lediglich, welche Potenziale derartige Denkmodelle in den Köpfen von DesignerInnen frei setzen können, um Gestaltungsergebnisse jenseits von Stereotypen zu evozieren. Nach Maßgabe Judith Butlers formuliert geht es hier um eine Anstiftung zur Geschlechterverwirrung.⁴ Ausgehend von ihrem Geschlechtermodell zeigen wir exemplarisch, wie derartige Ansätze gestalterisch beeinflussen und möglicherweise emanzipatorisch wirksam werden können. Ist auch Butlers kulturmonopolistische Auffassung von Geschlecht ein wesentlicher Kritikpunkt ihrer Theorie, die wir hier weder ignorieren noch stützen wollen, resultiert die Attraktivität dieses Ansatzes jedoch genau aus dieser radikal kulturzentrierten Betrachtungsweise von Geschlechtlichkeit.

Geschlecht anders denken zu können, ist sicher eine notwendige Voraussetzung, um Geschlechtlichkeit auch anders und vielfältiger erlebbar zu machen. Das Interface spielt in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle: An dieser Schnittstelle verwandelt sich Vorhandenheit bestenfalls in *Zuhandenheit*⁵, die nicht nur die Beziehung zwischen Artefakt und NutzerIn definiert. Das Interface ist darüber hinaus Spiegel der zugrundeliegenden Annahmen der DesignerInnen über Gebrauchskontext und Benutzergruppe. In letzterer Hinsicht geht es damit auch um ihre Annahmen von Geschlecht, die mehr oder weniger bewusst in den Gestaltungsprozess und das Resultat einfließen und am Interface sicht- und erlebbar werden.

Wie stellt sich nun aber die kulturelle Konstruktionslogik von Geschlechtlichkeit nach Butler dar, und wo kann Design wirksam intervenieren, erweitern, verändern? Die Auseinandersetzung mit Geschlecht geht immer auch mit der Betrachtung des Körpers einher, dem wir hier besondere Aufmerksamkeit widmen: Er wird zunächst seiner Rolle als Beweisführer für die biologische Zweigeschlechtlichkeit entledigt und als Bezugspunkt sowohl geschlechterkonformer als auch geschlechterdevianter Gestaltungsstrategien verhandelt.

Nach Butler resultiert diese Unsichtbarkeit der kulturellen Konstruktion von Geschlechtlichkeit aus ihrem sozialen Bauplan selbst. Er besteht aus drei Komponenten (☒⁶).

- dem Geschlecht (sex) als vermeintlich naturhaft gegebener körperlicher Konstitution
- der Geschlechtsidentität (gender) als kultureller Darstellung
- dem Begehren als sexueller Orientierung oder als Beziehung zu anderen Geschlechtern beziehungsweise Geschlechtsidentitäten.

Das Verhältnis dieser drei Komponenten scheint in westlichen Gesellschaften wie folgt determiniert zu sein: Sex und Gender, so die Konstruktionslogik, sind kongruent zueinander, das heißt, die kulturelle Inszenierung stellt lediglich die Oberfläche der zugrunde liegenden biologischen Geschlechterdisposition dar. Darüber hinaus schreibt der Common Sense vor, dass sich die Geschlechter heterosexuell aufeinander zu beziehen haben, was in der traditionellen Form der Ehe verankert ist.

Wir sind somit kulturell angepasst, wenn wir uns gemäß unserer biologischen Bestimmung darstellen und das jeweilige Gegengeschlecht begehren. Konkret bedeutet das: Männer (Individuen) sehen wie Männer aus (vermeintlich biologisches Geschlecht) und verhalten sich danach (Gender), was das sexuelle Begehren von Frauen einschließt. Frauen (Individuen) sind analog dazu Träger weiblicher Körper (vermeintlich biologisches Geschlecht) und entsprechend weiblicher Verhaltensweisen (Gender), wobei das sexuelle Begehren auf Männer abzielt. Das Geschlecht (Sex) wird damit zum grundlegenden Bezugspunkt sowohl der kulturellen Geschlechtlichkeit (Gender) als auch der sexuellen Orientierung – mit der Konsequenz, dass sich Gender-Inszenierungen selbst als biologisches Programm ausgeben und somit ihre kulturelle Verfasstheit verschleiern.

Die Unhintergebarkeit dieses Geschlechtermodells resultiert daraus, dass die geschlechtliche Inszenierung auf verschiedenen Ebenen (kulturell, institutionell, psychologisch, verhaltens- und handlungsgemäß, sexuell) immer wieder in ähnlicher Weise vollzogen und damit manifestiert wird, wobei diese Vollzugspraktiken gleichzeitig deren Grundlage sind. Die Wiederholung ist damit der zentrale Stabilisierungsmechanismus, der die geschlechtliche Oberfläche immer wieder als Resultat des naturhaft Gegebenen erscheinen lässt. Nach Butler stellt Wiederholung die zentrale Strategie dar, um Nicht-Ontologischem beziehungsweise Kulturell-Immateriellem Substanz zu verleihen.⁶

Geschlecht wird damit nicht als gesellschaftliches Label wahrgenommen. Es ist gefühlte, gelebte und bei anderen beobachtete Praxis.

Wir reproduzieren und inszenieren uns tagtäglich auf unterschiedlichen Kanälen entweder als Männer oder Frauen: durch Kommunikationsstil, Verhaltens- und Handlungsweise, durch Körpersprache, Kleidungsstil und Accessoires. Butler beschreibt diesen Prozess des *Doing Gender* anschaulich als „Tat ohne Täter“ sowie als „Handlung ohne handelndes Subjekt“, wodurch der Ursprung der Konstruktion selbst unsichtbar bleibt.⁷ In diesem Sinne reiht sich geschlechterstereotypes Design ganz normkonformistisch in die kulturelle Produktionsmaschinerie des *Doing Gender* ein. Das folgende Beispiel verdeutlicht die Macht dieser Maschinerie:

„Wenn heute in Ländern mit entwickelter medizinischer Technologie physiologische Anomalien auftreten, erfolgen Diagnose, Sex-Zuweisungen und operative Rekonstruktion der Genitalien so schnell wie möglich, um die tiefe Verunsicherung, die ein gender-loses Kind in unserer Gesellschaft hervorruft, auf ein Minimum zu reduzieren.“⁸


Das Modell der Zweigeschlechtlichkeit wird hier zum Dogma der Oberflächenperformance, welches das vielfältig Biologische zur kulturellen Vereindeutigung und Umwidmung zwingt. Hier bestimmt der Schein das Sein. Die phänomenologische Vereindeutigung des Geschlechts durch die äußeren Geschlechtsorgane wird als Konstruktionsmechanismus genutzt, um das „Sein“, die geschlechtliche Identität, eindeutig zu bestimmen. Vor diesem Hintergrund wird selbst der Geschlechtskörper als Kausalitätsargument eines biologistischen Geschlechterbegriffs unbrauchbar. Für Butler besteht weder Grund zur Annahme lediglich zweier Geschlechter noch eines Zusammenhangs zwischen biologischem Geschlecht und kultureller Geschlechtlichkeit. Auf diese Weise lässt sich Gender vollständig von biologischem Ballast befreien: „Wenn wir jedoch den kulturell bedingten Status der Geschlechtsidentität als radikal unabhängig vom anatomischen Geschlecht denken, wird die Geschlechtsidentität selbst zu einem freischwebenden Artefakt. Die Begriffe *Mann* und *männlich* können dann ebenso einfach einen männlichen und einen weiblichen Körper bezeichnen wie umgekehrt die Kategorien *Frau* und *weiblich*.“⁹ Der Körper ist in diesem Zusammenhang nicht Organismus, sondern kulturelles Interface. Als solches ist seine Darstellung keine Oberfläche von natürlich Gegebenem. Das Verhältnis von Geschlecht (sex) und Geschlechtsidentität (gender) ist selbst kulturelle Setzung. Gestaltungspotentiale ergeben sich somit genau dort, wo die kulturellen Codes und Morphologien nicht

mehr dem vermeintlich festgeschriebenen Schema von Männlichkeit und Weiblichkeit folgen. An dieser Schnittstelle von Sex und Gender entscheiden auch DesignerInnen, inwieweit Geschlechtlichkeit weiterhin als kulturelles Programm einer biologischen Disposition sichtbar wird oder sich als kulturelle Konstruktion enttarnt.

Der Körper als normkonformer oder devianter Gestaltungsreferent

Der Körper ist im Designbereich ein populäres und wirkungsvolles Referenzsystem, um geschlechtliche Konnotationen zu erzeugen. Er dient als Formenvorlage, als ergonomischer Bezugspunkt oder als digitaler Repräsentant. Die folgenden Beispiele illustrieren, wie der Körper als geschlechterkonformer Gestaltungsreferent eingesetzt wird oder in den Dienst der Geschlechterverwirrung treten kann.

Uta Brandes regte in einer zweiteiligen Studie die Untersuchung von Produkten unter geschlechtlichen Gesichtspunkten an.¹⁰ Analysiert wurden unter anderem Sitzgelegenheiten, Taschen und Rucksäcke auf ihre geschlechtlich konnotierten Gestaltungselemente. Das Design der benannten Objekte folgt häufig der Formsprache des Körpers, um geschlechtliche Anmutungsqualitäten in gewohnter Weise herzustellen. Der UP 5 *Donna* von Gaetano Pesce ist ein eindrückliches Beispiel dafür: Die ausladenden Volumenformen des Sessels aus Polyurethanschaumstoff erinnern an umschließende Mütterlichkeit. Er ist womöglich als Hommage an alle italienischen Mütter sowie als Ausdruck ihrer dominanten Position innerhalb des Familiengefüges gedacht. Ron Arad scheint hingegen mehr nach innen zu schauen: Die Front des Sessels *Soft Big Easy* erinnert an den Querschnitt einer Gebärmutter inklusive Eileiter und Eierstöcken, während sein *Soft Little Heavy* einem Embryo im frühen Entwicklungsstadium nachempfunden sein könnte.

Wie bereits erwähnt, wagt Karin Ehrnberger mit ihren Prototypen den Ausstieg aus dem geschlechtlichen „Normalmodell“.¹¹ In ihren Objekten spielt sie mit der Verkehrung von männlichen und weiblichen Stereotypen und vergegenwärtigt darüber den kulturellen Konstruktionscharakter von Geschlecht. Ihre Sitzgelegenheiten kontrastieren beispielsweise geschlechtsspezifische Anmutungsqualitäten und Körperhaltungen: Ein roséfarbener Sessel in Ballettrock-Optik ( ^ε) erlaubt trotz seiner weiblichen Inszenierung ausschließlich breitbeiniges Sitzen. Er zwingt

die NutzerInnen damit in eine tendenziell männliche Körperhaltung. Im anderen Fall bietet ein Sitzkeil aus Beton (☒^F) - in Form und Material eher männlich konnotiert - lediglich einem Oberschenkel Platz, und führt damit zu einer weiblich konnotierten Sitzposition, dem Überschlagen der Beine.

Auch bei der Gestaltung digitaler Benutzeroberflächen von Computerspielen stellt der Körper ein zentrales Bezugssystem dar, da der Spieler oder die Spielerin oft durch eine virtuelle Persona repräsentiert wird. Neben statischen Gestaltungsaspekten des Körpers geht es hier auch um die dynamische Dimension seiner Bewegung.

Beispielhaft sei hier auf eine Vergleichsstudie zweier Online-Rollenspiele verwiesen, in welcher der Einfluss des Interface-Designs sowie der Programmierung auf die geschlechtliche Inszenierung untersucht wurde.¹² In der Gegenüberstellung des textbasierten *LambdaMOOs* und des bildbasierten *Second Life* zeigt sich sehr deutlich, auf welchen Grundannahmen von Körper und Geschlecht die Gestaltung und Programmierung der jeweiligen Benutzungsoberfläche basiert und welchen Einfluss das jeweilige Darstellungsmedium (Text versus Bild) auf die personelle Inszenierung hat.

In *Second Life* ist das körperliche „Normalmodell“, das dem Interface zugrunde liegt, zweigeschlechtlich, jugendlich-urban und subkulturell-außergewöhnlich (☒^G). Zu Beginn wählt man aus einem Standardset von zwölf Avataren einen aus. Dieser lässt sich im Laufe des Spiels mit dem *Appearance Editor* - zentrales Werkzeug zum Modulieren der äußeren Erscheinung der virtuellen Figur - ganz individuell verändern. Bietet dieses Tool auch nur zwei Geschlechterkategorien an, lassen sich damit dennoch androgyn oder zwischengeschlechtliche Avatare erzeugen. Die Wahl der Geschlechterkategorie bestimmt jedoch in stereotyper Weise die Körpersprache, wonach männliche Avatare beispielsweise breitbeinig sitzen und laufen und weibliche Avatare mit geschlossenen Beinen Platz nehmen und beim Fortbewegen die Hüften schwingen (☒^H), um nur ein Beispiel für den gestalterischen Geschlechterkonformismus in *Second Life* zu benennen.

LambdaMOO ist in dieser Hinsicht eine wesentlich reichhaltigere Welt: Es bietet insgesamt zehn Geschlechterkategorien an, zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann (☒^I). Einige verweisen eher auf einen Charakterzug (*egoistical*) und andere auf einen sozialen Status (*royal*). Neben dem herkömmlichen Modell *male/female* wird auch

Un-, Zwischen- und Vielgeschlechtliches wie *Spivak*, *neuter*, *either* oder *plural* angeboten. Bei *Spivak* handelt es sich um eine eigens von *LambdaMOO* eingerichtete Kategorie, mit welcher der Teilnehmende jegliche geschlechtliche Adressierung durch andere Mitglieder ablehnen kann.¹³ Der Begriff *Spivak* ist entweder ein Verweis auf Michael Spivak, der sich mit den „Spivak-Pronomen“ um eine geschlechterneutrale Sprache bemüht, oder auf Gayatri Chakravorty Spivak, eine indische Literaturkritikerin und Theoretikerin, deren Arbeiten in der Tradition von Marxismus, Poststrukturalismus und feministischem Dekonstruktivismus stehen.

Das Interface von *LambdaMOO* verstößt damit eindeutig gegen das geschlechtliche Normalmodell der analogen Welt und regt möglicherweise zu Reflexionen darüber an, ob die zwei Geschlechterkategorien der stofflichen Welt überhaupt der individuellen Vielfältigkeit gerecht werden.

Im Rahmen eines Seminars zu Geschlechterkonstruktionen an der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst in Hildesheim entstand eine Plakatserie, in der Werbeanzeigen zur Grundlage für eine spielerische Geschlechterverwirrung genutzt wurden.¹⁴ Bilder, die Frauen und Männer in traditionellen Posen zeigten, wurden mit Modellen nachgestellt, jedoch nahmen Männer die weiblichen Posen ein und umgekehrt (\square^j , \square^k , \square^l). Die entstandenen Bilder führen zur Verunsicherung von Betrachter und Betrachterin – die Posen der Männer und Frauen wirken ungewohnt. Wenn beispielsweise in einer Paar-Konstellation der Mann kleiner ist als die Frau, sich dann noch an diese anlehnt und den Kopf geneigt hält, macht sich Verwirrung breit – denn hier werden die stereotypen Darstellungen unterwandert. Auf diese Weise wird die kulturelle Herstellungspraxis von Geschlechtlichkeit durch eine gegengeschlechtliche Besetzung männlicher und weiblicher Körperhaltungen, wie sie in Werbeanzeigen häufig zu finden sind, enttarnt.

Der Körper kann also als geschlechtliches Referenzsystem von DesignerInnen in konformer oder irritierender Weise eingesetzt werden. Im Verschleierungsspiel der kulturellen Konstruktion von Geschlechtlichkeit ist der Körper Protagonist und Ideologe zugleich. Seine visuelle und materielle Evidenz macht ihn zum Beweisführer einer biologischen Zweigeschlechtlichkeit. Genau aus diesem Grunde sind Geschlechterverwirrungen auf seine Kosten besonders wirkungsvoll. Wir möchten Gestalterinnen

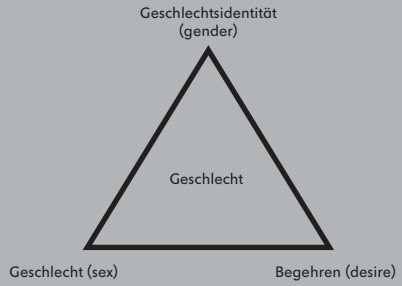
und Gestalter dazu eingeladen, hinter den Kulissen die Möglichkeiten geschlechtlicher Inszenierung zu erproben und vordergründig auszustellen.

Erst, wenn sich neben das *Doing Gender* ein *Confusing Gender* oder gar *Undoing Gender* gesellt, wird die Gewissheit des biologisch Manifesten hinterfragbar. Dann stellt sich die kulturell inszenierte Oberfläche als geschlechtliches Interface dar, das sich vom vermeintlich biologischen Fundament distanzieren und von stereotypen Diskriminierungen befreien kann. Das Programm von emanzipiertem oder gar feministischem Design wäre damit definiert: Geschlecht als kulturelle Spielform für jede und jeden erlebbar zu machen.

- 1 de Beauvoir, Simone: Das andere Geschlecht. Sitte und Sexus der Frau. Reinbek bei Hamburg (Neuausgabe) 2005.
- 2 Ehrnberger, Karin: Materializing Gender, Design Inquiries 2007. Interactive Institute Stockholm. Schweden 2007.
- 3 Krippendorff, Klaus: Design Research, an Oxymoron?, in: Michel, Ralf (Hrsg.): Design Research now. Essays and selected projects. Board of International Research in Design. Birkhäuser 2007, S. 67–80.
- 4 Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt a. M. 1991, S. 61.
- 5 Bonsiepe, Gui: Interface. Design neu begreifen. Mannheim 1996, S. 20.
Für Bonsiepe ist das Interface die Schlüsselkategorie des Designs. Im Rückgriff auf die Heideggersche Terminologie sagt er, dass das „Interface aus bloßer Vorhandenheit [...] Zuhandenheit“ macht. In *Sein und Zeit* setzt sich Heidegger im ersten Teil, drittes Kapitel, mit der Welt als Umwelt auseinander, in dem er sich unter dem Begriff des „Zeugs“ mit der Seinsweise der gegenständlichen Umwelt auseinandersetzt. In diesem Kontext differenziert er zwischen der *Vorhandenheit* und *Zuhandenheit* von *Zeug* beziehungsweise Gegenständen. Die Zuhandenheit eines Gegenstands ist dann erreicht, wenn er im Gebrauch verschwindet, das heißt sich selbst nicht zum Thema macht, sondern als Mittel reibungslos dem Erreichen des Zwecks dient. Kommt es im Umgang mit dem Gegenstand zur Komplikation, tritt er bewusst in Erscheinung und thematisiert seine Vorhandenheit. Vgl. Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*. Tübingen 2006 (15. Auflage), S. 63–110.
- 6 Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt a. M. 1991, S. 60–61.
- 7 Ebenda, S. 49–50.
- 8 Lorber, Judith: Gender-Paradoxien. Reihe Geschlecht und Gesellschaft Bd. 15. Opladen 1999, S. 143.
- 9 Butler 1991 (wie Anm. 6), S. 23.
- 10 Brandes, Uta; Buchmüller, Sandra; Stich, Sonja: Über die unbewusste und bewusste Vergeschlechtlichung von Produkten. Eine (meta)morphologische Studie in zwei Teilen (unveröffentl.). Köln 2001/2003; Auszüge daraus in: Becker, Ruth; Kortendiek, Beate (Hrsg.): Studien Netzwerk Frauenforschung NRW Nr. 5. Forschungsbericht 2001–2002. Dortmund 2003, S. 29–30 unter: http://www.netzwerk-frauenforschung.de/download/studien_5.pdf (01.10.2009); Zentrum Frau in Beruf und Technik (Hrsg.): *Gender & Design*, Castrop-Rauxel 2006: unter: http://www.zfbt.de/veroeffentlichungen/dokumente/gender_design_2.81%20Leitfragen%20final.pdf (01.10.2009), S. 22–23.
- 11 Ehrnberger, Karin: Materializing Gender, Design Inquiries 2007. Interactive Institute Stockholm. Schweden 2007.
- 12 Buchmüller, Sandra; Joost, Gesche; Chow, Rosan: The impact of digital interfaces on virtual gender images. *Digital Humanities*. Oulu/Finland 2008, S. 72–77 unter: <http://www.ekl.oulu.fi/dh2008/Digital%20Humanities%202008%20Book%20of%20Abstracts.pdf> (01.10.2009)
Thomas, Sue: www.barcelonareview.com/35/e_st.htm (01.10.2009), issue 35, March–April 2003.
- 13 Schöne, Katrin; Zepter, Lena: g-punkt. Gender in Motion, in: Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst (HAWK). Joost, Gesche (Hrsg.): *Gender & Design*, Maria-Goepfert-Mayer Programm. Hildesheim 2008, S. 52–62.



C



D

E



F



Select an Avatar

Skip this step

Choose this avatar

GIRL NEXT DOOR

G

Choose this avatar

H

Available genders: neuter, male, female, either, Spivak, splat, plural, egotistical, royal, or 2nd

I

J

K



L

