

**Nicole Krämer
Gerhard Vowe**

Zweite sexuelle Revolution?

Wandel der Sexualität in der digitalisierten
Welt: Phänomene, Ursachen, Wirkungen

CAIS Report

Arbeitsgemeinschaft
Juni bis September 2018

Zweite sexuelle Revolution?

Wandel der Sexualität in der digitalisierten Welt: Phänomene, Ursachen, Wirkungen

Ziel der Arbeitsgemeinschaft war es, einen Antrag zur Einrichtung eines DFG-Schwerpunktprogramms zu erarbeiten, und zwar zum Thema „Wandel der Sexualität in der digitalisierten Welt: Phänomene, Ursachen, Wirkungen“. Dieser Themenbereich zeichnet sich durch eine enorme Diskrepanz zwischen der wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Bedeutung einerseits und der bisherigen wissenschaftlichen Aufmerksamkeit andererseits aus. Mit dem Schwerpunktprogramm wird empirisch und theoretisch weitgehend Neuland betreten. Ausgangspunkt des Forschungsprogramms sind Veränderungen des sexuellen Agierens im Zusammenhang mit der Digitalisierung, vor allem mit der Durchsetzung von Online-Medien.

Partner*innenwahl über *Tinder*, Sozialisation durch *YouPorn*, Kontakte zu Sexbots: Offenkundig hat die Digitalisierung auch die Sexualität in all ihren Facetten grundlegend verändert. So ist das Internet durchzogen von pornografischen Angeboten, und ein Großteil der Internetnutzung ist durch Bedürfnisse nach sexueller Stimulation bestimmt. Jeder und jede kann mit ihrer oder seiner noch so seltenen sexuellen Präferenz mit drei, vier Mausklicks Gleichgesinnte über das Netz finden. Es werden Maschinen entwickelt und angeboten, die sexuelle Kommunikation und Interaktion ermöglichen. Alle diese Phänomene deuten auf einen grundlegenden Wandel der Sexualität in einer digitalisierten Umwelt hin, so wie sich Wirtschaft, Politik und Wissenschaft im Zuge der Digitalisierung grundlegend verändert haben.

Dieser Wandel hat eine Vielzahl von Ursachen. Eine gewichtige ist die Veränderung der medialen Potentiale durch Digitalisierung. Und dieser Wandel hat weitreichende und schwerwiegende Folgen. In einer digitalisierten Umwelt verändern sich die Vorstellungen, Einstellungen und die Verhaltensweisen im Hinblick auf Sexualität. Ein Beispiel ist die De-Professionalisierung der Pornografieproduktion: Analog zu anderen Kommunikationsbereichen wie Journalismus und Kultur nutzen nun Laien verstärkt die Online-Potentiale, um pornografische Produkte zu produzieren und zu distribuieren. Damit nähern sich die Produkte der Lebenswelt der „Prosumer“ an – mit bislang ungeklärten Folgen für Wahrnehmung und Verhalten der Beteiligten.

Angesichts der Quantität und Qualität der Veränderungen diagnostizieren manche Beobachter*innen eine zweite mediengetriebene sexuelle Revolution nach der ersten in den 1960er Jahren. Daneben zeichnen sich weitere grundlegende Veränderungen ab: Nach den Veränderungen der Sexualität durch das Web 1.0 und das Web 2.0 sind weitere sozio-technische Innovationsschübe bereits absehbar, die durch die Künstliche-Intelligenz-Forschung getrieben werden, so etwa sexuell ausgerichtete Virtual-Reality-Umgebungen oder Sex-Roboter, die sich durch Lernprozesse auf den menschlichen Partner einstellen.

Vor diesem Hintergrund soll sich das beantragte Schwerpunktprogramm (SPP) drei wesentlichen Kernfragen widmen:

- Welche sexuellen Interaktionen treten im digitalen Kontext auf?
- Wie lassen sich diese erklären?
- Welche Wirkungen sind festzustellen?

Dabei werden in einem konsequent empirischen Ansatz sowohl Chancen als auch Risiken in den Blick genommen. Vorrangiges Ziel des SPP ist die Identifikation von Faktoren, die dazu beitragen, dass der Einsatz von Digitaltechnologie eher zu Risiken oder eher zu Chancen für individuelles Wohlergehen führt. Aus diesen Überlegungen soll sich eine interdisziplinäre Community aus den Bereichen Medizin, Psychologie und Kommunikationswissenschaft entwickeln.

Kern des Antrags ist eine dafür entwickelte Taxonomie sexueller Interaktionen im digitalen Kontext, die drei Typen von Interaktionen differenziert:

- (1) Nutzung digitaler Technologie zur Anbahnung von nicht digital vermittelten interpersonalen sexuellen Interaktionen;
- (2) Nutzung digitaler Technologie zum Erleben mediiertes interpersonalen sexueller Interaktionen;
- (3) Nutzung digitaler Technologie für sexuelle Mensch-Digitaltechnologie-Interaktionen.

Ablauf

Die Arbeitsgemeinschaft kam zu zwei Sitzungen zusammen. Die erste Sitzung war für den 26. Juni terminiert, um das von der DFG finanzierte Rundgespräch mit 29 Teilnehmer*innen an der Universität Duisburg-Essen auszuwerten. An dieser Sitzung nahmen drei Personen des Leitungsteams teil. Vorrangig diskutierten die Teilnehmer*innen die Ergebnisse des Rundgesprächs am Vortag und entschieden, welche Vorschläge in den Antrag integriert werden können. Zusätzlich wurde eine Restrukturierung der bisherigen Antragsplanung vorgenommen.

Die zweite Sitzung fand am 5. September statt. Zu diesem Termin kamen vier der Verantwortlichen für das SPP erneut zusammen. Dies wurde ergänzt durch einen Gast, der weitere Expertise einbrachte. Im Rahmen dieses Treffens wurden die noch offenen Aspekte des Antrags diskutiert und zwischenzeitlich eingegangene Rückmeldungen in den Antrag integriert.

Ergebnisse

Die gemeinsame Arbeit der Arbeitsgemeinschaft mündete in einen 25-seitigen Antrag, der am 15. Oktober 2018 bei der DFG eingereicht wurde. Der endgültige Titel des eingereichten Antrags lautet „Sexuelle Interaktionen im digitalen Kontext: Phänomene, Ursachen und Wirkungen im Spannungsfeld von Chancen und Risiken“. Ohne den intensiven Austausch bei den zwei Sitzungen hätten die zahlreichen offenen Fragen im Antrag nicht geklärt werden können.

Organisator*innen

Prof. Dr. Nicole Krämer
Universität Duisburg-Essen
Abteilung für Informatik und Angewandte Kognitionswissenschaft
nicole.kraemer@uni-due.de

Prof. Dr. Gerhard Vowe
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
Institut für Sozialwissenschaften
vowe@uni-duesseldorf.de