

Männlichkeiten und Technologien

Relationen, Ambivalenzen, Implikationen

Stefan Sulzenbacher
Abteilung Genderkompetenz
Technische Universität Wien
23. November 2023

16 Tage gegen patriarchale Gewalt

25.11. bis 10.12.

Gewalt gegen Frauen, nicht binäre, trans und agender Personen hat System!

Gemeinsam dagegen ankämpfen bedeutet:

- Betroffenen zuhören, glauben und helfen!
- Konsequenzen für Täter_innen fordern!

Ganz wichtig: Die betroffene Person definiert, was eine Grenzüberschreitung darstellt!



**Referat für
Gleichbehandlung
und Frauenförderung**
HochschülerInnenschaft der
Technischen Universität
Wien

Zahlen und Fakten

Jede 5. Frau* - also 20% der Frauen* - ist ab ihrem 15. Lebensjahr körperlicher und/oder sexualisierter Gewalt ausgesetzt.

Jede 7. Frau* ist ab ihrem 15. Lebensjahr von Stalking betroffen.

25 Femizide wurden 2023 bis zur Verfassung dieser Folie verübt.

Auch an der TU macht dies nicht halt: im letzten halben Jahr wurden uns etliche sexualisierte Übergriffe zwischen Studierenden gemeldet. Gewalt gegen trans, inter und nicht binäre Personen fällt auch unter patriarchale Gewalt, welche an der TU Wien ein großes Problem darstellt (binäre Toiletten, keine Möglichkeit zur Namensänderung ohne Bescheid, Deadnaming in der LVA, uvm.).

*Hinweis: Offizielle Datenerhebungen rund um dieses Thema sind binär. Damit werden Lebensrealitäten von Menschen abseits der binären Geschlechtsidentität leider systematisch ignoriert.



**Referat für
Gleichbehandlung
und Frauenförderung**
Hochschülerinnenschaft der
Technischen Universität
Wien

Anlaufstellen

- 24h Frauennotruf der Stadt Wien - 01 71 71 9
- Frauenhelpline gegen Gewalt - 0800 222 555
- Frauenberatungsstelle Notruf bei sexueller Gewalt
- 01 523 22 22
- Courage (Beratungsstelle für queere
Angelegenheiten) – 01 5856966
- Männerberatungsstelle Wien - 01 603 28 28

Ombudsstelle der TU Wien (auf der Website unter Student Support)

Arbeitskreis für Gleichbehandlung der TU Wien

Studierende können auch bei uns Diskriminierungsfälle melden, wir dokumentieren diese, um Daten zu sammeln und können unterstützend an Anlaufstellen weiterleiten und gemeinsam Handlungsmöglichkeiten erarbeiten.



**Referat für
Gleichbehandlung
und Frauenförderung**
HochschülerInnenschaft der
Technischen Universität
Wien

Veranstaltungen Gleichref

- 28.11. – 19:00 Uhr
Filmscreening **Feminism WTF** + Bingo
HS 14A – Günther Feuerstein
- 06.12. – 16:00 Uhr
Vortrag „**What does that annoying trans student want?** – Gewalt gegen tin* Personen erkennen und benennen“
Vortragsraum Bibliothek 4. Stock
- 07.12. – ab 16:00 Uhr
Spendenpunschstand in Kooperation mit der
Fachschaft Physik
zwischen Freihaus und Bib
Erlös geht an Queerbase und TransFemmeFatale

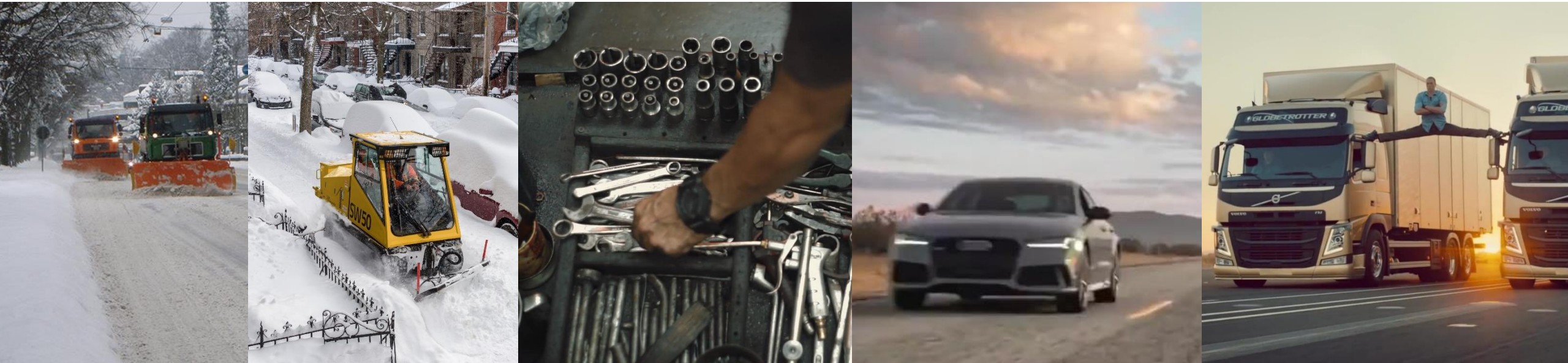


**Referat für
Gleichbehandlung
und Frauenförderung**
HochschülerInnenschaft der
Technischen Universität
Wien

Previously on...

Männlichkeiten und (Auto-)Mobilität

- Strukturelle Verbindungen (Car Culture)
- Sinnliche Verbindungen (kinästhetischer Sinn, verkörpertes Wissen)
- Symbolische Verbindungen (Verbrennung und Hydraulik)



Diskussion

Woran denken Sie beim Begriff „Nerd“?

Was macht eine „nerdige“ Person aus?

2 Minuten Diskussion mit Sitznachbar*in



Computer und Popkultur: Der Nerd

Figur des Nerds als Kontrastfolie: Gegensatzpaare seit den 1950ern

- Square vs. Beatnik / Nerd vs. Rebell / Nerd vs. Jock

Computerisierte Wende in den 1980ern

- Die Nerdlegende als Rache-Narrativ
- Positiver Imagewandel durch kreative Verbindung zum Computer

Video-Screening: Pop Culture Detective: Big Bang Theory Analyse

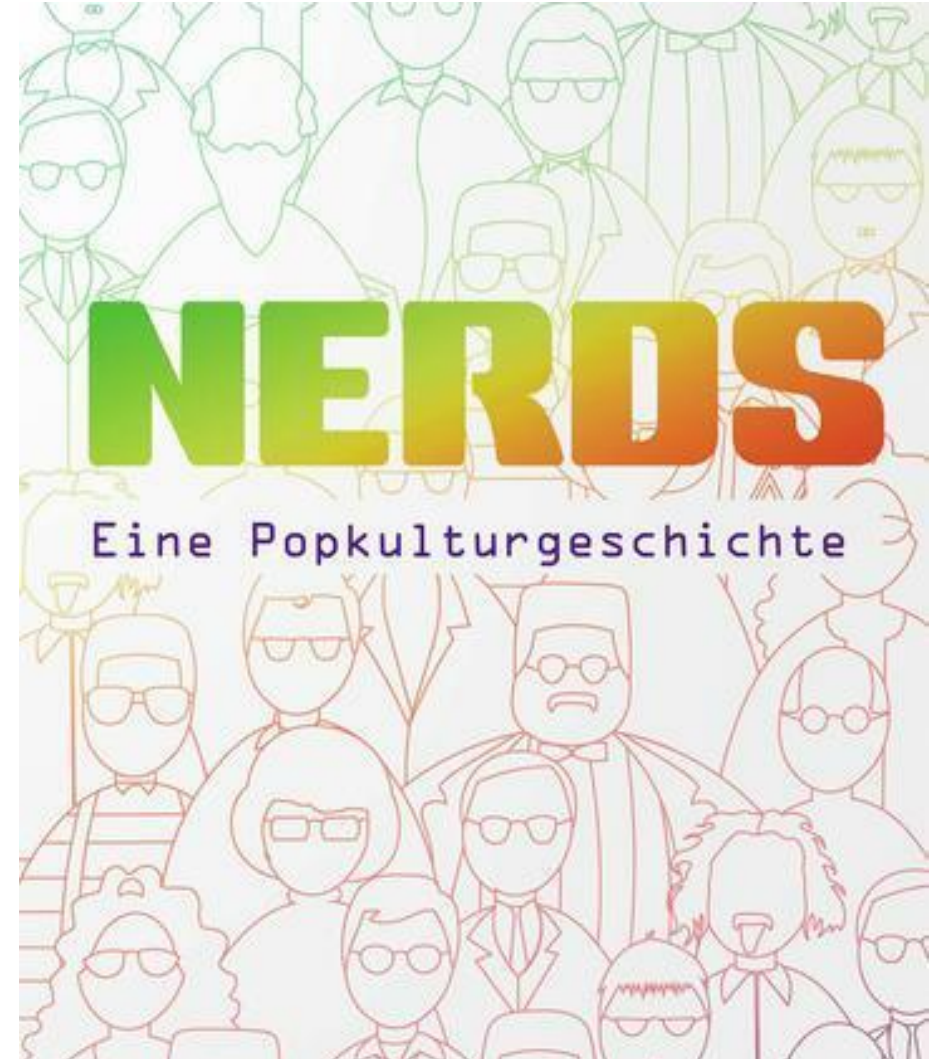
Nerdige Popularisierung: Hip to be square

- Nerdig durch die Pandemie?

Nerd als popkulturelle Figur

Annekathrin Kohout (2022):

- Kulturwissenschaftliche Analyse der Figur des Nerds anhand popkultureller Darstellungen
- Verbindungen zur Technik- und Entwicklungsgeschichte des Computers



Wortherkunft „Nerd“

- abgeleitet von „**Knurd**“:
Verachtende Bezeichnung für College-Studierende, die keinen Alkohol tranken (und deswegen als langweilig galten)
 - „knurd“ = „**drunk**“ rückwärts
 - aus „Knurd“ wurde „Nurd“
- > Durch die Gegenüberstellung von drunk und knurd wird „Nurd“ zu einer negativ besetzten Kontrastfolie!



Abbildung: Titelgeschichte des satirischen Studierendenmagazins „Bachelor“ des Rensselaer Polytechnic Institute (1965)

Gegensatzpaare: Square vs. Beatnik

„Square“: Begriff der US-amerikanischen Jugendsprache der 1950er

- spießiger Durchschnitts- oder Büromensch
- biedere Gegenfigur zu Beatniks (chaotische, unkonventionelle, spontane, kreative Jugend- und Subkultur: Beat Generation)

Verweis auf Geometrie („square“ wörtlich etwa „Quadratschädel“)

- konventionell und geradlinig, steht für mathematisches Denken
- vier gleich lange Seiten, leicht zu berechnen
- kommt als Naturform im strengeren Sinn nicht vor (unnatürlich, künstlich, nicht authentisch)

Gegensatzpaare: Square vs. Beatnik

„Aus heutiger Sicht hat dieser biedere Büro-Square nur wenig mit dem Nerd gemeinsam. Doch dass sich die Bezeichnung ‚Square‘ seit den frühen 1950er Jahren mit der des ‚Nerds‘ deckt, verdeutlicht ihre ursprüngliche **Verortung außerhalb hipper Sub- und Jugendkulturen**. Der Nerd erhielt damit eine **Funktion**, die er teilweise noch heute besitzt: **Von Nerds bzw. Squares konnten sich die coolen Angehörigen von Subkulturen positiv abgrenzen.**“
(Annekathrin Kohout)



Robbie Robertson, Michael McClure,
Bob Dylan and Allen Ginsberg (1965)

Gegensatzpaare: Nerd vs. Rebell

Nerd als jugendliche Nebenfigur in Teen Movies der 1960er und 70er

- kleidet sich wie ein Erwachsener (oft mit Hemd und/oder Brille)
- steht für **Jugend ohne eigene Kultur**, „erwachsenes Kind“ aber nie typischer „Teenager“
- stellt als Fortsetzung der Spießerfigur (Square) die Regeln und Werte der Elterngeneration nicht infrage



Gegensatzpaare: Nerd vs. Rebell

Nerd als jugendliche Nebenfigur in Teen Movies der 1960er und 70er

- nimmt in Figurenkonstellationen zunehmend eine Sonderstellung ein
 - **Jugend als Zeit des Aufbegehrens**, Nerd-Figur begehrt jedoch nicht auf
- > **Wandel** vom angepassten, uncoolen Spießer zum **unangepassten, unbeliebten, sozial inkompetenten Außenseiter** in Jugendgruppen



Gegensatzpaare: Nerd vs. Rebell

HAPPY DAYS (1974-1984) spielt in den 1950er-Jahren

Nebenfiguren: FONZIE (Rebell),
POTSIE und RALPH (Nerds)

FONZIE gilt als „Frauenheld“
und fungiert als Berater
nennt RALPH und POTSIE „Nerds“
weil sie alles tun, um sich
anzupassen



Gegensatzpaare: Nerd vs. Rebell

FONZIES Figur stellte bereits früh bestimmte Eigenschaften in den Vordergrund, die später in zugespitzter Form zu Idealvorstellungen einer rebellisch-jugendlichen Männlichkeit wurden

- Coolness
- Sportlichkeit
- (heterosexuelle) Begehrtheit

-> In den 1980er-Jahren ersetzt der Sportler (Jock) die Figur des Rebellen



Gegensatzpaare: Nerd vs. Jock

Sportler (Jock) steht für...

- Verkörperung der Populärkultur (gilt als oberflächlich aber allgemein verständlich)
- Positiv: sinnlich, erfolgreich, kommerziell, massenhaft, gemeinschaftlich
- Negativ: vulgär, dumm, manipulierbar, durchschnittlich
- Sichtbarkeit und Präsenz

-> Anhand von Sportler-Figuren wird popkulturell die Frage verarbeitet was es bedeutet, populär zu sein

Jock In High School Movies Starter Pack



Has this haircut
and face shape



Bullies this kind of nerd



Dates the popular
gossip girl



plays football
(duh)

Gegensatzpaare: Nerd vs. Jock

Nerd steht für...

- Spezialist*innen- und Insider*innenkultur (tiefgehend aber unverständlich)
- Positiv: rational, komplex, speziell
- Negativ: asexuell, unkommerziell, unpopulär, einzelgängerisch, sozial inkompetent
- Unsichtbarkeit

-> Anhand von Nerd-Figuren wird popkulturell die Frage verarbeitet was es bedeutet, Idealen nicht zu entsprechen

Jock In High School Movies Starter Pack



Has this haircut
and face shape



Bullies this kind of nerd



Dates the popular
gossip girl



plays football
(duh)

Nerdig ohne eigene Subkultur

„Bis in die 1980er Jahre bildet der Nerd **weder eine Subkultur** aus, die mit eigenen Codes versehen ist oder sich durch entsprechende Stilverbünde auszeichnet, **noch ein Selbstverständnis**. Nein, der Nerd wird in der Popkultur dieser Zeit als Figur gezeigt, die dazugehören will und **sich deshalb nie selbst als Nerd bezeichnen würde**.“
(Annekathrin Kohout)

Positiver Imagewandel seit den 1980ern

Nerds öfter als Hauptfiguren in
Filmen und Serien

-> Leben, Erfahrungen und Biographien
von Nerds rücken in den Fokus

FREAKS AND GEEKS (1999-2000):

- Spielt in den 1980ern
- Fokus auf zwei Gruppen von Außenseiter*innen (Hauptfiguren)
- populäre Figuren (z.B. Sportler) sind reine Staffage (Nebenfiguren)



Die Nerdlegende

Videobeispiel: FREAKS AND GEEKS S01E18 DISCOS AND DRAGONS

MR. FLECK (Leiter des A/V-Clubs)
versucht die soeben gemobbten
Jugendlichen durch die Erzählung
unterschiedlicher Lebenswege von
Sportlern (Jocks) und Geeks (Nerds)
aufzumuntern

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=FCf8zvVXVAk>



Die Nerdlegende als Rache-Narrativ

Biographie des Nerds wird zur Legende:

1. Ausgrenzungserfahrung in der (Schul-)Gemeinschaft
2. Rückzug aus dem Sozialen
3. Fokus auf besondere Interessen oder Fähigkeiten
4. Spezialisierung
5. Erfolg durch Spezialwissen (Rache durch Triumph)

„Die erbauliche Botschaft der Nerdlegende ist also zunächst: Wer du auch bist, wie du auch aussiehst, was du auch machst – und vor allem: egal, was die anderen sagen –, du kannst alles erreichen, wenn du an dich glaubst und du selbst bist.“ (Annekathrin Kohout)

Die Nerdlegende als Rache-Narrativ

REVENGE OF THE NERDS (1984)

- Nerdige Hauptfiguren LEWIS und GILBERT beginnen Computer Science zu studieren
 - werden von Sportlern gedemütigt
 - gewinnen Wettbewerb zwischen Gruppen mithilfe von Computerkenntnissen
- > Kontrolle über und „Besitz“ von weiblichen Figuren als auslösende Motivation jeglicher Handlung und als ultimatives Ziel der „Rache“



Link zum Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=kIZH5TKnEeg>

Die Nerdlegende als Rache-Narrativ

REVENGE OF THE NERDS (1984)

Erstmaliges Zusammenkommen von zwei fundamentalen Punkten:

1. Nacheifern hegemonialer Männlichkeitsvorstellungen und Reproduktion von Sexismen (Frauen als Trophäen der Rache)
2. Besondere Computeraffinität und Computerwissen als ausschlaggebende Fähigkeit zum „Triumph“ über andere



Die Nerdlegende als Rache-Narrativ

„Die **Darstellung des Nerds** *[in Filmen wie REVENGE OF THE NERDS, Anm. St.Su.]* **bekräftigt** also insofern die **hegemoniale Männlichkeit**, als dass zum einen Eigenschaften wie fehlende Attraktivität, körperliche Schwäche und sexuelle Inaktivität als **Defizite gegenüber einer Norm** dargestellt werden, während gleichzeitig Nerds gezeigt werden, die **ebendiese Norm für sich selbst anstreben.**“ (Annekathrin Kohout)

Computerisierte Technikaffinität des Nerds

Bis in die 1980er Jahre waren Nerd-Figuren zwar mit theoretischem, meist naturwissenschaftlichem Spezialwissen assoziiert (z.B. mit chemischen Experimenten), aber nicht Teil einer eigenen spezifischen Subkultur

- Popularisierung und Verbreitung von Micro-Computern und Videospielen (Heimkonsolen) seit 1980er
- **Computer werden zum Kristallisationspunkt nerdiger Technikaffinität** (Paradebeispiel eines technischen Artefakts das von „einfachen“ Nutzer*innen nicht durchschaut wird)
- Erfolgsgeschichte des Computers wird anhand weniger Figuren (v.a. Bill Gates, Steve Jobs und Steve Wozniak) in frühen Artikeln, Interviews und Biographien im Narrativ der Nerdlegende erzählt und mystifiziert

Computerisierte Technikaffinität des Nerds

- Mystifizierung durch die Verbindung von jungem Alter und überragendem wirtschaftlichen Erfolg -> „Nerd-Erfolg“ verknüpft mit großem Vermögen
 - In den Beschreibungen wird Erfolg jedoch zum unbeabsichtigten Nebeneffekt (Paul-Allen-Biografie „The Accidental Zillionaire“) und vermittelt Eindruck genialer Unbekümmertheit
 - Genie-Diskurs (besondere Programmier-Fähigkeit als „naturegegebene“ Gabe) -> alle frühen Artikel über Gates, Jobs und Wozniak betonen Geschichten kindlicher Hochbegabungen (frühes Lesen und Programmieren) -> Programmieren als Kunst bzw. digitale Kunstform
- > Mit der **Verbindung von Computertechnik und künstlerischer Genialität** findet in den 1980ern auch ein **positiver Image-Wandel** der Nerd-Figur statt

Kreativ-Kapitalismus

Videobeispiel: „1984“ Apple Macintosh Werbung (1984)

- Ankündigung einer nonkonformistischen Umwälzung durch neue Technik
- Kreative, „andersdenkende“ Alternative zu grauen Herren (IBM-„Squares“)
- Farbenfroher Individualismus mit gesellschaftspolitischer Vision (Befreiung von repressiver Technik)
- Computer = attraktive junge Frau



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VtvjbmoDx-I>

Anspielungen auf Pink Floyd

Plattencover: Dark Side of the Moon



Musikvideo: Another Brick In The Wall (1979) - <https://www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U>

Gegenüberstellung aus der Zeitschrift *MacAddict* (1996)

BRIEF CASE:

Portégé Toshiba laptop • Microsoft Office installation disk • PC Magazine • Byte • One Xircom Credit Card Ethernet modem • One 10-base T-cable • An HP 32S calculator • A Lotus penknife • A Needlenose pliers • A multi-tip screwdriver.

Power tie: all the color he requires.

Close-cropped hair, just like Dad's when he worked at Big Blue.

Computing is serious business. Keep a straight face.

IBM Networking Center pen kept in custom-crafted pocket protector.

Imitation Rolex.

Brooks Brothers. What else?

THE WINDOWS USER

HOBBIES: No time for hobbies, still trying to install system.

SECRET SHAME: Has a Mac at home for "the kids". Really, really liked Microsoft Bob.

BELIEF: Thinks Bill Gates is God.

BACKPACK:

PowerBook Duo 230; accessories • Metricom Ricochet wireless modem • Iomega Zip drive; five full cartridges • Extended keyboard and mouse • Nokia 100 cell phone • Newton MessagePad • A few scratched up floppy disks • MacAddict • One 8-pin serial cable • Piles of notes, papers and transit schedules.

The casual "Seinfeld-cut" is in. Of course, Jerry would never use a PC.

The earring isn't making the statement it once was, but it still helps to draw the line.

You never know when you're going to need a PhoneNet connector.

Mandatory wacky watch just looks cool.

The denim shirt is standard issue. Get one.

FootLocker. What else?

THE MAC ADDICT

HOBBIES: No time for hobbies, too busy spamming Windows-only developers.

SECRET SHAME: Still uses WriteNow for word processing.

BELIEF: Thinks Bill Gates thinks he's God.

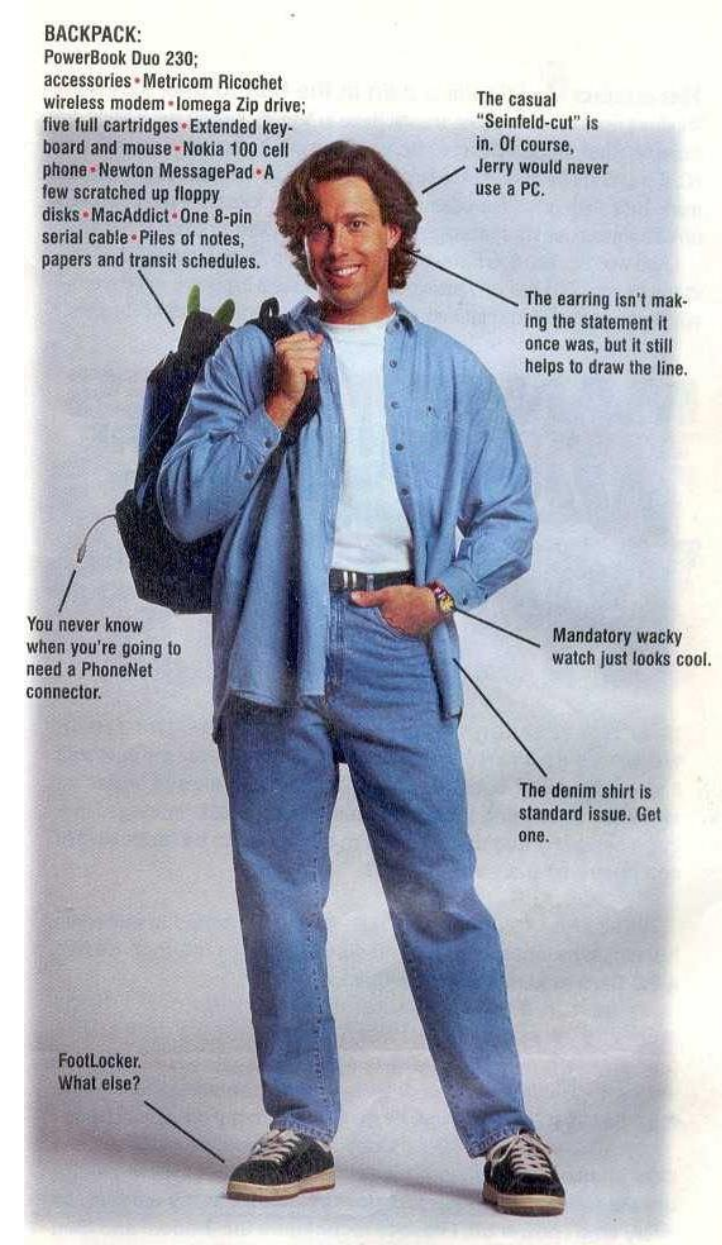
Kreativ-Kapitalismus

- Gleichzeitigkeit und räumliche Nähe von Hippies und Computer-Bastler*innen im Kalifornien der 1970er-Jahre als Grundlage für das Image des kreativen, künstlerischen Weltverbesserers durch Technik
- „Kalifornische Ideologie“ (Richard Barbrook & Andy Cameron): Verschmelzung der kulturellen Boheme aus San Francisco mit High-Tech-Industrien des Silicon Valley



Kreativ-Kapitalismus

- Kommunentraum einer neuen Welt als Gegenstück zur grauen, industriellen und bürokratischen Welt der 1950er und 60er Jahre (strikte Trennung von Leben und Arbeit, keine Identifikation mit Arbeit in anonymen Firma, Gefühl der Fremdbestimmung)
- Neoliberaler Kreativ-Kapitalismus: keine formelle Arbeitskleidung, flexible Arbeitszeiten, Co-Working-Spaces, lebenslanges Lernen, nie endende Arbeit am Selbst (Optimierung, „Grind-Mode“), Start-Up-Mentalität



Kreativ-Kapitalismus

BRIAN ANDERSON in
THE BILLION DOLLAR CODE (2021)

Personifikation des (anfänglich)
„coolen Kapitalisten“ mit egalitären
Visionen zur Weltverbesserung durch
Technik



Link zum Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=iDvPvgImb-4>

Kreativ-Kapitalismus: Silicon Valley Nerd

- Entstehung und Ausprägung einer spezifischen Nerd- und Geek-Kultur im Silicon Valley der 1990er-Jahre
- Monika Khushf, Programmiererin im Silicon Valley der 90er nennt diese Kultur „**Valley of the Boys**“
Nerdiger Lifestyle (Tischfußball, Videospiele, Stadtmodelle aus Klemmbau-steinen) und männerbündlerische Seilschaften (Einladungspolitik auf Partys, gegenseitige Unterstützung in „Jungs-Cliquen“)

„Während ihre männlichen Kollegen auch mit 30 oder 40 Jahren noch die nerdig-spielerischen, jungen Erwachsenen sein können, ist für sie im gleichen Alter eine andere Rolle vorgesehen.“ (Kohout über Khushf)

-> spiel- und spaßverderbende (verantwortungsbewusste) Mutter-Figur

Kreativ-Kapitalismus: Silicon Valley Nerd

„Im Nerd, der durch seine Rache zu einem Akteur männlicher Vorherrschaft wurde, durch die Computerindustrie und die Etablierung des Internets an Macht und Einfluss in technischer, wirtschaftlicher und kultureller Hinsicht gewann, **kommen erneut Männlichkeit und Macht zusammen** – und wieder werden Frauen (und Transgender-Personen sowieso) davon ausgeschlossen.“
(Annekathrin Kohout)

Computer und Geschlecht

„I was a computer at Langley Research Center when the computer wore a skirt.“ (Katherine Johnson, NASA Computer 1953-1986)



Computer und Geschlecht

„I was a computer at Langley Research Center when the computer wore a skirt.“ (Katherine Johnson, NASA Computer 1953-1986)

- „Computer“ Berufsbezeichnung für (hauptsächlich weibliche) Personen, die händisch Berechnungen ausführten
- **Rechnen** galt im 19. Jahrhundert als **weibliche Tätigkeit**, Softwareentwicklung bis in die 1950er-Jahre als „Frauenberuf“
- Erkennen des Stellenwerts von Softwareentwicklung ab den 1960ern und **Versuche, die schlechtbezahlte Tätigkeit des Programmierens zu „vermännlichen“** (z.B. durch Einführung der Bezeichnung „**Software-Engineer**“ -> Annäherung an die männliche Figur des Ingenieurs)

HIDDEN FIGURES (2016)

Erzählt die Geschichte von Computer-Pionierinnen rund um Katherine Johnson in den 1960er-Jahren und die Berechnungen der Flugkurve der ersten besetzten Weltraummission (Kalter Krieg, Sputnikschock)

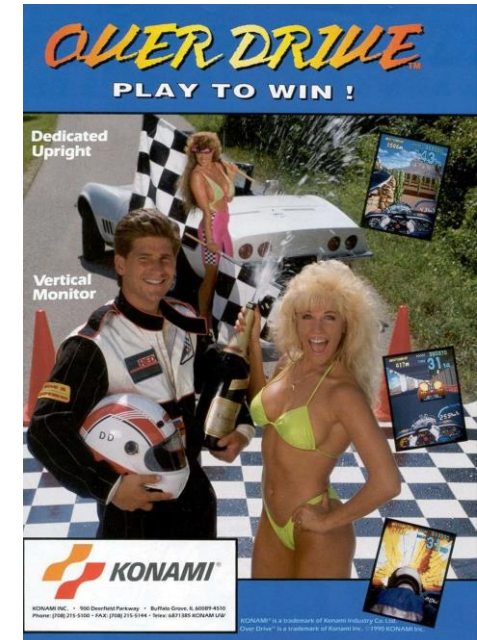
Link zum Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=5wfrDhgUMGI>



Computer und Geschlecht

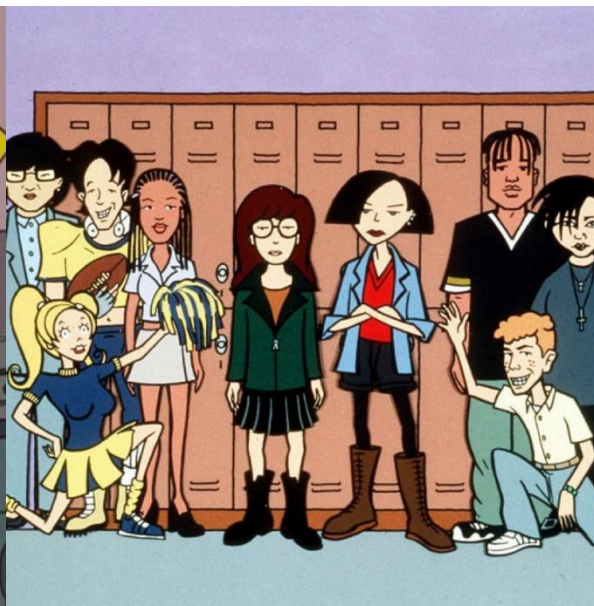
- Kontinuierlicher Anstieg der Frauenquote im IT-Bereich von den 1950er bis 1980er Jahren (40% Mitte der 1980er-Jahre)
- danach stetiges Abfallen: 1999 28%, in den frühen 2010er-Jahren 26%

„During the 1980s [...] a singular message emanated: computers were for boys and men. **Femininity and computing were positioned as antithetical to one another across multiple domains.** Computer advertising depicted women's relation to computing as primarily **administrative** or as the **sex object** to be obtained by the technologically skillful man.“ (Michael Salter)



Popularisierung positiv besetzter Nerdinnen-Figuren erst nach positivem Image-Wandel „des Nerds“ in den 1980ern, z.B.

- LISA SIMPSON (THE SIMPSONS, 1989)
- DARIA (DARIA, 1997)
- WILLOW ROSENBERG (BUFFY THE VAMPIRE SLAYER, 1997)
- SUZIE BINGHAM (STRANGER THINGS, 2019)



Have you Googled her yet?



It's a search engine.

Screening (Ausschnitt)

„The Adorkable Misogyny
of The Big Bang Theory“
(Popculture Detective)

- Video Essay (2017)
- Detailanalyse der männlichen Hauptfiguren und Inszenierungen von „niedlich-harmlosem“ Sexismus
- Kofferwort „adorkable“ verbindet *adorable* mit *dork*



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=X3-hOigoxHs>

Verniedlichung von Sexismus in TBBT

Ironischer Sexismus in TBBT

Witze beruhen darauf, dass Nerds keine „echten“ Männer seien und ihr sexistisches Verhalten deshalb nicht glaubhaft wirke

Ironic Lampshading

Vorwegnahme von Kritik an sexistischen, homophoben, rassistischen Witzen, ABER: **Ausstellen/Benennen von Sexismus ≠ Kritik**



Nerdige Popularisierung: Hip to be square

Popularisierung der (Selbst-)Bezeichnung „Nerd*in“ auch verbunden mit zunehmender (neoliberaler) Individualisierung in Informations-, Wissens- und Dienstleistungsgesellschaften

- „nerdiger“ Zugang (hyperfokussiertes Spezialwissen) als Alleinstellungsmerkmal in Beruf, Alltag, Sozialleben (Gegenteil von „basic“)
- „Filter-Bubbles“ (YouTube-, Twitter- und Instagram-Algorithmen) als technische „Verstärker“ von Spezialisierungen
- Interessensgebiete werden zu „nerdigen“-Kategorien: Film-Nerd*in, Fashion-Nerd*in, Food-Nerd*in, Basketball-Nerd*in, etc.

-> Begriff verliert dadurch auch an Kontur, wird quasi beliebig eingesetzt



- „Nerdrepublik Deutschland“ (Morten Friedel, FAZ): Nerd*innen als Held*innen im „Kampf gegen das Virus“ (z.B. Entwicklung von Corona-App und Impfstoffen, 3D-Druck von Schutzausrüstung)
- Bewusst durchgeführte naturwissenschaftliche Experimente kommen durch COVID-Tests in die Haushalte und werden zur regelmäßigen Begleitung im Alltag

Nerdig durch die Pandemie?

- Memes (v)erklären Nerd*innen als introvertierte Personen zu Profiteur*innen von Lockdown- und Quarantäne-Regelungen

„There’s been a Quarantine? I didn’t notice“

„Quarantine? I’ve been training for this my entire life!“



When you find out your normal daily lifestyle is called "quarantine"



Nerdig durch die Pandemie?

Videobeispiel: #BESONDEREHelden (Spot der Deutschen Bundesregierung, 2020)

- Temporäre Um- bzw. Aufwertung von Videospiel-Nerds ohne Sozialkontakte (Vernachlässigung von Vereinsamung)
- Neue Funktion für die Gemeinschaft
- Einschreibung in nationale Held*innen-Geschichte: Isolation als Aufopferung für die Gemeinschaft



Link: <https://video.filmmakers.de/videos/95/150017-137695-h.mp4>

Literatur

- Hodges, Jim (2008): She Was A Computer When Computers Wore Skirts. Online unter https://www.nasa.gov/centers/langley/news/researchernews/rn_kjohnson.html
- Kohout, Annekathrin (2022): Nerds. Eine Popkulturgeschichte. Verlag C.H. Beck
- Salter, Anastasia & Blodgett, Bridget (2017): Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, Trolling, and Identity Policing. Palgrave Macmillan
- Salter, Michael (2017): From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. In: Crime, Media, Culture. An International Journal, Vol. 14, No. 2, S.247-264
- Sulzenbacher, Stefan (2022): Einrichten – Aufbrechen: Posttelevisuelle Modulationen des Häuslichen. Unveröffentlichtes Dissertationskapitel