

"In einem Spiel für Männer braucht man keine Joker" – Das Sprechen über Geschlecht bei Star Trek

27.06.2009, [Britta Hoffarth](#)

Geschlechterdarstellungen in populären Medien sind traditionell ein bedeutsames feministisches Thema, da sich in Medien dominante Vorstellungen von sowie ein Alltagswissen über Geschlecht diskursiv kondensieren. Aus feministisch-informierter Perspektive wird in diesem Text eine Szene der Star Trek-Episode mit dem Titel 'Verbotene Liebe' (im Original 'The Outcast') einem Close Reading unterzogen, welches die Verhandlung von Geschlechterinszenierungen fokussiert.

Zur Beschreibung der Szene: Fünf, sechs Offiziere des Raumschiffs USS Enterprise sitzen gemeinsam um einen runden Tisch und spielen Karten. Der folgende Wortwechsel findet zwischen den weiblichen Offizieren Deana Troi und, Beverly Crusher sowie dem männlichen Sicherheitsoffizier Worf statt. Gegenstand der Unterhaltung sind – in diesem Moment nicht anwesende – Besucher der Enterprise, die J'naii. Sie unterscheiden sich von den bisher auf der Enterprise bekannten Spezies durch das signifikante Merkmal, dass sie weder als männlich noch als weiblich erkennbar sind, also kein eindeutig identifizierbares Geschlecht besitzen: "the J'naii are androgynous and do not identify themselves as either male or female" ([Startrek.com](#)). Das Erleben dieser Begegnung ist Thema im Gespräch der Pokerrunde.

Troi: Also Freunde, in dieser Runde heißt das Spiel Föderationstag.

Worf: Und wieso?

Troi: Nun, die Föderation wurde 2161 gegründet. Das heißt, 2, 6 und Asse sind Joker.

Worf: Das ist ein Spiel für Frauen.

Troi: So? Und warum bitte?

Worf: So viele Joker dienen nur zur Unterstützung eines schwachen Blattes. In einem Spiel für Männer braucht man keine Joker.

Crusher: Sie meinen also, das wäre ein Spiel für Frauen, weil wir Frauen schwach sind und Hilfe brauchen?

Worf: Ja.

Crusher: Erst heute Nachmittag gab ich einem der J'naii zu verstehen, dass eine solche Ansicht vollkommen antiquiert ist.

Worf: Die J'naii. Sie nerven mich.

Troi: Wieso, Worf?

Worf: Sie tun es einfach. Weil sie alle gleich sind. Keine Männer, keine Frauen.

Troi: Wir kommen ihnen sicher genauso komisch vor.

Crusher: Einer der J'naii scheint bei sich einen Unterschied zu spüren. Zumindest in Bezug zu einem von uns. Ich kann mich irren, aber ich habe den Eindruck, dass sich Soren zu Commander Riker hingezogen fühlt.

Worf: Ein Mensch und ein J'naii? Ganz unmöglich.

Data: Wieso?

Troi: Gute Frage. Worf?

Worf: Bei diesen vielen Jokern ist es schwer zu sehen, was für Karten man überhaupt hat. Wie auch immer, ich eröffne mit 50.

What the hell is going on: Kontext und Thematisierungen von Geschlecht

Ich möchte an dieser Szene zwei Aspekte vertiefen. Zum Ersten und recht verkürzt geht es um die Bedeutung des Raum-Arrangements, zum Zweiten und etwas ausführlicher um die Thematisierung von Geschlecht. Bedeutsam erscheinen mir diese Aspekte, weil sie miteinander verknüpft sind: Der erste Aspekt – der soziale Raum – stellt eine Ermöglichungsbedingung des zweiten Aspekts – die Verhandlung von Verständnissen von Geschlecht – dar. Die räumlich-visuelle Inszenierung der Szene (das Kartenspiel, die Beleuchtung, die Anordnung der Figuren) metaphorisiert ein Stammtisch-Setting, in dem besondere Sprechregeln gelten. Damit wird funktional ein Raum geschaffen, in dem sich ein sowohl informelles wie formelles Sprechverbot umgehen lässt, das während anderer Settings die Thematisierung des Privaten verhindert. In der Inszenierung dieses Bruchs artikuliert sich die Existenz sozialer Praxen der Professionalität im System Enterprise: Thematisierungen der eigenen ideellen Disponiertheit als persönliche Ansicht, wie in diesem Fall durch Worf, sind formal unerwünscht. Das Stammtisch-Arrangement öffnet so einen informellen Rahmen, in dem die Möglichkeit besteht, ein privatisiertes Unbehagen in einer sehr spezifizierten Öffentlichkeit zu äußern, ohne den eigenen Status des Professionellen zu gefährden.

Das Arrangement hat also die Funktion, Sprechen über speziell Tabuisiertes zu ermöglichen. Was ist tabu? Das Sprechen über Geschlecht, genauer, über das Unbehagen daran, Geschlecht nicht eindeutig identifizieren zu können. Mit seiner Bemerkung "Das ist ein Spiel für Frauen." leitet Worf "Geschlecht" als Topos ein. Er artikuliert mit seiner Aussage seine Geringschätzung erstens gegenüber den von Troi vorgeschlagenen Regeln im Speziellen sowie zweitens gegenüber "Frauen" im Allgemeinen. Worfs Konzept von Weiblichkeit wird zunächst nicht genauer spezifiziert, hier wird von ihm bei den Anwesenden ein Allgemeinwissen darüber vorausgesetzt, was unter dem Begriff verstanden werden soll. In dieser ritualisierten, alltäglichen Nicht-Thematisierung dessen, dass es sich um ein Konzept handelt, das nicht allein biologische Tatsachen beschreibt, sondern vor allem wirksame Strukturen der Ungleichverteilung von Macht transportiert, formt sich besonders das Normative heraus, das in der Voraussetzung steckt: Wenn ich "Frau" sage, wissen nicht nur alle, was ich meine, sondern sie sind auch mit dem einverstanden, was ich darunter verstehe. Crusher paraphrasiert – möglicherweise ironisierend – Worfs Prämisse, indem sie fragt: "Sie meinen also, das wäre ein Spiel für Frauen, weil wir Frauen schwach sind und Hilfe brauchen?" Sie widerspricht dieser von ihm bestätigten Aussage über Frauen im nächsten Satz, indem sie seine Ansicht als "antiquiert" bezeichnet und damit eine machtvolle Erzählung zitiert, in der eine ehemals oder an anderem Ort gültige Wahrheit über Geschlecht (etwa "Frauen sind schwächer als Männer") durch eine andere, neuere Wahrheit (ja, welche denn nun?) ersetzt und damit delegitimiert werden: Crusher bezeichnet Worfs Ansicht als "antiquiert". In dieser kurzen Sequenz findet eine Verhandlung von Geschlecht ("weil wir Frauen schwach sind und Hilfe brauchen") sowie eine Verhandlung von Regeln des Sprechens über Geschlecht ("dass eine solche Ansicht vollkommen antiquiert ist") statt.

Worfs affektiv kodierte Aussage "Die J'naii, sie nerven mich", zitiert zum einen eine Praxis der Unterscheidung nach Ethnie, zum anderen eine Praxis, in der solcherart konstruierte Unterscheidungen als emotional relevant dargestellt werden, wodurch ihre kulturelle Konstruiertheit durch die Konstruktion individueller Relevanzstrukturen verdeckt wird.

Neben anderen Aussagen, die auf Praxen der Wahrheitskonstruktion hin analysierbar wären, fällt vor allem Worfs Forderung nach heteronormativen Unterscheidungsmerkmalen ins Auge. Sein Vorwurf lautet: "Sie sind alle gleich. Keine Männer, keine Frauen." Die von ihm konstatierte "Gleichheit" bezieht sich auf visuell erkennbare Geschlechtsmerkmale. Die Geschlechtslosigkeit der J'naii wird hier als Verstoß gegen bekannte kulturelle (Körper-Inszenierungs-)Praxen markiert. Die J'naii besitzen in der heteronormativ strukturierten Kultur der Enterprise, welche – darauf weist Worf hin – den legitimen Handlungs- und Sprechrahmen setzt, keinen Status der Fraglosigkeit, sie werden als Abweichler markiert. Worf stellt somit ein Moment des Ausschlusses her, indem er auf die Kategorien "Männer" und "Frauen" zurückgreift. Mit der Wiederholung dieser Kategorien und ihrer Setzung als absolute Wahrheit reproduziert Worf eine Matrix der Zweigeschlechtlichkeit als normativ, fraglos und gut.

Der Protest gegen diese Reproduktion heteronormativer Strukturen, den in dieser Szene Troi und Crusher übernehmen, gilt nicht der Problematik der performativen Wiederherstellung binärer Geschlechternormen, sondern vielmehr der Problematik, dass diese Wiederherstellung eine "antiquierte Ansicht" darstellt. Diese Kritik ist zweifach problematisch. Zum Ersten ist der Verweis "antiquiert" lesbar als ‚unhip‘, hier wird also gegen ein Gebot des Chic verstoßen. Dieser Verweis

thematisiert jedoch nicht die Verwobenheit von Geschlecht und Machtverhältnissen und erlebten sozialen Ungleichheiten. Zum Zweiten markiert sich Worf's Aussage als Artikulation einer individuellen Ansicht, nicht als Artikulation einer diskursiven Wahrheit, die jahrhundertlang für eben diese Ungleichheit gesorgt hat. Diese Markierung als individuell entschärft das Performative und Machtaffirmierende seiner Aussage. Das hinter dieser Aussage zu rekonstruierene Argument könnte lauten: Eine Ansicht ist etwas Persönliches, kann frei geäußert werden, ist etwas Harmloses, muss nicht geteilt werden. Allerdings stellt sie das Performativ eines geteilten historischen Common Sense dar und besitzt damit eine ganz andere Wirkmacht.

Weiterdenken und Science Fiction

Dieses kleine und unvollendete Close Reading des noch viel kleineren Ausschnitts aus Star Trek kann allenfalls eine heuristische Übung darstellen, deren Ziel nicht sein kann, wahre Aussagen über Geschlechterdarstellungen bei Star Trek zu formulieren, sondern deren Ziel es vielmehr ist, eine Diskussion zu eröffnen, die sich beispielsweise mit den Bedingungen beschäftigt, unter welchen Wahrheiten über Geschlecht in einer Gesellschaft formuliert werden und zirkulieren, die wesentlich durch Medien mitgeprägt wird.

Im Zusammenhang mit dieser Diskussion ist es sicher spannend, nach der textuellen Beschaffenheit von Science Fiction (etwa Zipfel 2001) zu fragen, speziell unter der Prämisse, Geschlecht selbst im Alltag, außerhalb von Medien, als fiktionalen Text zu verstehen, der allerdings nicht theoretisch, sondern individuell erlebbar und körperlich relevant wird.

Science Fiction spielen mit den Grenzen des möglichen Unmöglichen und verhandeln, was wir als wirklich verstehen ebenso wie das, was wir als wirklich erleben. "Star Trek promises so much to so many. Its textual credos include Infinite Diversity in Infinite Combinations (IDIC) and the Prime Directive (...). Star Trek's visible attempts to ethnic and gender diversity (...) superficially validate liberal perspectives on multiculturalism and feminism" (Harrison et al. 1996: 1). Science Fiction als Genre stellt kulturelle Mittel zur Verfügung, die die Möglichkeiten der Verhandlung von Geschlechterdispositiven erweitern. Dennoch sind neue Verständnisse von Medien vonnöten, die sich vom Diktum der Medienwirkung lösen und Medien vielmehr als diskursive Agenten konzipieren denn als Wahrheitsmaschinen.

Literatur

- Bernardi, Daniel Leonard (1998): Star Trek And History, New Jersey
- Harrison, Taylor; Projansky, Sarah; Ono, Kent A.; Helford, Elyce Rae (1996): Enterprise Zones, Boulder
- Pounds, Michael (1999): Race in Space, Kent
- Rauscher, Andreas (2003): Das Phänomen Star Trek, Mainz
- Scheer, Uta (2002): Neue Geschlechterwelten?, Münster
- Zipfel, Frank (2001): Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität, Berlin