

maxmod^{1, 2}

eine Ethnographie der *cyberculture*

– Exposé des Habilitationsprojektes –
Alexander Knorr

Zusammenfassung

Das Projekt basiert auf langandauernder, nachhaltiger ethnologischer Feldforschung, die wesentlich in, von der Internetinfrastruktur aufgespannten, konzeptuellen Interaktionsräumen stattfindet. Zentrale Begriffe des methodischen Zuganges sind Dichte Teilnahme (Spittler) und *multi-sited ethnography* (Marcus). Um die *online* empirisch wahrnehmbaren soziokulturellen Phänomene erfassen zu können, werden genuin ethnologische Forschungsmethoden evaluiert, und für die neuen Felder transponiert. Darauf, und auf den Feldforschungsergebnissen aufbauend, wird eine systematische Grundlage für die Etablierung eines neuen Teilbereiches der Ethnologie – "*cyber-anthropology*" – gelegt. Im Rahmen des entworfenen Teilbereiches wird, ausgehend von bereits existenten Modellen (Escobar), "*cyberculture*" als aus den vier Elementen Technologie/Technik, Kybernetik, soziokulturelle Aneignung und "*cyberpunk*" bestehend, neu konzeptualisiert, wobei das Prinzip der Aneignung (Beck) den Platz des zentralen Forschungsparadigmas des gesamten Projektes einnimmt. Die Reichweite des entwickelten Kulturkonzeptes erlaubt es, *online* vermittelte Interaktion als in ein größeres Ganzes eingebettet, als einen Aspekt bestimmter Lebenswelten zu erkennen, die von zentraler Bedeutung für zeitgenössische Politik, Ökonomie und Gesellschaft sind. Die Kultur dieser Lebenswelten wird verstehbar gemacht, und es wird gezeigt, dass die, im Fokus der Feldforschung stehenden transnationalen, technoludisch orientierten *online communities of practice* nicht nur eine technologische, sondern auch eine soziokulturelle Avantgarde der Jetztzeit darstellen.

Einleitung

Die enormen Auswirkungen digitaler Technologie auf die Welt, in der wir gegenwärtig leben, sind nicht zu übersehen. Im besonderen der Computer und die Internetinfrastruktur üben weltweit massiven und vielfältigen Einfluss auf Politik, Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur, sowie die Verknüpfungen und Beziehungen zwischen diesen Kategorien aus. Folglich besteht ein brennendes Interesse, die komplexen Phänomene zu verstehen, welche durch moderne Informations- und Kommunikationstechnologien (*information and communication technologies* – ICTs) induziert werden. Die entsprechenden Themen werden seit Beginn der 1990er Jahre vor allem von akademischen Disziplinen wie der Soziologie und der Kommunikationswissenschaft verstärkt bearbeitet. (Hine 2000: 14-40) Im gleichen Zeitraum war das dahingehende Engagement der Ethnologie etwas schwä-

¹ Bibliographische Referenz für diesen Aufsatz:

KNORR, ALEXANDER. 2008. *maxmod – eine Ethnographie der cyberculture*. Exposé des Habilitationsprojektes. [Unveröffentlichtes Manuskript]

² Der Name des Projekts hat mehrfache Bedeutung. Einerseits verbirgt sich darin die Praxis des Modifizierens des Computerspiels "*Max Payne*" (Remedy 2001), mit der das gesamte Vorhaben seinen Anfang nahm, andererseits "*modification to the maximum*" als Maxime eines Lebensstils in einer von modernen Technologien geprägten Welt. Die Zusammenhänge werden im Exposé klar.

cher, der Trend weist aber deutlich aufwärts. (Wilson & Peterson 2002) Das Potential der Ethnologie, zu dem erwähnten Verstehen beizutragen, wird Stück für Stück entschleiert – von anderen akademischen Disziplinen wurde es längst erkannt. Ein Symptom davon ist die Aneignung und erkenntnisbringende Anwendung ethnologischer Konzepte wie etwa "Ethnographie", "Teilnehmende Beobachtung", "Gabenökonomie", „Ethnizität“ und ethnologischer Kulturbegriffe. Diese genuinen Ethnologika wurden und werden im Rahmen einer breiten Fächerpalette zur Bearbeitung von Fragen und Problematiken, die mit ICTs und computervermittelter Kommunikation (*computer-mediated communication* – CMC) zusammenhängen, erfolgreich angewendet.

Das Potential der Ethnologie, das ihr erlaubt, diese Exporte zu tätigen, liegt in ihrer Gestalt begründet. Ethnologie ist eine beschreibende, vergleichende und theoriebildende, reflexive, und vor allem praktische Wissenschaft des kulturell "Fremden". Ziel ist das Verstehen dynamischer kultureller Prozesse, das Verstehen der "fremden Anderen" vor dem Hintergrund ihrer je eigenen handlungsanleitenden kulturellen Prämissen. Längst hat sich das Fach von einem früheren Fokus auf außereuropäische, als schriftlos und nicht-staatenbildend gesehene Gesellschaften emanzipiert. Der Blickwinkel wurde auf alle Formen menschlicher Lebensbewältigung, -führung und -gestaltung erweitert, die ureigene, global vergleichende Perspektive der Ethnologie auf Problematiken und Fragestellungen der Moderne und der Gegenwart eingestellt. Nach wie vor aber entstehen Theorien und Methoden der Ethnologie exklusiv im Kontext der Auseinandersetzung mit dem Handeln der "Anderen". Aus diesem grundlegenden Unterschied zu benachbarten Disziplinen, sowie dem Umstand, dass ethnologische Feldforschung einen existentiellen Wechsel des eigenen Standpunktes und direkten Zugang zum Alltagsleben "auf der Strasse" – dort, wo Kultur und Gesellschaft stattfinden – ermöglicht, speist sich die akademische Attraktivität oben erwähnter Ethnologika.

Cyberanthropology

Jenseits der erfreulichen Exporterfolge ist es nicht nur an der Zeit, sondern erscheint auch außerordentlich erkenntnisbringend, die spezifischen Potentiale des Faches hinsichtlich der neuen, durch moderne Technologien aufgespannten Felder, grundständig ethnologisch zu systematisieren. In Konsequenz besteht ein Ziel des Habilitationsprojektes darin, geeignete ethnologische Konzepte, Theorien, Modelle und Methoden – nach einer sorgfältigen und kritischen Rezension – für die neuen Felder zu transponieren und unter Herausarbeitung ihrer spezifischen Stärken konkret zur Anwendung zu bringen. Es soll die Basis für eine Erweiterung der Ethnologie um den Teilbereich "*cyberanthropology*" geschaffen werden.³

³ Wesentliche Schritte zu einer Etablierung der "*cyberanthropology*" erfolgten mit den von mir organisierten und durchgeführten *workshops* "*Cyberanthropology*" und "*Cyberculture*" im Rahmen der Tagungen der Deutschen Gesellschaft für Völkerkunde (DGV) in den Jahren 2005 und 2007, sowie meinem Vortrag "*The online nomads of cyberia*" im Rahmen der *9th Biennial Conference* der *European Association of Social Anthropologists* (EASA) im Jahre 2006. Eine ganze Reihe von seit 2002 abgehaltenen Seminaren stellt sicher, dass die gewonnene Erkenntnis unmittelbar in die Lehre übergeht.

Alles mit dem Präfix "*cyber-*" Versehene wird reflexartig mit Computertechnologie und Internetinfrastruktur assoziiert. So wurde auch der Begriff "*cyberanthropology*" nach seinem Auftauchen im angelsächsischen Sprachraum zunächst als die sozialwissenschaftliche Untersuchung *online* vermittelter Kommunikation verstanden, wobei eine konzeptuelle Erfassung der *offline*-Dimension der fraglichen Phänomene, sowie stattfindende Interaktion häufig vernachlässigt wurden. Vor dem Hintergrund von Entwicklung und Ergebnissen meiner Feldforschung definiere ich "*cyberanthropology*" neu als, im weitesten Sinne, den Teilbereich der Ethnologie, der auf ein Verstehen der kulturell informierten Beziehungen zwischen dem Menschen und jenen technischen Artefakten, die modellhaft als kybernetische Systeme vorgestellt und beschrieben werden können und/oder werden, abzielt. Die fraglichen Beziehungen beinhalten ausdrücklich die Versuche, menschliche und andere biologische Organismen, sowie menschliche Gesellschaft und sozioökologisch geformte Umwelten integral mit technischen Artefakten zu verschmelzen.

Trotz dieser notwendigerweise umfassend gestalteten Erweiterung liegt ein starker Fokus des Habilitationsprojektes auf ICTs, den Schlüsseltechnologien der Gegenwart – als Teilbereich moderner Ethnologie ist auch "*cyberanthropology*" dezidiert auf die Gegenwart ausgerichtet, ohne die notwendige historische Tiefe zu vernachlässigen. Die Beziehung zwischen Ethnologie und ICTs kann unter drei Hauptgesichtspunkten betrachtet werden:

- 1) ICTs als Werkzeuge für die Ethnologie, sowie die Kultur- und Sozialwissenschaften im allgemeinen: Das Spektrum reicht von der Benutzung eines Computers "als Schreibmaschine" (Produktion), über die theoriegeleitete Entwicklung neuer Darstellungsformen wissenschaftlicher Erkenntnis (Repräsentation), die Benutzung und/oder Erzeugung von *online*-Datenbanken und Katalogen (Recherche und Dokumentation), die Verwendung von ICTs in der Lehre, bis hin zur Kommunikation und Zusammenarbeit mit Kollegen (internationales *networking* und *knowledge-sharing*) oder gar Informanten mittels der Internet-Infrastruktur. (z.B. Farnell & Huntley 1995, Houtman 1995, Houtman & Zeitlyn 1996, Schwimmer 1996, Fabian 2002, Mills 2003)
- 2) Die Untersuchung von Veränderungen und Innovationen durch Rezeption und Aneignung von ICTs. Dies bezieht sich sowohl auf neuentstehende soziale und kulturelle Phänomene im "klassischen Feld" der Ethnologie und in der "westlichen" Welt, als auch auf kreative Modifikationen der Technologien selbst. (z.B. Nelson 1996, Schweizer 1997, Miller & Slater 2000, Olutimayin 2002, Pringle & David 2002)
- 3) Die durch ICTs induzierten "Räume" als "Feld" der Ethnologie. Das bedeutet die ethnologische Betrachtung, Analyse und Interpretation neuer soziokultureller Phänomene, welche in dem insbesondere durch CMC entstehenden interaktiven Raum ("*cyberspace*") auftauchen. Dazu zählen nationale und transnationale *online communities*, aber auch Bewegungen wie *Open Source* (GNU/Linux), die "*blogosphere*" (*weblogs*, *personal knowledge publishing*), und *online*-Tauschbörsen (Napster, BitTorrent) sowie die dazugehörigen ökonomischen und juristischen

Problematiken (*intellectual property, copyleft, creative commons* etc.). (z.B. Turkle 1995, Paccagnella 1997, Jones 1998, Hakken 1999, Hine 2000, Lessig 2004)

Inwieweit sich diese drei Hauptaspekte gegenseitig beeinflussen, oder gar untrennbar ineinander übergehen, hängt von den jeweiligen Spezifika des Forschungsprojekts, der involvierten Methoden und dem Erkenntnis-Desideratum ab. Im hier vorgestellte Projekt kommen alle drei Aspekte in der Gewichtungsreihenfolge 3), 1)⁴, 2) zum Tragen, wie aus den nachfolgenden Umrissen des inhaltlichen Zieles und der empirischen Basis deutlich werden wird.

Cyberculture

Das übergeordnete inhaltliche Ziel des Habilitationsprojektes "*maxmod*" ist eine Definition und das ethnologische Verstehen von *cyberculture*. Ausgehend davon, wie der Begriff von Escobar (1994: 214) in die Ethnologie eingeführt wurde, wird *cyberculture* auf der Grundlage ausgewählter ethnologischer Kulturkonzepte (Brumann 1999) und vor allem eigener empirischer Forschung neu konzipiert. Dieses neue Konzept kondensiert um einen Kern, den "Umgang mit den Dingen" und besteht aus vier Elementen: 1) Technologie/Technik – die Dinge, mit denen umgegangen wird, 2) Kybernetik – die Weltsicht, welche die Vorstellung der Dinge informiert, 3) soziokulturelle Aneignung – das Prinzip, welches die Ausformungen des Umgangs fasst, und 4) *cyberpunk* – ein globales, gleichermaßen multi- wie intermediales Genre, welches die Prozesse der Aneignung informiert, und diese selbst wieder aufgreift. (Knorr 2006b, 2007d)

1) Escobar transzendierte bereits das zu enge, auf ICTs und CMC konzentrierte Blickfeld, indem er den Komplex Biotechnologien als Element in sein abstraktes Konzept aufnahm. In meinem neuen Konzept werden die Dinge im Zentrum gleichzeitig weitreichender und konkreter gefasst. Zentraler Gegenstand sind technische Artefakte und Technologien, welche sowohl Qualitäten aufweisen, die sie zu *state-of-the-art* in ihren jeweils spezifischen Kontexten machen, als auch die Qualitäten der Zugänglichkeit und Aneignbarkeit – der Deutungsoffenheit (Beck 2001: 67), wenn man so will (Knorr 2007a). Dazu zählen auch künstliche Landschaften, von urbanen Räumen bis hin zu den quasi-natürlichen, von der Internetinfrastruktur getragenen Umgebungen.

⁴ Im Sinne des Prinzips *open research*, aber auch aus methodischen Gründen, die der Gestalt des Feldes entwachsen, wird "*maxmod*" – nach entsprechenden Vorarbeiten – seit 2004 von einem *online* Projekt begleitet, das international stark wahrgenommen wird. Das Projekt-*weblog* "*xirdalium*" (<http://xirdal.lmu.de/cgi-bin/blosxom.cgi>) wird im Schnitt täglich von ca. 3000 verschiedenen Personen weltweit gelesen, wobei etwa die Hälfte auf die USA entfällt. Insgesamt machen die Zugriffe auf die *domain* des Habilitationsprojektes (<http://xirdal.lmu.de>) 6% des gesamten Datenverkehrs auf den Webservern der LMU aus. Zum Vergleich, die *top ten*: campus.lmu.de – 30%; ifi.lmu.de – 20%; ifkw.lmu.de – 10%; psy.lmu.de – 9%; **xirdal.lmu.de – 6%**; physik.lmu.de – 3%; edu.lmu.de – 3%; jobline.lmu.de – 2%; medilingua.lmu.de - 2%; fak11.lmu.de – 2%.

- 2) Dadurch, dass die Kybernetik, so wie sie unmittelbar nach dem zweiten Weltkrieg als transdisziplinäres Projekt, das zu einer akademischen Über-Disziplin werden sollte, entworfen wurde, wesentlichen Einfluss auf die Entstehung von Disziplinen wie z.B. Computer- und Kognitions-wissenschaft genommen hat, ist sie via *technoscience* (Escobar 1999: 11-13) auch wesentlich für die Gestalt gegenwärtiger Gesellschaft und Kultur. Ein kybernetischer Ansatz bedeutet zunächst, die betrachteten Phänomene modellhaft als Systeme zu begreifen; d.h. als Entitäten, welche aus Elementen bestehen, die in Beziehungen zueinander stehen und nach Regeln interagieren. Im Idealfall sollte für das System ein mathematisches Modell erstellt werden können. Die Kybernetik ist weniger daran interessiert, aus welchen Elementen die betrachteten Systeme bestehen, sondern wie sie als Ganzes funktionieren. Gegenstand der Kybernetik sind die abstrakten Prinzipien der Organisation, Koordination, Regulierung und Kontrolle in komplexen Systemen. Dabei ist es ganz gleich, ob das fragliche Phänomen ein physikalisches, technisches, biologisches, ökologisches, psychologisches oder soziales ist. Wenn es als System beschreibbar ist, kann es mittels der Kybernetik betrachtet werden. Das Spektrum der Beispiele reicht vom Thermostaten über menschliche Gesellschaften bis hin zur biologischen Evolution. (Heylighen & Joslyn 2001) Mein Argument zielt mitnichten auf eine Neuauflage des Versuches von Gregory Bateson (Bale 1995), eine methodisch und theoretisch von Kybernetik und Systemtheorie angeleitete Ethnologie zu schaffen, sondern auf das Erkennen von Kybernetik als verstecktes kulturelles Paradigma. Menschliches Handeln ist kulturell informiert und die Kybernetik ist zu einem nicht verbalisierten, unterschwelligen, aber wirkmächtigen kulturellen Topos geworden. (Knorr 2005a) Die soziokulturelle Wirkung der Kybernetik erfolgt auf zwei Ebenen. Einerseits seit der Mitte des 20. Jahrhunderts sehr konkret innerhalb des akademisch-industriellen Komplexes als direkte Einflussnahme auf Schaffung und Formung neuer Technologien. Andererseits, dadurch dass sie zu einer – nicht immer augenfälligen – Weltsicht geworden ist, als ein abstrakter Vorstellungshintergrund.
- 3) Mit der Öffnung der Ethnologie zur Moderne und zur Realität des Globalen (Kearney 1995, Hauser-Schäublin & Braukämper 2002) rückte die materielle Kultur, d.h. Artefakte, wieder in den Fokus des Interesses. (Spittler 1993, Feest 2003, Hahn 2005) Industriell gefertigten, weltweit diffundierenden Waren und Gütern, und was mit diesen geschieht, wird seit einigen Jahren besondere Aufmerksamkeit geschenkt. (Miller 1995) Die Beobachtung überraschender, nicht vorhersehbarer lokaler Umwidmungen, führte dazu, dass die Vorstellung von Anpassung (Bargatzky 1984, Beck 2000) an die kulturellen Vorstellungen der dominant erscheinenden, stark industrialisierten Gesellschaften in den Hintergrund trat, und durch eine Perspektive, welche die Handlungsmächtigkeit der Protagonisten am vermeintlich empfangenden Ende betont, ersetzt wurde. (Beck 1990, 2000, Spittler 1993, 2002, Hahn 2004b) Aktives Handeln und Innovationen schaffende Kreativität sind die wesentlichen Aspekte, welche überraschende Ergebnisse ermöglichen, die nicht einfach neuaufgegossene alte Muster der beteiligten Gesellschaften sind. Das Paradigma der soziokulturellen Aneignung ist

somit ein Gegenentwurf zu den Interpretationen von Globalisierung als entweder kulturell nivellierend, oder kulturellem Fundamentalismus Vorschub leistend. Das Spektrum dessen, was im neueren ethnologischen Sinne unter Aneignung verstanden wird, reicht vom In-Besitznehmen, über Umdeutungen und Umwidmungen, bis hin zur Umarbeitung (Beck 2001; 2004; Böttcher 2003; Hahn 2004a). Diese Prozesse schweben weder im leeren Raum, noch werden sie einfach nur von, nach unseren Vorstellungen rationalen, pragmatischen oder opportunistischen Entscheidungen getragen, sondern hängen eng mit gesellschaftlichen Umständen und kulturellen Vorstellungen zusammen. Kulturelle Vorstellungen informieren die Aneignung, gesellschaftliche Gegebenheiten stecken den Rahmen der Möglichkeiten ab, der Prozess selbst und die resultierenden Artefakte wiederum entfalten Rückwirkung auf die aneignende Kultur und Gesellschaft und verändern diese. Soziokulturelle Aneignung ist somit ein dynamischer Prozess, der ineinander verschachtelte Rückkopplungsschleifen beherbergt. In *"maxmod"* wird der von der Bayreuther Tradition (Spittler – Beck – Hahn) geschaffene Aneignungsbegriff um kognitiv-intellektuelle und performative Aneignung, sowie deren Superlativ, die "Aneignung durch Meisterschaft", ergänzt. Außerdem wird die, durch eine starke Perspektive auf Handlung geprägte, "neue" materielle Kultur (Hahn 2005) auf immaterielle Gegenstände, namentlich digitale Objekte (Kollock 1999), angewendet. (Knorr 2007e)

- 4) Viertes Element des *cyberculture* Konzeptes ist das, sich gleichermaßen global wie multi- und intermedial manifestierende, ursprünglich aus einer literarischen Bewegung der 1980er Jahre hervorgegangene Genre des *cyberpunk*. Wenn auch emanzipiert, aber dennoch aus der Tradition des *"hard science fiction"* hervorgegangen, übt *cyberpunk* entsprechend Sozial- und Kulturkritik, getragen vom Vehikel der schriftstellerischen Extrapolation, ergänzt durch die Elemente Waffen, Gewalt, Drogen, Sex und Kriminalität der *"hardboiled detective story"*, sowie deren psychologischer Analyse- und Darstellungstechniken von Charakteren. Zentrale Themen des *cyberpunk* sind die Auswirkungen von Technologie auf Gesellschaft, Kultur und die Menschheit im Allgemeinen. Besonderes Augenmerk liegt auf invasiver Technik, bis hin zur Fusion von Mensch und Maschine, sowie omnipresenter und omnipotenter Informationserfassung, -verarbeitung und -vermittlung. Dies führt zu impliziter und expliziter Behandlung zentraler anthropologischer und philosophischer Grundfragen, wie: "Was ist menschlich?" und "Was ist real?". Protagonisten sind totalitäre Regime – Entitäten in Form von national- oder andersstaatlichen Regierungen und/oder transnational operierender Konzerne, welche Macht und Kontrolle mittels extrapolierter ICTs ausüben, und so Klassengesellschaften mit eingebetteten *gated communities* entstehen lassen. Die Perspektive der Erzählungen ist eine von unten, denn Hauptprotagonisten sind die Anti-Helden der Strasse, oder – noch tiefer – des Untergrundes, von wo kultureller Widerstand geleistet wird. Zusammengefasst zeichnet *cyberpunk* dystopische Nahzukunftsvisionen – postapokalyptische, postindustrielle Szenarien, die sich erschreckend wenig von der empirisch fassbaren Welt der Jetztzeit unterscheiden. (Sterling 1986, 1991, Dery 1996, Collins

2002, 2004) Ergänzend zu dem eher "harten" Teil des kulturhistorischen Hintergrundes der *cyberculture*, den die Kybernetik darstellt, liefern Sujets, Ästhetik, Konventionen und Dramaturgie des *cyberpunk* kulturelle Topoi, Metaphern und Symbole sowohl für Schaffung von, und Umgang mit Technologie, als auch für Haltungen ihr gegenüber. Dies geschieht von Anfang an in einem dynamischen Wechselspiel gegenseitiger Befruchtung und Beeinflussung zwischen den Produzenten der *cyberpunk* Artefakte und den Rezipienten des Genres, die im nicht-fiktionalen Alltag nicht nur mit der entsprechenden Technologie, sondern mit allen Themen des *cyberpunk* konfrontiert sind.

Erst durch die beschriebenen Neudefinitionen und Erweiterungen entsteht ein, den Gegenstand konzeptualisierendes, Modell von *cyberculture*, das auch für die Mikroebene konkreter ethnologischer Feldforschung *on-* und *offline* nutzbar gemacht werden kann – im Gegensatz zu den Makroperspektiven von Escobar und anderen (Macek 2005). Entwickelt und kontinuierlich weiterentwickelt wurde das Modell im Prozess der Feldforschung, deren Gegenstand und Methodik nachfolgend zusammengefasst werden.

Cyberspace

Den empirischen Ausgangspunkt und Kern des Projektes liefert langandauernde und nachhaltige *online* Feldforschung (2002-2008) in Form von Dichter Teilnahme (Spittler 2001) – ergänzt durch ethnographische Interviews (Spradley 1979), quantitative Erhebungen und *multi-sited ethnography* (Marcus 1995) – bei miteinander in Beziehung stehenden, transnational zusammengesetzten, technoludisch orientierten *online communities of practice*. Das erste Ziel des Feldprojektes ist die ethnographische Beschreibung und das ethnologische Verstehen der Sozialstruktur der fraglichen Gemeinschaften, der kulturellen Handlungen ihrer Mitglieder, sowie der von ihnen hergestellten Artefakte, vor allem aber ihres expliziten und impliziten kulturellen Wissens. In einem zweiten Schritt wird die Interpretation der Feldforschungsergebnisse in Beziehung zu den dazugehörigen Aspekten der Technikgeschichte, zeitgenössischer Ökonomie, Politik, Recht, Gesellschaft und Kultur gesetzt. Als Ergebnis wird die virulente Bedeutung technoludischer *online communities of practice* für Globalisierung und verwandte Themen deutlich werden.

Zentraler ethnographischer Gegenstand ist eine *online community*, die ursprünglich 2001 um ein geteiltes Kerninteresse kondensierte: die Praxis des Modifizierens kommerzieller Computerspiele Software (*game modding*), im konkreten Fall das Spiel "Max Payne" (Remedy 2001), dessen Nachfolger "Max Payne 2: The fall of Max Payne" (Remedy 2003) und "Alan Wake" (Remedy 2008). *Game modding* ist ein Beispiel für die stärkste Form der Aneignung, der Umarbeitung. Es bedeutet zunächst das Herstellen spielbarer Zusätze zu existierenden Computerspielen, sowie einer ganzen Reihe von sekundären und derivativen Artefakten, durch Privatpersonen oder Gruppierungen von Privatpersonen. Das Spektrum der Modifikationen ("*mods*") reicht von kleinen Veränderungen ("*gameplay tweaks*"), über neue und originelle Topographien des Spielraums ("*maps*"), bis hin zur Entwicklung vollkommen neuer Spiele ("*total conver-*

sions"), welche mit dem Ursprungsspiel nur noch dessen technische Basis, den *game engine*, gemein haben. Die Qualität von *game mods* reicht von kruden technischen Fingerübungen bis zu künstlerischen Kommentaren zu, und Interpretationen von zeitgenössischer Geschichte, Gesellschaft, Kultur und Populärkultur. Die Produktion von *game mods* verlangt nicht nur intellektuelle Fähigkeiten, Vorstellungsvermögen und künstlerisches Talent, sondern auch substanzielles technisches Wissen, entsprechende Fertigkeiten, und sehr viel Zeit. Computerspiele und deren Modifikationen sind sehr komplexe Software, deshalb ist es einzelnen Individuen kaum möglich, die zu einem erfolgreichen *game modding* benötigten Ressourcen aufzubringen. Das ist bereits ein ausreichender Grund für Gemeinschaftsbildung, welche in diesem Kontext in der Regel *online* erfolgt.

Die einzelnen Mitglieder der Gemeinschaft sind täglich mehrere Stunden *online*, und über eine Vielzahl synchroner und asynchroner Internetdienste mit den anderen in Kontakt. Nicht nur geschriebener Text wird ausgetauscht, sondern auch "Dinge": 2D und 3D Bilder, sowohl bewegt als auch unbewegt, Geräusche und Musik, Anwendungssoftware und Programmcode. Sobald neue Technologien für *online* Interaktion auftauchen, werden diese umgehend von der Gemeinschaft ausprobiert, evaluiert und gegebenenfalls in die kommunale Infrastruktur integriert. Jedes Medium weist spezifische Qualitäten auf, Vorteile und Nachteile im Hinblick auf den jeweiligen Kontext. In der Gemeinschaft werden daher die Medien im Hinblick auf die technischen und sozialen Anforderungen konkreter Situationen ausgewählt, und in komplementärer Weise verwendet. Das ist nur möglich, weil die geteilten Kerninteressen im gleichen Bereich liegen, wie die Interaktionstechnologien, welche die Existenz der Gemeinschaft erst ermöglichen. Die technische Expertise, die hohe Vertrautheit mit, und das Vertrauen in *online* Medien führt dazu, dass die Schwelle, unterschiedlichste Arten von Information zu kommunizieren, sehr niedrig ist. Neben Information, welche das Kerninteresse berührt, wird eine Vielzahl an *off topic* Themen diskutiert. Scheinbar bedeutungsloses Gerede, "Klatsch und Tratsch", Information über die *offline* Kontexte der Mitglieder, und zutiefst Privates wird lebhaft ausgetauscht – nicht nur regelmäßig, sondern auf einer hochgradig verlässlichen Basis. "Echte" soziale Interaktion entsteht. Es werden sogar Phänomene wie die soziale Stratifikation der Gemeinschaft von den Mitgliedern selbst reflektiert und diskutiert. Dies alles führt wiederum zu einer ausgeprägten Gruppenidentität. (Knorr 2006a)

Der virtuose Umgang mit den vermittelnden Technologien ermöglicht es der Gemeinschaft, die eigene Infrastruktur nach Vorstellungen und Wünschen zu schaffen, zu verändern, und wieder aufzugeben. Selbst der unverschuldete technische Kollaps großer Teile dieser Infrastruktur führt nicht zu einem Kollaps der Gemeinschaft. Ganz im Gegenteil, das Verlangen nach sozialer Kohäsion und Reproduktion der Gemeinschaft ist so groß, dass umgehend eine neue Infrastruktur geschaffen, das "Habitat" gewechselt wird. So kann die Gemeinschaft weder geographisch verortet, noch einem bestimmten konzeptuellen Raum "im Internet" zugeordnet werden. "Mein Stamm nomadisiert im *cyberspace*" und kann nur als soziale Körperschaft – definiert durch Dichte und Qualität der Interaktion zwischen ihren Mitgliedern – gefasst werden.

Nur durch den große Nähe erzeugenden methodischen Ansatz moderner ethnologischer Feldforschung konnten Gestalt und Qualitäten der

Gemeinschaft erkannt werden: Eine stark geschichtete Gesellschaft, zwiebelschalengleich aus konzentrischen Hohlkugeln bestehend, mit dynamischen Segmenten im Zentralbereich, welche die Oberflächen der Kugelschalen durchbrechen. (Knorr 2006a) Und nur durch die lange Dauer der Feldforschung war es möglich, Transformationen und Kontinuitäten wahrzunehmen – die teilweise der technischen Entwicklung geschuldet sind, andernteils sozialen Dynamiken –, und diese dann in größere traditionale, sowie geistes- und andersgeschichtliche Zusammenhänge einzuordnen.

Auf Grundlage der in der *"Max Payne" community* gewonnenen Erkenntnis und Erfahrung, wurde das Feldprojekt um eine Teilgemeinschaft der sehr großen *modding community*, die um das Spiel *"Quake III Arena"* (id Software 1999) angelagert ist (Knorr 2008), um die *modding community* zu *"Crysis"* (Crytek 2007) und eine Gemeinschaft, die sich wesentlich in der *persistent state world* (Castronova 2005, Boellstorff 2008) der Plattform *"Second Life"* (Linden Labs 2004-2008) manifestiert, erweitert. Auf diese Weise wird die Spanne der technologischen Entwicklung von *"Max Payne"*, *state-of-the-art* der Computerspiele im Jahr 2001, bis hin zu *"Crysis"*, welches Ende 2007 diesen Status innehat, abgedeckt. Analyse und Interpretation der Aneignung von *software* wurde durch die Untersuchung von Gemeinschaften, die zentral mit der Modifikation von Computer *hardware* und peripheren Geräten befasst sind, komplementär ergänzt. Weiterhin wurde *offline* Kontakt mit der *gamer* Szene, vor allem durch den regelmäßigen Besuch von *LAN events*, aufgenommen. Die Recherchen wurden auf die Milieus der *graffiti sprayer*, *skater*, *biker* (BMX, *mountain bike*) und *le parcours* Praktizierenden ausgedehnt.

Conclusio

Nur durch Dichte Teilnahme an diesem komplexen Gesamtfeld, *on-* wie *offline multisited*, konnten erstaunliche kulturelle Phänomene wie "digitales körperliches Wissen" (Knorr 2007b, 2008) entdeckt werden, konnte erkannt werden, dass es ein fataler systematischer Fehler ist, bei der Betrachtung soziokultureller Phänomene *online*, durch eine Fokussierung auf die jeweilige Technologie als im Zentrum stehendes, absolut konstituierendes Element, distinkte Sphären zu konstruieren. (Knorr 2007d) Die fraglichen Phänomene, durch die Feldforschung ans Licht gebracht, sind eingebettet in einen größeren Zusammenhang, sind als Aspekte von Lebensstilen zu sehen – von Lebenswelten deren gemeinsamer Nenner mit dem Konzept *cyberculture* gefasst wird.

Genau dieser Kultur schlägt von manchen Seiten der akademischen Welt aus Verständnislosigkeit entgegen, von weiten Teilen politischer und öffentlicher Diskurse gar offene Feindschaft. Besonders deutlich wird dies in der, vor allem in den USA und der Bundesrepublik Deutschland mit Vehemenz geführten Gewaltdiskussion hinsichtlich sogenannter *"shooter"* – genau dem Genre, dem alle in *"maxmod"* behandelten Computerspiele entstammen. (Knorr 2008) Generell wird im Zusammenhang mit Computerspielen und der Internetinfrastruktur der Anschein erweckt, als gäbe es zwei Welten, die Realität und die Virtualität, welchen nicht nur stark verschiedene Authentizität innewohnt, sondern die auch völlig unter-

schiedlichen ontologischen Status aufweisen. (Knorr 2005b) In "maxmod" wird diese implizite intellektuelle Praxis mittels des, in Anlehnung an Saids "Orientalismus" (1995 [1978]) entwickelten, Modells "Virtualismus" (Knorr 2007e) gefasst: Die Konstruktion einer durch Technik getragenen Gegenwelt des Anderen auf Basis von Ethnozentrismen, Unvertrautheit, mangelnder empirischer Erfahrung, kulturellem Unverstehen, ja vielleicht sogar Xenophobie und daraus resultierender Abgrenzungstendenzen.

Das, zutiefst ethnologische, Gesamtziel des Habilitationsprojektes ist es, ein Verstehen der behandelten, für die Mehrheit exotisch und fremd wirkenden empirischen Phänomene der Jetztzeit – von *cyberculture* – zu vermitteln. Darüber hinaus wird gezeigt, dass genau die Gemeinschaften der erwähnten Lebenswelten nicht nur eine technologische Avantgarde darstellen, sondern auch eine soziokulturelle im Kontext einer Welt, die mehr und mehr von den fraglichen Technologien und ihren multi- wie intermedialen Repräsentationen und Aufarbeitungen geprägt wird.

Literatur

- BALE, LAWRENCE S. 1995. Gregory Bateson, cybernetics, and the social/behavioral sciences. *Cybernetics & Human Knowing* 3(1): 27-45.
- BARGATZKY, THOMAS. 1984. Culture, environment, and the ills of adaptationism. *Current Anthropology* 25(4): 399-415.
- BECK, KURT. 1990. Entwicklungshilfe als Beute: Über die lokale Aneignungsweise von Entwicklungsmaßnahmen im Sudan. *Orient: Deutsche Zeitschrift für Politik und Wirtschaft des Orients* 31(4): 583-601.
- BECK, KURT. 2000. "Aneignung! Jenseits der Akzeptanzforschung," in *Afrika 2000* [CD-ROM] herausgegeben von Robert Kappel et al. Leipzig.
- BECK, KURT. 2001. "Die Aneignung der Maschine," in *New Heimat* herausgegeben von Karl-Heinz Kohl and Nicholas Schaffhausen, S. 67-77. New York: Lukas and Sternberg.
- BECK, KURT. 2004. "Bedfords Metamorphose," in *Blick nach vorn: Festgabe für Gerd Spittler zum 65. Geburtstag* herausgegeben von Kurt Beck, Till Förster and Hans Peter Hahn, S. 250-263. Köln: Rüdiger Köppe.
- BOELLSTORFF, TOM. 2008. Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press.
- BÖTTCHER, ANDREA. 2003. Die Aneignung technischer Artefakte: Wenn ein Auto 'tropikalisiert', ein Mähdrescher sabotiert und moderne Technologie zum ethnologischen Thema wird. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Erlangung des akademischen Grades Magister Artium (M. A.). München: LMU.
- BRUMANN, CHRISTOPH. 1999. Writing for Culture: Why a successful concept should not be discarded. *Current Anthropology* 40, Supplement: 1-27.
- CASTRONOVA, EDWARD. 2005. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- COLLINS, KAREN E. 2002. The future is happening already: Industrial music, dystopia and the aesthetic of the machine. PhD Thesis, IPM, University of Liverpool.
- COLLINS, KAREN E. 2004. Dead channel surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music. *Popular Music* 24(2).
- CRYTEK. 2007. *Crysis*. EA Games. [Software]
- DERY, MARK. 1996. *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*. New York: Grove Press.
- ESCOBAR, ARTURO. 1994. Welcome to cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture. *Current Anthropology* 35(3): 211-231.
- ESCOBAR, ARTURO. 1995. 'Living' in Cyberia?. *Organization* 2(3/4): 533-537. Auch erscheinen als: The United Nations and the End of Development. *Development* 1995 (4): 22-26.
- ESCOBAR, ARTURO. 1999. After Nature: Steps to an antiessentialist political ecology. *Current Anthropology* 40(1): 1-30.

- FABIAN, JOHANNES. 2002. Virtual archives and ethnographic writing: "Commentary" as a new genre? *Current Anthropology* 43(5): 775-786.
- FARNELL, BRENDA UND JOAN HUNTLEY. 1995. Ethnography goes interactive. *Anthropology Today* 11(5): 7-10.
- FEEST, CHRISTIAN F. 2003. "Materielle Kultur," in *Ethnologie: Einführung und Überblick*. herausgegeben von Hans Fischer and Bettina Beer, S. 239-254. Berlin: Reimer.
- HAHN, HANS PETER. 2004a. Die Aneignung des Fahrrads. In: Beck/Förster/Hahn 2004, S. 264-280.
- HAHN, HANS PETER. 2004b. "Global Goods and the Process of Appropriation," in *Between resistance and expansion: Explorations of local vitality in Africa* (Beiträge zur Afrikaforschung, 18) herausgegeben von Peter Probst und Gerd Spittler, S. 211-230. Münster: Lit.
- HAHN, HANS PETER. 2005. *Materielle Kultur: Eine Einführung*. Berlin: Dietrich Reimer.
- HAKKEN, DAVID. 1999. *Cyborgs@Cyberspace? An anthropologist looks to the future*. New York: Routledge.
- HAUSER-SCHÄUBLIN, BRIGITTA UND ULRICH BRAUKÄMPER (Hrsg.). 2002. *Ethnologie und Globalisierung: Perspektiven kultureller Verflechtungen*. Berlin: Reimer.
- HEYLIGHEN, FRANCIS UND CLIFF JOSLYN. 2001. "Cybernetics and second-order cybernetics," in *Encyclopedia of Physical Science & Technology* herausgegeben von R. A. Myers, Bd. 4, S. 155-170. New York: Academic Press.
- HINE, CHRISTINE. 2000. *Virtual ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.
- HOUTMAN, GUSTAAF. 1995. Interview with Michael Fischer on computing and anthropology. *Anthropology Today* 11(2): 5-8.
- HOUTMAN, GUSTAAF UND DAVID ZEITLYN. 1996. Information technology and anthropology. *Anthropology Today* 12(3): 1-3.
- ID SOFTWARE. 1999. *Quake III Arena*. Activision. [Software]
- JONES, STEVEN G. (ed.). 1998. *Cybersociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage.
- KEARNEY, MICHAEL. 1995. The local and the global: The anthropology of globalization and transnationalism. *Annual Review of Anthropology* 24: 547-565.
- KNORR, ALEXANDER. 2005a. Cyberanthropology. Einleitender Vortrag des workshops *Cyberanthropology* im Rahmen der Tagung der DGV im Oktober 2005 in Halle/Saale.
- KNORR, ALEXANDER. 2005b. The stability of cyberspace. Vortrag im Rahmen der Tagung *Cyberspace 2005 International Conference*, 07.-08. November 2005, Masaryk University, Brno, Republik Tschechien.
- KNORR, ALEXANDER. 2006a. The online nomads of cyberia. Vortrag im Rahmen des workshops *Understanding media practices* im Rahmen der 9th EASA Biennial Conference, 18.-21. September 2006, Bristol, UK
- KNORR, ALEXANDER. 2006b. Was ist Cyberanthropology? Vortrag im Rahmen des *Bayreuther Ethnologischen Kolloquiums*, Fachbereich Ethnologie, Universität Bayreuth, 14. November 2006.
- KNORR, ALEXANDER. 2007a. "Die Deutungsoffenheit der Quelle," in *Open Source Jahrbuch 2007* herausgegeben von Bernd Lutterbeck, Matthias Bärwolff und Robert A. Gehring, S. 59-72. Berlin: Lehmanns Media.
- KNORR, ALEXANDER. 2007b. Digitales körperliches Wissen. Vortrag im Rahmen der Vortragsreihe *TechnoLogics: Media—Body—Knowledge* des Promotionskollegs Performance and Media Studies, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 25. Januar 2007.
- KNORR, ALEXANDER. 2007c. Kulturelle Aneignung und Innovation. Vortrag im Rahmen des ersten Workshops des Arbeitskreises "Theorie" innerhalb des Clusters "Innovationen: technisch, sozial" des Deutschen Archäologischen Instituts. 29. Juni 2007, Frankfurt am Main.
- KNORR, ALEXANDER. 2007d. Cyberculture. Einleitender Vortrag des workshops *30 Cyberculture* im Rahmen der Tagung der DGV im Oktober 2007 in Halle/Saale.
- KNORR, ALEXANDER. 2007e. Culture matérielle et interactions sociales en ligne: la réalité du virtuel. Vortrag im Rahmen des *Journée d'études Communautés virtuelles*, 09. November 2007, Laboratoire Cultures et Sociétés en Europe (UMR du CNRS n° 7043) Séminaire de recherche "Société Terminale", Université Marc Bloch, Strasbourg.
- KNORR, ALEXANDER. 2008 [im Druck]. "Die kulturelle Aneignung des Spielraums: Vom virtuellen Spielen zum Modifizieren und zurück," in *Shooter: Ein Computerspiel-Genre in*

- multidisziplinärer Perspektive*, herausgegeben von Matthias Bopp, Peter C. Krell und Serjoscha Wiemer. Berlin: Suct.
- KOLLOCK, PETER. 1999. "The economies of online cooperation: Gifts and public goods in cyberspace," in *Communities in cyberspace* herausgegeben von Marc Smith and Peter Kollock, S. 220-242. London, New York: Routledge.
- LESSIG, LAWRENCE. 2004. *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin.
- LINDEN LABS. 2004-2008. *Second Life*. Linden Labs. [Software]
- MACEK, JAKUB. 2005. *Defining Cyberculture (v. 2)*. Ursprünglich auf Tschechisch publiziert. Übersetzung von Monika Metyková. Elektronisches Dokument, online verfügbar: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm
- MARCUS, GEORGE E. 1995. Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual Review of Anthropology* 24: 95-117.
- MILLER, DANIEL. 1995. Consumption and commodities. *Annual Review of Anthropology* 24: 141-161.
- MILLER, DANIEL UND DON SLATER. 2000. *The Internet: An ethnographic approach*. Oxford, New York: Berg.
- MILLS, D. 2003. "Teaching the 'uncomfortable science': Anthropology in UK universities," in *Teaching and Learning Social Anthropology across Europe: Intellectual and pedagogic histories of European social anthropology* herausgegeben von D. Dracklé, I. Edgar and T. Schippers. Oxford: Berghahn.
- NELSON, DIANE M. 1996. Maya hackers and the cyberspatialized nation-state: Modernity, Ethnostalgia, and a Lizard Queen in Guatemala. *Cultural Anthropology* 11(3): 287-308.
- OLUTIMAYIN, JIDE. 2002. Adopting modern information technology in the South Pacific: A process of development, preservation, or underdevelopment of the culture? *The Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries* 9(3).
- PACCAGNELLA, LUCIANO. 1997. Getting the seats of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of Computer Mediated Communication* 3(1).
- PRINGLE, IAN UND M. J. R. DAVID 2002. Rural community ICT applications: The Kothmale model. *The Electronic Journal on Information Systems in Developing Countries* 8.
- REMEDY ENTERTAINMENT. 2001. *Max Payne*. TakeTwo Interactive, 3D Realms. [Software]
- REMEDY ENTERTAINMENT. 2003. *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. TakeTwo Interactive, 3D Realms. [Software]
- REMEDY ENTERTAINMENT. 2008. *Alan Wake: A Psychological Action Thriller*. Remedy Entertainment, Microsoft Games. [Software]
- SAID, EDWARD W. 1995 [1978]. *Orientalism: Western conceptions of the Orient*. London: Penguin.
- SCHWEIZER, THOMAS. 1997. Embeddedness of ethnographic cases: A social networks perspective. *Current Anthropology* 38(5): 739-760.
- SCHWIMMER, BRIAN. 1996. Anthropology on the Internet: A review and evaluation of networked resources. *Current Anthropology* 37: 561-568.
- SPITTLER, GERD. 1993. Materielle Kultur: Plädoyer für eine Handlungsperspektive. *Zeitschrift für Ethnologie* 118: 178-181.
- SPITTLER, GERD. 2001. Teilnehmende Beobachtung als Dichte Teilnahme. *Zeitschrift für Ethnologie* 126: 1-25.
- SPITTLER, GERD. 2002. "Globale Waren—Lokale Aneignungen," in *Ethnologie und Globalisierung: Perspektiven kultureller Verflechtungen* herausgegeben von Brigitta Hauser-Schäublin and Ulrich Braukämper, S. 15-30. Berlin: Reimer.
- SPRADLEY, JAMES P. 1979. *The ethnographic interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- STERLING, BRUCE. 1986. "Preface," in *Mirrorshades: The cyberpunk anthology* herausgegeben von Bruce Sterling, p. vii-xiv. New York: Arbor House.
- STERLING, BRUCE. 1991. Cyberpunk in the Nineties. *Interzone* 48.
- TURKLE, SHERRY. 1995. *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- WILSON, SAMUEL M. UND LEIGHTON C. PETERSON. 2002. The anthropology of online communities. *Annual Review of Anthropology* 31: 449-467.