

Computerkulturen

Eine ethnographische Studie

In früheren Arbeiten über die historische Entwicklung der Medien¹ und über Videofans² konnten wir nachweisen, daß sich mit intensiver Mediennutzung spezialisierte personale Identitäten und besondere Lebensstile ausbilden. Wenn diese Tendenz generalisierbar ist, dann müßten, so unsere Überlegung, auch der Computer und die Datennetze entsprechende Aneignungs- und Habitusformen provozieren. Diese Fragen hat die Forschungsgruppe Medienkultur und Lebensformen in mehrjähriger empirischer Arbeit untersucht, die ermittelten Befunde sind in einer 1991 erschienenen Studie dargelegt.³

I. DER THEORETISCHE RAHMEN: ANEIGNUNGSFORMEN, BEDEUTUNGSMUSTER UND DIFFERENZIERUNGEN

Schon seit längerer Zeit zeichnet sich die Mediendiskussion durch eine neue konzeptuelle Qualität aus. An die Stelle des jahrzehntelang dominierenden Transfermodells, das Mediennutzer in die Rolle von passiven Konsumenten verweist, treten ökologisch-kulturalistische Erklärungen, die den Umgang mit Medien alltagsnah und rezipientenbezogen behandeln und den aktiv-deutenden Part des handelnden Individuums betonen. Nicht mehr die medienbedingten individuellen Einstellungsänderungen und Verhaltensmodifikationen stehen im Mittelpunkt der Analyse, sondern ihre Einbindung in alltägliche Kontexte. Programmatisch findet die neue Sichtweise ihren Ausdruck im Konzept der Medien-Umwelt, in der der einzelne sich ein individuelles Medien-Ensemble zusammenstellt.

Ein solches Verständnis von Medienrezeption zielt nicht auf kausal-analytische Deutungsversuche (Was machen die Medien mit den Menschen?), vielmehr geht es um die Rekonstruktion jener Realitäten, in denen Medien für die Rezipienten bedeutsam werden (Was machen die Menschen mit den Medien?). Damit ist unsere zentrale forschungsleitende Untersuchungsperspektive formuliert: Medien (hier: Computer) existieren nicht an sich, sondern immer nur für sich, d.h. in konkreten wie alltäglichen, sozialen wie individuellen, kommerziellen wie kulturellen, biographischen wie aktuellen Deutungszusammenhängen. Die Aneignung der Medien erfolgt dabei äußerst unterschiedlich, da die medialen Produkte (z. B. Musik, Filme, Computer) polysem angelegt sind. Sie enthalten das Potential für eine Vielzahl von Bedeutungen, d. h., sie bieten immer mehr als nur eine Lesart.⁴ Deshalb können die Rezipienten im Akt der Aneignung der medialen Produkte eigene Bedeutungen und unterschiedliche Formen der Lust am Medium entwickeln und ausleben.⁵ Medien sind also keineswegs, wie Kulturkritiker immer wieder befürchten, die großen kulturellen Gleichmacher, sondern führen zur Vermehrung und Intensivierung von Sinnwelten und Erlebnisformen. Natürlich findet im Verlauf der Medienevolution eine Veralltäglichsung des Mediengebrauchs statt, aber diese Gebrauchsform ist gleichzeitig Voraussetzung und Anknüpfungspunkt für sehr spezifische Nutzungsstile.

Unsere Grundannahme lautet: Wenn neue Kommunikationsmedien entstehen, entwickeln die Menschen unterschiedliche Aktivitäten im Umgang mit ihnen. Man nutzt sie, lernt

sie zu nutzen oder lehrt, wie sie zu nutzen sind. Man gestaltet seinen Tagesablauf, seine Freizeit mit ihnen. Ebenso werden die Phantasien, die Gefühle, die Wünsche und auch die persönlichen Beziehungen in der Interaktion mit den Medien verändert. Wenn sich bei mehreren Nutzern ähnliche Umgangsweisen herauskristallisieren, dann können spezialisierte Welten entstehen. Die Medien werden so – in den Termini der Schützschens Soziologie – zu einem wesentlichen Bestandteil von spezialisierten Sinnwelten und tragen darüber hinaus zu deren Konstitution oder Segmentierung bei.⁶ So haben z. B. die auditiven Tonträger entscheidenden Anteil an der Bildung von Jugendkulturen gehabt.⁷ Darüber hinaus bedingen die verschiedenen Musikrichtungen ständig neue Differenzierungsprozesse. Rockfans grenzen sich von den Schlagerfans, die Postpunks von den Punks ab. Letztlich sind sie aber, und zwar unabhängig von ihrer Erscheinungsform und Dauer, Teil von größeren Lebenswelten. Hier deutet sich eine Form kultureller Pluralisierung und Diversifizierung an, die für das Kultur-Profil (post)moderner Gesellschaften nachgerade konstitutiv zu sein scheint.

Zur Beschreibung dieser sozio-kulturellen Differenzierungsprozesse greifen wir in Teilen auf das von Strauss⁸ und Becker⁹ entwickelte Konzept der Sozialwelt zurück und verstehen darunter all die Personen und Organisationen, deren Aktivität notwendig ist, um die Art von Ereignissen und Objekten zu produzieren, welche für die betreffende Welt charakteristisch sind. Das zentrale Merkmal von Sozialwelten ist ihre unvermeidliche Differenzierung in Subwelten, die mit einer Spezialisierung von Interessen einhergeht. So gibt es bei den Blumenfreunden die Orchideenliebhaber und die Kakteenfreunde, bei den Anhängern des Horrorfilms die Zombieliebhaber und die Fans von Freddy Krueger oder bei den Motorradfans die Harley-Davidson-Freaks oder die BMW-Liebhaber. Diese Subwelten bezeichnen wir als Spezialkulturen. Sie sind, mengentheoretisch formuliert, eine spezialisierte Teilgruppe in einer sie umfassenden Sozialwelt. Ihre Eigenständigkeit und Kontur erhalten sie durch für sie charakteristische Aktivitäts- und Bedeutungsmuster. Dabei überschreiten sie nicht nur räumliche Grenzen, sondern auch politische und kulturelle Distinktionen, sie folgen einer eigenen internen Logik, bilden ihre eigenen symbolischen Konstruktionen und Beziehungsformen aus. Sie organisieren sich um spezielle Interessen und Aktivitäten und bringen so Menschen zusammen, die sonst nichts miteinander zu tun hätten, nun aber eine konsensuell bekräftigte Welt teilen.

In der Computersozialwelt lassen sich in diesem Zusammenhang drei größere Bereiche unterscheiden: 1) der Bereich der Produktion von Hard- und Software, 2) der Bereich der Distribution, also Zeitschriften, Computershops, Computermessen und 3) das Publikum, das sich noch einmal in Profis (Berufsprogrammierer, Systemoperatoren, Hard- und Software-Entwickler) und Amateure (von amator: Liebhaber) aufspaltet. In kürzester Zeit wurde der Rechner – gerade von den Freizeitanwendern – in das private Technik-Environment integriert. Bezeichnend für viele von ihnen ist allerdings eine zumeist instrumentelle Orientierung. Sie gebrauchen den Computer als Werkzeug, mit dem sie bestimmte alltägliche Arbeiten oder Funktionen eleganter und schneller bewerkstelligen können, d. h., ihr Nutzungsprofil ist vorrangig auf Routine und Entlastung angelegt. Diesen konventionellen User-Typus haben wir in unserer Studie jedoch nicht mit einbezogen. In diesem Zusammenhang sei auf einige neuere Untersuchungen – etwa von Baerenreiter und seinen Mitarbeitern¹⁰, Löchel und Tietel¹¹, Möller¹² und Rammert¹³ verwiesen. In der von uns durchgeführten Untersuchung geht es um denjenigen Personenkreis, der

sich intensiv und spezialisiert mit dem Computer in der Freizeit beschäftigt. Wir bezeichnen seine Mitglieder als Computerfreaks. Ihre unterschiedlichen Aneignungsformen, Bedeutungsmuster und Lebenswelten stehen im Mittelpunkt unserer Studie.

2. ZUM METHODISCHEN VORGEHEN

Unsere empirische Annäherung an die Alltagswelten und die Szenen von Computerfreaks versucht, dem theoretischen und methodologischen Perspektivenwechsel in der Medienforschung von einer quantitativ-generalisierenden zu einer qualitativ-subjektiven Ausrichtung Rechnung zu tragen.¹⁴ Eine solche alltagsnahe Medienforschung muß es sich zur Aufgabe machen, sowohl die Veralltäglichungsprozesse der Medien (hier: Computer) zu berücksichtigen, als auch die Handlungs- und Bedeutungsmuster der Nutzer aufzugreifen, d. h. Aneignungsstile und Habitusformen aus der Perspektive des einzelnen zu analysieren. Ausgangspunkt unserer Untersuchung sind die Sinnwelten der Computer-Spezialkulturen, in denen die Nutzer agieren. Mithin hängen die Bedeutung und Gratifikationsleistung des Computers davon ab, wie ihn die hier in Frage stehenden Personengruppen in ihre alltägliche personale und soziale Weltbewältigung integrieren. Forschungstechnisch impliziert dies: Nutzerdaten existieren nicht schlechthin als brute facts, die man quantitativ abfragen muß, sondern aufgrund der biographischen, sozialen und situationalen Bestimmtheit des Umgangs mit dem Computer sind offene und themenflexible Erhebungsstrategien zu wählen, die eine möglichst große Wirklichkeitsannäherung ermöglichen.

Methodisch zentriert ist diese Art der Erkenntnisgewinnung auf the actor's point of view, wie er vor allem in der von Schütz entwickelten Wissenschaftstheorie grundgelegt ist.¹⁵ Anknüpfend an diese Sichtweise hat u. a. Blumer auf die große Bedeutung der subjektiven Hermeneutik und Deutungsmusteranalyse für die Sozialforschung hingewiesen: »Since action is forged by the actor out of what he perceives, interprets and judges, one would have to see the operating situation as the actor sees it, perceive objects as the actor perceives them, as certain their meaning in terms of the meaning they have for the actor, and follow the actor's line of conduct as the actor organizes it – in short, one would have to take the role of the actor and see his world from his standpoint.«¹⁶

Eine Medienforschung, die die Grundsätze des qualitativ-interpretativen Paradigmas betont, sucht den Rezipienten in seiner Sozialwelt auf und versucht, jene Strukturen und Bezüge zu eruieren, die für sein alltägliches Medienverhalten bedeutsam sind.¹⁷ Interpretativ ist diese Forschung, da sie nicht von feststehenden Größen ausgeht, sondern den Umgang mit den Medien auf die Lebenssituation des Rezipienten bezieht und die subjektiven Sinnhorizonte in ihrer biographischen Verortung behutsam zu rekonstruieren versucht. Wir orientieren uns dabei an dem von Glaser und Strauss vorgeschlagenen Konzept der grounded theory, da dieser Ansatz die methodische Eigenständigkeit, die damit verknüpfte gegenstandsbezogene Theoriebildung sowie eine undogmatische Anwendung verschiedener Forschungsmethoden mit einer kompositorischen Datenpräsentation nahelegt.¹⁸ Bezogen auf die von uns untersuchten Computerfreaks und ihre divergierenden Lebenswelten heißt dies, aus einer möglichst alltagsnahen Sicht die Binnenperspektive und -struktur ihrer Welt in unserer Welt sichtbar zu machen. Wir entschieden uns deshalb für eine qualitative Methoden-Set. Wir haben einerseits auf in der Sozialforschung hinreichend bewährte Forschungstechniken – Gruppendiskussion, teilnehmende Beobachtung, Tiefeninterviews und Inhaltsanalysen von Fanzines und Computermagazinen – zurückge-

griffen, andererseits kamen umfangreiche Recherchen in den verschiedenen Netzen, Telefon- und Mailboxinterviews und nicht zuletzt das Versenden von eigenen Mails, um themenzentrierte Diskussionen anzuregen, hinzu.

Im Anschluß daran begann die eigentliche Auswertungsarbeit. Dabei wurde eine Analyse und Interpretation angestrebt, die sowohl der originären Sichtweise der Befragten als auch einer vergleichenden Systematisierung Rechnung trugen. Gestützt auf diese Auswertungsrichtlinien haben wir versucht, anhand der verschiedenen Transkripte, Protokolle und sonstigen empirischen Materialien die spezialisierten Aneignungsweisen und Gebrauchsstile von Computerfreaks zu rekonstruieren. Bezogen auf die narrativen Interviews verfolgten wir dabei ein doppeltes Ziel: Zum einen waren wir bemüht, den Gesprächsverlauf personenzentriert nachzuzeichnen und ein individuumbezogenes Handlungs- und Sinnprofil zu erstellen; man könnte diesbezüglich auch von einer Art kontrastiven Fallanalyse sprechen. Zum anderen haben wir eine typologisierende Interpretation angestrebt, d. h., aus den Einzeläußerungen wurden – fallübergreifend – Strukturen und Zusammenhänge, Typisches und Wiederkehrendes herausgearbeitet. Wir fragten hier in erster Linie nach bestimmten vorherrschenden Mustern, die sich dann in Form eines Textextraktes oder einer themenbezogenen Synopse, die die Einheit der Transkripte auflöste, in die Auswertung und Datenpräsentation einbeziehen ließen.

Anzumerken ist noch, daß wir für die Auswertung und Dokumentation der Interviews und Gruppendiskussionen diese – aus Gründen der besseren und verständlicheren Darstellung – behutsam in die Hochsprache übersetzt und den Regeln der Schriftsprache angepaßt haben. Um die durch das gewählte Verfahren nicht auszuschließenden Sinnverzerrungen zu verringern, wurden diese Schritte immer wieder in der Forschungsgruppe überprüft und anhand der Tonbandprotokolle kontrolliert. Außerdem haben wir zur Beschreibung der Lebenswelt der Computerfreaks, wie bereits angedeutet, auf zusätzliche Materialien aus Zeitschriften, Mailboxes usw. zurückgegriffen. Diese Art der an der Collage-Technik orientierten Datenaggregation und -dokumentation läßt das Gesamtprofil der Computersozialwelt und ihrer Spezialkulturen wesentlich plastischer erscheinen. Unsere Intention ist es, um eine Formulierung von Glaser und Strauss in diesem Zusammenhang aufzugreifen, »die erforschte soziale Welt so lebensnah zu beschreiben, daß der Leser ihre Bewohner buchstäblich sehen und hören kann«. ¹⁹ Die Verwendung von Originalpassagen aus den Interviews soll – wenigstens ein Stück weit – die hier angesprochene Anschaulichkeit und Authentizität vermitteln. Allerdings beschränken wir deren Einbindung auf das folgende Kapitel, damit der Text nicht zu umfangreich wird.

3. ANEIGNUNGSFORMEN UND KULTURELLE PRAKTIKEN VON COMPUTERFREAKS

Die Frage nach den Aneignungs- und Wissensformen der Computerfreaks zwingt zur differentiellen Betrachtung. Beginnen wir – aus Gründen der Kontrastierung und Abgrenzung – mit den konventionellen Nutzern. Die Ergebnisse aus einer früheren Studie unserer Forschungsgruppe ²⁰ fanden wir diesbezüglich durch die bereits angesprochenen neueren Untersuchungen bestätigt: Bei diesem User-Typus beschränkt sich der Umgang mit dem Computer auf die Anwendung von Standardprogrammen, wobei ihnen sogenannte Pull-down-Menüs oder mausgesteuerte Benutzeroberflächen einen schnellen Lernerfolg garantieren. Die sich bereits nach kurzer Zeit einstellenden Habitualisierungs- und Routinisierungseffekte sind erwünscht und bekräftigen bzw. verfestigen die instrumentelle Orientie-

rung. Der Computer wird in die private Welt integriert und erlangt den Status des Fraglosen und Selbstverständlichen – eine Aneignungsstrategie, die bezeichnend ist für das Leben in einer technisierten Alltagswelt. In diesem Sinn reiht sich der PC in die immer länger werdende Liste technischer Geräte ein, deren Gebrauchsweisen und -wert sich aus einer funktionalen und benutzerfreundlichen Gestaltung ergeben.

Völlig anders gelagert sind dagegen die Interessen, Erwartungen und Erfahrungen der Computerfreaks. Charakteristisch für sie sind elaborierte und komplexe Nutzungsformen und Spezialisierungen, die besondere Fähigkeiten und ein entsprechendes Spezialwissen voraussetzen. Ein gestandener Programmierer muß sich mit den Regeln der binären Logik vertraut machen sowie die Syntax und die Eigenheiten der entsprechenden Sprachen beherrschen, ein Hacker hat die Kniffe zum Austricksen einer Sicherheitssperre zu erlernen, der Mailbox-Freak muß sich mit den Grundsätzen der Datenkommunikation beschäftigen und die Möglichkeiten einer kosteneffizienten Netznutzung erkunden, der Cracker benötigt detaillierte Hardware- und Programmierkenntnisse und der Spieler schließlich muß Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit trainieren oder Regeln und Strategien für die äußerst komplexen Adventure-Games entwickeln, um in seiner Spezialkultur Bestand zu haben.

3.1. Variable und selbstbestimmte Lernwege

Um so spannender ist an dieser Stelle die Frage, wie sich die Freaks Wissensbestände erschließen, die normalerweise eine mehrjährige schulische oder berufliche Ausbildung erfordern. Wie entsprechende Lernprozesse und -situationen beschaffen sind, kann man exemplarisch den folgenden Äußerungen entnehmen:

Franz, 18 Jahre, Cracker: »Ich habe den Umgang mit dem Rechner aus Erfahrung gelernt. Ich habe mit kleinen Programmen über den Taschenrechner angefangen, dann zum 64er. Ich habe mir alles selber beigebracht, mich vorgetastet. (...) Und beim Amiga dann nach dem Handbuch, später aus Zeitschriften. Kurse habe ich nie besucht.«

Bernd, 21 Jahre, Hacker: »Gelernt habe ich viel dadurch, daß da irgendwelche waren, die man fragen konnte. Auch ein bißchen durch Handbücher, aber den meisten Kram eigentlich Learning by Doing, halt mehr so erfahrungsorientiertes Lernen. Also einfach dadurch, daß man viel falsch macht und dadurch feststellt, wie man es anders machen muß, damit die Maschine das versteht (...). Wir hatten keine Bücher, wir hatten keine Lehrer, wir hatten das alles selbst rausgekriegt. Es hat uns niemand was erzählt, wie das funktioniert. Und so ein Buch kostete damals auch schon 60 Mark, und das war ja zu teuer. (...) Uns blieb also nicht viel anderes übrig, als zu probieren (...).«

Stefan, 20 Jahre, Programmierer: »Ja, ich habe mir alles selbst beigebracht. Aus Handbüchern, was ein ziemlicher Krampf war, und durch Ausprobieren. Als ich den VC-20 hatte – damit habe ich angefangen –, da wußten die meisten Leute noch nicht, wie man Computer schreibt. Das war vor ungefähr 8 Jahren, da gab es nur einige Eingeweihte, die Ahnung hatten. Dann kamen die Homecomputer raus, und ich habe angefangen, Basic zu programmieren. Irgendwann habe ich ein Maschinensprachemodul gesehen. Das einzige, was ich davon wußte, war, daß es unglaublich schnell war. Dann lernst du mal Maschinensprache, das war da noch ziemlich ziellos. Ich habe mir also das Modul gekauft, und dann wußte ich zuerst nicht, was ich damit anfangen sollte. Ich weiß gar nicht mehr wie, ich habe einfach rumgespielt, experimentiert. Auf der Verpackung war was abgebildet, das habe ich dann mal eingegeben. Dann habe ich damit angefangen, die Befehle auszuprobieren und deren

Folgen aufzuschreiben. Ich habe also praktisch auf dem Fußweg die ersten Befehle gelernt. Und dann kamen später Handbücher dazu, wo ich mich schwer durchgekämpft habe. Ja, mit 13 war ich dann endlich soweit, daß ich meine kleinen Maschinenschreibprogramme auf dem VC-20 schreiben konnte.«

Auf markante Art und Weise wird in diesen Passagen deutlich: Computer-Freaks bedienen sich nicht der curricular strukturierten und parzellierten Wissensvermittlung in Schule und Weiterbildung. Vielmehr setzen sie diesen Lernformen und der Fachkompetenz des Lehrers autodidaktische Praktiken gegenüber. Die vielfältigen knowledge guide's (Bücher und Zeitschriften) im EDV-Bereich werden zur Unterstützung der individuellen Lernschritte eingesetzt. Learn it yourself ist die Maxime der Freaks und gleichzeitig eine Absage an die etablierten Bildungsinstitutionen. Seiner individuellen Lern- und Auffassungsgabe entsprechend entwickelt jeder Freak eigene Lernpläne, Unterrichtszeiten und Themenbereiche, die ihn zu seiner persönlichen EDV-Literalität führen.

3.2. *Spezialisierung und Stilisierung*

Eine wesentliche Voraussetzung hierfür besteht darin, daß der Computer ein geduldiger Lern-Partner ist. Gerade in der Anfangsphase ist auch so mancher spätere Freak vor gravierenden Schnitzern, z. B. dem versehentlichen Löschen von Original-Datenträgern, nicht gefeit. Aus dem Interview mit einem Programmierer: »Ja, das erste, was ich gemacht habe, als ich damals meinen C 64 bekommen habe, war, daß ich die Original-Systemdiskette formatiert habe. Im Handbuch stand: ›Disketten vor der Benutzung immer formatieren‹, und das habe ich gemacht. Ich wußte natürlich nicht, daß man das nur mit neuen und unbespielten Disketten machen soll. Da konnte mir keiner mehr helfen.« Solche Fehler und Rückschläge führen aber nicht zu Entmutigung oder Resignation, vielmehr haben sie eine lernstimulierende und -strukturierende Wirkung. An die Stelle des zufälligen Lernens tritt mehr und mehr das systematische Lernen, denn der Freak durchschaut im Laufe der Zeit die Prinzipien der EDV und die Funktionsweisen des Rechners.

Uwe, 18 Jahre, Programmierer, Hacker: »Wir haben versucht, uns mit handelsüblichen Bausteinen einen Rechner zusammenzusetzen, und sind dann ziemlich schnell auf den Trichter gekommen, daß das so nicht weitergeht, weil der Rechner eine Größe von zwei Quadratmetern hätte, und das wäre zu groß gewesen. Dann haben wir uns von einer Firma für CAD einen Rechner ausgeliehen, mit dem wir integrierte Bausteine entwerfen konnten, und dann haben wir uns dann an die Firma (...) gewendet, ob sie uns vielleicht als Sonderangebot eine Reihe von diesen Bausteinen machen könnten, und das haben sie dann auch gemacht (...). Ja, und als wir die Bausteine dann hatten, wurde das alles schon kompakter und nahm Formen an. Und dann ging es natürlich daran, das Betriebssystem zu schreiben. Wir mußten ja für diese Hardware, die wir nun zusammengebastelt hatten, entsprechend flexible und auch schnell arbeitende Teilprogramme haben, die das verwalten und umschalten konnten. Das war dann eine eigene Betriebssystemebene. Wir hatten einen Amiga- und einen Atari-Freak, die diese Betriebssysteme in- und auswendig kannten. Folglich waren sie auch in der Lage, das einigermaßen zu rekonstruieren. (...) Da waren dann fünf Leute, die wußten, welcher Rechner gebraucht wurde, und dann haben wir halt aus den unterschiedlichen Betriebssystemen eines zusammengepackt, das dann entsprechend groß und leistungsfähig war. Das war also schon ein toller Erfolg für uns.«

Benedict, 19 Jahre, Hacker: »Ich habe mit meinem Bruder zusammen auch schon für die Firma meines Vaters verschiedene Sachen gemacht. Er ist an mich rangetreten und hat mir

Probleme vorgetragen, die ich dann meistens mit meinem Bruder besprochen habe. Ich habe Tools programmiert, die dann in größere Programme eingebaut werden. Z. B. haben wir einmal eine Schnittstellenverwaltung für meinen Vater gemacht. Er macht die Roboterprogrammierung, da ist die Schnittstelle nach außen ja unheimlich wichtig, also daß auf einem Computer bis zu 25 serielle Schnittstellen verarbeitet werden können. Das ist unter DOS und einem normalen Computer nicht möglich. Deswegen hat mir mein Vater das mit einem leichten Lächeln gegeben und meinte: Versuch du mal, und das hat dann auch geklappt. Da hat er sich vielleicht gewundert. Das Programm ist langsam, aber es funktioniert, und der Computer merkt, was reinkommt und an welcher Stelle er was rausgeben muß, also das war, ohne anzugeben, schon eine kleine Meisterleistung.«

Besonders beim Programmieren sind die Lernfortschritte evident: Waren die Quellcodes am Anfang noch durch Unübersichtlichkeit und unnötige Länge gekennzeichnet, so werden sie mit zunehmender Spezialisierung geradliniger und speicherplatzökonomischer. Aus den unbeholfenen ersten Spielereien entwickeln sich strukturierte Anwendungen, ein persönlicher EDV-Habitus, der sich besonders markant in einem individuell je unterschiedlichen Programmierstil manifestiert. Oder anders formuliert: Die Computer-Bastel-Mentalität wird im Laufe der Zeit von einer Computer-Professionalität abgelöst. In diesem Punkt berühren sich dann auch Freizeit und Beruf. Die hohe Kompetenz einiger Hobby-Informatiker macht sie nämlich für wirtschaftliche Interessen attraktiv, denn ihre bisweilen sehr anspruchsvollen Programme und Problemlösungen verschlagen nicht nur dem Laien die Sprache, sondern häufig auch dem Experten. Das liegt nicht zuletzt daran, daß es für die Computerfreaks zwar reizvoll ist, die gegebenen Möglichkeiten eines EDV-Systems auszuloten, richtig interessant wird es aber erst, wenn der Rechner zu etwas gebracht wird, was er eigentlich nicht können sollte, oder wenn es Aufgaben zu bewältigen gilt, an die sich bisher keiner herangewagt hat.

Dem echten Freak reicht das bloße EDV-Wissen aber nicht, er muß auch wissen, was in der Szene los ist, und die typischen Insider-News kennen: Wer hat die neuesten Programme? Sind polizeiliche Aktionen (z. B. wegen Software-Delikten) geplant? Wo sind irgendwelche Szenetreffen angesetzt (z. B. Cracker-Parties)? Wer hat einen besonders spektakulären Coup geschafft (z. B. die Lösung eines Adventures oder das Cracken eines Programms)? Bei diesem Wissen handelt es sich um Informationen, die die Insider über schnelle Kommunikationskanäle (insbesondere Mailboxen) weiterleiten. Erst wenn dieser Schritt vollzogen ist, also Qualifikations- und Szenewissen akkumuliert und akzeptiert sind, beginnt das eigentliche Dasein als Computerfreak.

3.3. *Distinktives Wissen*

Zwar ist die Mitgliedschaft in den Spezialkulturen nicht formal codifiziert, aber die Insider achten sehr genau darauf, über welches Können und Wissen die Newcomer verfügen. Entsprechend deren unterschiedlichen Qualifikationsgraden etablieren und etikettieren sie dann abgestufte Zugehörigkeitsformen, die deutlich hierarchische Züge aufweisen. Besonders markant tritt diese Abstufung (hier zutreffender: Abwertung) in den Begriffen Lamer und Loser zutage, die man zur Bezeichnung von Möchtegern-Freaks verwendet. Während die Lamer in den Augen der echten Computerfreaks eine Nutzergruppe repräsentieren, deren Kenntnisse sich häufig auf reines Bedienungs- und Anwendungswissen beschränken (für sie selbst etwas völlig Triviales), gelten die Loser als EDV-Dilettanten par excellence und werden in die hinteren Ränge der Wissenshierarchie

plaziert. Sie kommen über den Novizen-Status nicht hinaus und ihr (Un-)Wissen ist vielfach sogar Anlaß zu Hohn und Spott.

Carlo, 21 Jahre, Mailboxbetreiber: »Lamer sind Leute, die was haben wollen, aber nichts zurückgeben. Das sind Schnorrer oder Sammler. Von denen kommt relativ wenig rüber, das ist alles etwas mager. Lamer glauben halt, sie wüßten besonders viel und wären unheimlich fit und versuchen immer noch, was in der Szene zu reißen. Ich arbeite mit denen nicht zusammen, die bringen wirklich nichts. Schlimmer als die Lamer sind nur noch die Loser, das sind die absoluten Flaschen, die können gar nichts, aber rein gar nichts.«

Axel, 18 Jahre, Cracker: »Ein Lamer ist jemand, der nicht so gut drauf ist wie ein Freak. Jemand, der wenig Ahnung hat. Na, ich möchte mal sagen, der keinen übermäßigen Kontakt zur Szene hat, sondern nur so ein bißchen hobbymäßig. Loser, das sind die Leute, die von Tuten und Blasen überhaupt keine Ahnung haben. Das sind Leute, die schon mit simplen Dingen überfordert sind, die fragen – was machst du da mit den komischen Tastendingern. Das ist schon ein ganz übles Volk. Das sind so Leute, die fragen, ob an dem Auto vier Räder sind. So was gibt es beim Computer auch. Vor so was muß man sich schützen. Das sind einfach Nullen, nichts mehr und nichts weniger.«

Wissen und Kompetenz markieren in der Computersozialwelt klare Trennlinien. Manche Szenen und Clubs schotten sich regelrecht gegen inkompetente Mitglieder ab. Lamer und erst recht Loser haben kaum die Möglichkeit, die entsprechenden Rites de Passage zu meistern. Auch die Clubanzeigen sprechen hier bisweilen eine deutliche Sprache: Neue Mitglieder gesucht – Lamers unwanted, Flame the Lame, Loser stay out und andere Sprüche dieser Art sind selbstredend stark geprägt von einer bestimmten Szenen-Semantik, aber sie lassen keinen Zweifel daran, wer als erwünscht und wer als unerwünscht gilt. Ihren distinktiveren Charakter könnte man in Anlehnung an Bourdieu²¹ auch so umschreiben: Mehr als das ökonomische Kapital dient in den Kreisen der Computerfreaks das kulturelle Kapital als Unterscheidungskriterium. Dies gilt ebenso für die Spezialkulturen der Programmierer, Cracker, Hacker und Spieler. Abgrenzungen bestehen mithin nicht nur zwischen den einzelnen Teilkulturen, sondern auch – und vor allem – gegenüber den EDV-Nutzern in der Allerweltskultur. Während diese Differenzierungen für die Freaks selbstverständlich und identifizierbar sind, fallen sie dem Sozialwelt-Fremden nur bedingt auf. So ist es nicht ungewöhnlich, wenn EDV-Laien die Lamer für die gewieftesten Freaks halten. In den Spezialkulturen sind sie aber lediglich geduldet.

4. DER STELLENWERT DES COMPUTERS IM FREIZEITRAUM

Ein wichtiges Anliegen unserer Untersuchung war es auch offenzulegen, in welcher Form der Computer von den Freaks in den Freizeitraum eingebunden wird. Bereits in unserer Studie »Jugend und Neue Medien« konnten wir zeigen, daß die Nutzung von Medien ein bedeutsamer Faktor bei der Gestaltung der Freizeit geworden ist.²² Entgegen der Auffassung der Kulturmoralisten – ihr prominentester Vertreter ist fraglos Neil Postman²³ – konzipieren und realisieren die damals befragten Jugendlichen Freizeit als kommunikatives Projekt, in dem Medien vielfach als Kristallisationspunkt für Cliquentreffs und Feten fungieren. Auch Hengst weist in pointiert-kritischem Ton darauf hin, daß angesichts der Zuwendung zu (und medialen Sinnstiftung von) jugendkulturellen Formationen die Auffassung der Substitutions- und Verlusttheoretiker obsolet geworden sei: »(Diese) hängen häufig einem Modell an, das – zugespitzt – in seiner intermedialen Variante die zuneh-

mende Ersetzung eines aktiven Gebrauchs aktiver Medien durch den passiven Gebrauch passiver Medien behauptet. (...) Im Hinblick auf die Gesamtheit der Aktivitäten unterstellt oder suggeriert dieses Modell die zunehmende Ersetzung von immer mehr nicht-medialen Beschäftigungen durch mediale.«²⁴

Ist das Integrationsmodell, so lautet im Hinblick auf die Computerfreaks die Anschlussfrage, auch für ihr freizeitliches Handlungsfeld charakteristisch? Oder kommt es aufgrund der (zeitlichen und sachlichen) Fokussierungen auf den Computer nicht doch zu Verschiebungen oder gar Verdrängungs- und Substitutionsprozessen im gesamten Medien- und Freizeitemsemble?

4.1. Das zeitliche Engagement

Der Status eines Computerfreaks manifestiert sich, wie bereits beschrieben, wesentlich in medium- und szenespezifischen Aneignungs- und Wissensformen. Mithin dürfte bei den Freaks nicht nur die Verweildauer am Computer deutlich höher liegen als bei anderen User-Gruppen, sondern ganz allgemein seine Einbindung in das Alltagsgeschehen zu einer wichtigen Aufgabe werden. Hinweise sollen wiederum einige Äußerungen geben:

Franz, 18 Jahre, Cracker: Ich sitze nachmittags und in der Nacht am Computer. Das wechselt zwischen vier, acht und zwölf Stunden täglich. Es geht allerdings auch viel Zeit drauf, zu warten, wenn der Computer bestimmte Operationen durchführt. In der Zeit, in der ich warte, lese ich oder ich höre Musik. Man könnte wesentlich mehr arbeiten, wenn die Kiste etwas schneller wäre.«

Pierre, 38 Jahre, Mailboxbetreiber: »Das erste, was ich mache, wenn ich um fünf Uhr von der Arbeit nach Hause komme, ist, in meinen Computerraum zu gehen und mal nachzuschauen, was es an neuen Nachrichten gibt. Meistens sitze ich nach der Arbeit so zwei Stunden am Computer. Danach kümmere ich mich um meine Frau und das Kind. Später dann, wenn meine Frau schon schläft, setze ich mich noch mal ein bißchen dran.«

Die Aussagen machen deutlich, mit welcher Intensität und Ausdauer die Freaks sich ihrem Hobby widmen. Dabei kann die Faszination und Herausforderung angesichts bestimmter Verwendungen so groß werden, daß die Lösungssuche das tradierte Zeitschema außer Kraft setzt. Ähnlich wie bei Wissenschaftlern und Künstlern oder auch bestimmten freizeitlichen Tätigkeiten, die eine hohe Aufmerksamkeits- und Kreativitätsanforderung auszeichnet, wird insbesondere die Nacht zum bevorzugten Handlungsraum. Abseits der Alltagsgeschäftigkeit findet der Freak hier die Ruhe und Muße, um konzentriert und schöpferisch zu arbeiten. Oder wie es ein Befragter formuliert hat: »Die goldene Idee ist nur im night mode möglich.«

Offensichtlich lassen die nächtlichen Streifzüge durch die symbolischen Welten der Algorithmen oder die globalen Netze die Zeit auch schon einmal knapp werden. Während einige Freaks sich hier zur Ökonomie und Disziplin zwingen, verlieren andere in ihrem privaten EDV-Refugium jegliches Zeitgefühl. »Da beam ich richtig raus, Zeit wird zur Echt-Zeit-Simulation«, »Beim Programmieren gehen die Uhren anders« sind Äußerungen, die belegen, wie tief die Freaks auf ihren digitalen Pfaden ins Zeitlos-Imaginäre eintauchen und dabei ihre spezifischen Flow-Erlebnisse machen.²⁵ Ein Teil der Freaks nimmt dabei bewußt in Kauf, mit der Struktur der alltäglichen Zeitverwendung manchmal in Konflikt zu geraten. Andere hingegen versuchen, die auftretenden Engpässe und Knappheitserfahrungen dadurch zu bewerkstelligen resp. zu entdramatisieren, daß sie die Relation und den Rhythmus zwischen Arbeits- und Rekreationsphasen neu definieren: »Das Schlafvolumen

eines Computerfreaks ist minimal. Vier bis fünf Stunden, damit komme ich hin.« Oder: »Dein Hobby fordert dich. Da mußt du dich halt anpassen, weniger schlafen. Du brauchst einen anderen Rhythmus.«

Auch wenn die Nutzung des Computers markante Spuren im Zeit-Budget und Zeit-Verständnis der Freaks hinterläßt, so zählt es doch zu den wichtigsten Lernerfahrungen, im Verlaufe der selbst-initiierten Computerkarriere ein neues Gleichgewicht zwischen ihrem Hobby und den übrigen Beschäftigungen zu finden. Wie ein Blick in die Freizeit-Totale zeigt, führen selbst intensivste Formen der Computernutzung nicht zu einer Monokultur der Alltagsaktivitäten. Vielmehr stellt sich die Sinnwelt Freizeit²⁶ der Freaks als polyvalente Vernetzung unterschiedlichster Beschäftigungen dar, wobei allerdings bestimmte Verlagerungen und Schwerpunktbildungen zu konstatieren sind.

4.2. Multi-Media-Collagen

Besonders typisch für die Computerfreaks ist eine Affinität zu anderen technischen Medien. So verfügen viele von ihnen neben einer auf ihre Bedürfnisse und Anwendungen zugeschnittenen Computer-Hardware über eine große Zahl von AV-Medien, etwa über TV-Geräte, Videorecorder, Stereoanlagen und häufig auch CD-Player. Ihre Nutzung offenbart allerdings deutliche Präferenzmuster. Während Fernsehen – und teilweise auch Video – eine relativ untergeordnete Rolle spielen, kommt den auditiven Medien eine starke freizeitkonturierende Funktion zu. Die Freaks nennen sie hinsichtlich ihrer Beliebtheit häufig direkt hinter der Beschäftigung mit dem Computer. Eindeutige Vorlieben für bestimmte Musikstile lassen sich jedoch nicht erkennen: Von Klassik über Jazz bis hin zum Rock und Punk ist das ganze Spektrum musikalischer Genres vertreten. Nur für einen kleinen Teil – insbesondere für diejenigen, die den Rechner des öfteren als Soundmaschine verwenden – ist eine ausschließliche Vorliebe für synthetische Musik (Kraftwerk, Tangerine Dream, Depeche Mode und ähnliche Gruppen) charakteristisch. Die Mehrzahl der Computerfreaks interessiert sich dagegen für das gesamte Potpourri der populären Musik, wobei sie teilweise auch in die jugendtypischen Musikkulturen integriert sind. Das bedeutet, die Stilpraktiken von Computerfreak und Musikfan können sich durchaus überschneiden, z. B. der Punk, der auch Hacker ist, und umgekehrt.

Auch das Lesen hat im gesamten Freizeithabitus der Freaks seinen Platz. Dabei ist ihre Lektüre recht unterschiedlich und von verschiedenen Motivlagen abhängig. Ein Teil beschränkt seinen Lesestoff im wesentlichen auf Computerzeitschriften, Handbücher und die Textmeldungen am Monitor. Schöngeistige Literatur wird hingegen als langweilig abgelehnt, da sie zu wenig Anknüpfungspunkte für die Computerleidenschaft bietet. Gelesen wird in erster Linie das, was in irgendeiner Form mit dem Rechner in Verbindung steht, wobei technische und anwendungsrelevante Informationen im Vordergrund stehen. Bezeichnend für diese Gruppe ist ein instrumentelles Leseverhalten, wie es sich vermutlich auch für andere auf Technik und bestimmte Hobbys spezialisierte Personenkreise nachzeichnen ließe. Lesen bedeutet für sie nicht unbedingt eine unterhaltsame Beschäftigung, sondern ist Mittel zum Zweck. Ein Freak hat diese Grundhaltung so umschrieben: »Ich weiß eigentlich fast alles aus Büchern. Natürlich probiert man immer auch ein bißchen rum, wenn irgend etwas nicht klappt, aber ohne Programmbeschreibungen und Handbücher bringt es das nicht. Und später habe ich mir dann auch sehr viel Literatur gekauft. Ich habe auch einen Standard an Zeitschriften, so zwei, drei Stück, die ich lese, um mich einfach mal so zu informieren, was los ist. Man muß ja auch wissen, was auf dem Markt so

angesagt ist.« In einem etwas pathetischen Duktus konstatiert ein anderer: »Nicht die Fiktion reizt mich an Büchern, sondern ihre Funktion.« Die Zweckorientierung ist aber nicht die ausschließliche Lesemotivation. So hat für eine andere Gruppe von Computerfans das Lesen – im klassisch bildungsbürgerlichen Sinn – auch eine ästhetische Qualität, wenngleich es auch hier eine Verbindung zum Computer gibt. Im Lager der Computerspieler etwa läßt sich ein ausgeprägtes Interesse für Fantasy-Themen ausmachen, wobei Buch und Spiel bisweilen in einem Interdependenzverhältnis stehen. Wer z. B. auf seinem Computer »Per Anhalter durch die Galaxis« spielt, liest meist auch die vierbändige Buchfassung oder besorgt sich nach der Lektüre das Spiel und wird zum Sternensreisenden. Oft ist schwer zu entscheiden, ob die Lust am Fiktiven durch die Ausweitung des Software-Marktes geprägt wurde oder ob die immer anspruchsvoller werdenden Adventure- und Strategiespiele nicht lediglich als neu-medialer Anker für bereits vorhandene Spielthemen und -neigungen fungieren. Es gibt darüber hinaus auch regelrechte Kultautoren und -bücher. Bei Hackern und DFÜ-Fans ist es u. a. William Gibson, der in seiner »Neuromancer«-Trilogie den Begriff des Cyberspace prägte, oder auch Robert Anton Wilson, der Autor von »Schrödingers Katze« oder den »Illuminaten«. Auch Douglas R. Hofstätters »Gödel, Escher, Bach« ist ein Szene-Klassiker.

Diese Befunde zeigen, daß – entgegen den kulturpessimistischen Prognosen von McLuhan oder Waldmann²⁷ – das Lesen auch bei den Computerfreaks Beachtung findet. Sicherlich kommt ihm innerhalb des Freizeitspektrums kein herausragender Stellenwert zu, aber den hat das Lesen – sieht man einmal von den Leseratten ab – bei den wenigsten. Jedoch ist das Lesen keineswegs bedroht. Im Gegenteil, vom Computer können wichtige Impulse für den – wenn auch spezialisierten – Griff zum Buch ausgehen.

4.3. *Leisure Suit Larry*

Auch die Analyse des übrigen Aktivitätsspektrums macht deutlich: der Computer prägt dem Freizeitraum zwar sein Siegel auf, läßt ihn aber keineswegs eindimensional werden. Es bleibt nicht nur Zeit für andere Interessen, sondern die Freaks gehen ihnen oft mit einer ähnlichen Begeisterung nach wie der Beschäftigung mit dem PC. Gerade der Sport resp. bestimmte Formen des Wettkampfs und Leistungsvergleichs scheinen für die Freaks gleichermaßen Ausgleichs- und Anregungsfunktion zu haben. Das bestätigen verschiedene der Befragten.

Roland, 21 Jahre, Programmierer: »Der Computer nimmt nur einen Teil meiner Freizeit ein. Ich spiele gerne Basketball, treibe überhaupt gerne Sport (...). Ich kann nicht nur den ganzen Tag dasitzen, ich brauche auch Bewegung und Action. Sport ist da genau der richtige Ausgleich. Du powerst dich körperlich aus, und gleichzeitig lädst du deine geistigen Batterien auf.«

Siegfried, 35 Jahre, Spieler: »Ich treibe sehr viel Sport. Ich habe mittlerweile sogar noch ein Rennrad gekauft und werde demnächst mit meinem Freund Touren unternehmen. Außerdem habe ich noch Ambitionen, ein bißchen Bodybuilding zu treiben. Also ich bin sportlich schon sehr ausgelastet, aber es muß abgestimmt sein, also ich meine zwischen geistiger und körperlicher Anstrengung. Der Körper muß auch ausgelaugt werden, er benötigt halt auch ein bißchen Kraftanstrengung. Das ist zumindest meine Lebensphilosophie.«

Das hohe Aktivitätsniveau, das die Computerfreaks bei ihrem elektronischen Hobby an den Tag legen, setzt sich aber nicht nur im Bereich des Freizeitsports fort. Nicht selten werden diese Aktivitäten durch andere Beschäftigungen ergänzt. Auffällig ist hier die

Bevorzugung von kreativ-musischen Tätigkeiten, die sich auch mit dem Computer in Zusammenhang bringen lassen: ein Instrument spielen und Computersound entwerfen; Malen oder Zeichnen und die Begeisterung für Computergrafik sind Beispiele hierfür. Der Computer unterstützt auf diese Weise eine Ästhetisierung der Freizeit, in der analoge und digitale Handlungsmuster künstlerisch miteinander verbunden werden. Vor allem eine kleine Gruppe von Programmierern hat sich auf die Herstellung von anspruchsvollen Artware-Produkten spezialisiert. Gemeint ist die Kreation von Artefakten, wie etwa Intros, Computergrafik, Sounddigitalisierung oder Multi-Projektionssysteme, die durchaus als elektronische Kunstwerke anzusehen sind.

Thomas, 31 Jahre, Programmierer: »Wenn ich meine Musik mit dem Computer programmiere, dann ist das so, wie wenn sich der Klavierspieler an sein Piano setzt, um seine Musik zu schreiben. (...) Aber ich habe halt mehr Möglichkeiten, ich kann alle Teile nachbearbeiten. Wenn ich beispielsweise im vierten Takt die zweite Note ein bißchen zu hoch, zu tief, zu laut oder zu leise gespielt habe, dann kann ich das im nachhinein so korrigieren, als wäre ich der Dirigent im Orchester, der sagt: Hier die Geigen, an der Stelle, bitte etwas lauter.«

Karl-Heinz, 31 Jahre, Programmierer: »Die Möglichkeit, in meiner Freizeit auf dem Amiga Bilder zu malen, wurde zu einer Art neue Maltechnik für mich. Früher malte ich Ölbilder, da war ich bei den Farben aber sehr festgelegt. Jetzt bin ich in der Lage, die Farben beliebig zu mixen und so lange zu verändern, wie ich mag. (...) Zu keinem meiner Ölgemälde, die ich mir später angeschaut habe, konnte ich sagen, ich bin total zufrieden damit. Es gibt aber keine Möglichkeit, das Gemälde noch einmal vorzunehmen und es so zu ändern, wie ich es gerne hätte. Wenn ich aber auf eine meiner Discs schaue, auf ein solches Bild, was ich gemacht habe, und ich mag es nicht so ganz, wie es ist, ändere ich es einfach, ohne das Original zu zerstören.«

Während die von uns befragten Programmierer die Herstellung von Artware-Produkten zu ihrem eigenen Vergnügen und mit einer gewissen Lust am künstlerischen Schaffen betreiben, ist auf dem Kunstmarkt eine starke Professionalisierung und Kommerzialisierung der Computerkunst zu beobachten. Neben zahlreichen Ausstellungen und Performances im In- und Ausland ist vor allem die CeBIT in Hannover ein Forum für Artware-Künstler aus aller Welt geworden, auf dem sie in den letzten Jahren die Vielfalt der elektronischen Tools präsentieren konnten. Neben Graphiken und Simulationen sind es vor allem elektronische Environments, Klang- und Lichtinstallationen, die den Zuschauer fesseln und manchmal regelrecht in eine Art elektronisches Kunst-Happening mit einbeziehen. Wie eng die künstlerische Verbindung zwischen Mensch und Computer bereits geworden ist, verdeutlichte auch das Konzert für Computer und Musiker, das Tod Machover im Rahmen des European Software Festivals in München (19./20. Februar 1991) aufführte. Die Symbiose zwischen Musik, Mensch und Medium erreichte hier eine Perfektion und Ausdrucksstärke, die die Annoncierung im Tagesprogramm bei weitem übertraf: »He has concentrated combining music with technology, as well as in breaking boundaries between classical and popular forms of expression.«

5. KOMMUNIKATIONSMUSTER UND GESELLUNGSFORMEN

Die bisherigen Analysen machen deutlich: Der Rechner ist bei den Freaks in ein breitgefächertes Netz von Freizeitaktivitäten eingebettet. Dabei sichtbar werdende Akzentuierun-

gen erweisen sich als anschlussfähig, und zwar in dem Sinne, daß ihre computerbezogene Spezialisierung mit bestimmten ästhetischen und medialen Vorlieben sowie anderen Formen kreativer Freizeitgestaltung korrespondiert. Mithin gleichen die freizeitleichen und kulturellen Handlungsmuster der Computerfreaks eher den Aktionen von Larry, dem gewitzten und actionsuchenden Helden des Spiels »Leisure Suit Larry in the world of the Lounge Lizards«, als dem immer wieder popularisierten Stereotyp vom computersüchtigen Einzelgänger, der sich angeblich auf einer weltabgewandten EDV-Odyssee befindet.

Die enge Verzahnung und Koinzidenz zwischen Hobby und Alltag zeigt sich auch in der sozialen Dimension. So erweist sich das Medium Computer und seine vernetzte Verwendung für die Freaks als nachgerade konstitutiv für die Stiftung und Pflege kommunikativer Bezüge, deren Ausformungen vom persönlichen Gespräch in Clubs bis zu weltumspannenden Netzdialogen reichen.

5.1. Clubs und Szenetreffen

Zu den institutionalisierten und stark frequentierten Treffpunkten der Freaks zählen die Club- und Szenetreffen. Hier hatten wir Gelegenheit, eine authentische Erkundung computerzentrierter Handlungsfelder und Interaktionsmuster vorzunehmen. Allerdings war der Zugang zu manchen Freak-Clubs nicht einfach, da sich das Gruppenleben hier vorwiegend in abgeschotteten Räumen abspielt. Ohne Kontaktpersonen besteht, jedenfalls kurzfristig, kaum eine Chance, am Gruppenleben wirksam teilzunehmen. Selbst wenn diese Hürde genommen ist, durchläuft der Forscher noch eine Art Initiationsphase, in der er kritisch beobachtet, geprüft und verunsichert wird – so jedenfalls unsere Erfahrung. Erst nach dieser »vertrauensbildenden Maßnahme«, wie ein Freak das gegenseitige Kennenlernen umschrieb, waren die Gruppenmitglieder bereit, offen über ihre Interessen und Aktivitäten zu sprechen. Dazu einige Äußerungen:

Felix, 19 Jahre, Programmierer: »Also ich bin vor allem auch deswegen hier in den Club hineingegangen. Wir treffen uns einmal die Woche zum Clubabend, und dann ist natürlich ein wichtiger Schwerpunkt, welche Probleme man mit seinen Kisten hat. (...) Oder wenn man z. B. mal in einem Programm hängenbleibt, das bringt man dann mit hierhin, und dann schaut man zu, daß man die Sache in den Griff bekommt.«

Heiner, 20 Jahre, Programmierer: »Wir machen hier in unserem Club regelmäßige Kurse, an denen vor allem die Clubmitglieder teilnehmen. Da gibt es die verschiedensten Angebote, die werden dann immer von den entsprechenden Spezialisten angeboten. Letzten Monat ging z. B. ein Assembler-Kurs zu Ende, an dem habe ich auch teilgenommen. Da bekommt man dann schon so viel mit, daß man sich dann alleine in der Materie zurechtfindet. Das meiste bekommt man natürlich nicht in den Kursen mit, dafür sind sie ja zu selten. Wir treffen uns ja auch oft privat oder telefonieren, wenn es Probleme gibt. Manchmal setzen wir uns auch mal ein ganzes Wochenende zu einer 72-Stunden-Session zusammen. Das bringt dann wirklich was.«

Franz-Georg, 18 Jahre, Programmierer: »Ich habe jahrelang allein gearbeitet. Mit der Zeit ist aber irgendwie eine Grenze erreicht, die ist dann halt nur zu brechen, wenn man sich zusammenschließt mit anderen, die einen Teil übernehmen, und wo man sich dann gegenseitig unterstützt. (...) Die Kontakte und die Gruppen beschränken sich nicht nur auf den regionalen Raum, sondern bevor ich hier die Gruppe kennengelernt habe, habe ich mit Leuten aus Belgien zusammengearbeitet. Da liefen dann auch ein halbes Jahr lang gegenseitige Besuche.«

Neben den regelmäßigen Treffen im Rahmen von Clubveranstaltungen gibt es in den Computer-Spezialkulturen auch außerordentliche Zusammenkünfte. So sind die lokalen und überlokalen Meetings von Hackern, Crackern, Programmierern oder den Betreibern von Mailboxen ein wichtiges Forum zum Informations- und Meinungsaustausch, aber auch ein Umschlagplatz für Hard- und Softwareprodukte aller Art. Daß dabei die Grenze zur Illegalität bisweilen überschritten wird, ist nicht nur den Insidern bekannt.

5.2. Elektronische Briefkästen

Erheblich erweitert und differenziert wird die kommunikative Struktur in und zwischen den Computer-Spezialkulturen auch durch die sogenannten elektronischen Briefkästen. Weitaus stärker als Zeitschriften tragen sie zur Ausweitung und Verdichtung der interpersonellen Kommunikation bei. Die von uns befragten Mailboxfreaks und Hacker stehen national und international mit anderen Computerfans in Kontakt. Ob nach Hamburg oder Rio de Janeiro, Köln oder Vancouver, Stuttgart oder Sidney – überallhin unterhalten sie Kontakte. Aufgrund der technischen Konzeption vieler Mailboxen sind – sieht man einmal von unmittelbaren Gesprächen z. B. mit dem Sysop ab – dialogische Nutzungsformen aber relativ selten. Der größte Teil der Freaks verwendet die Bulletin Board Systems vielmehr zur mittelbaren Kommunikation. Allerdings finden sich in jüngster Zeit vermehrt auch Boxen mit Mehrfach-Telefonanschlüssen, so daß die Telekommunikationsfreaks auch unabhängig vom Sysop »chatten« können. Wie sehr die Mailboxen mittlerweile zu einer beliebten Nachrichten- und Kommunikationsbörse geworden sind, zeigen die folgenden Interviewpassagen:

Christian, 21 Jahre, Mailboxbetreiber: »Wenn ich abends mal nichts zu tun habe, dann gehe ich eben einfach in irgendeine Box und unterhalte mich mit irgend jemand (...). Damit die Telefonkosten nicht zu hoch werden, versuche ich immer, in den gemäßigten Gebührenzonen zu bleiben. Irgendwen trifft man da immer. Wenn nicht, lese ich irgendwelche Briefe oder tippe selbst ein paar Mails ein. Da ist schnell der ganze Abend weg, gerade wenn man schreibt.«

Patrick, 20 Jahre, Spieler: »Also ich mache auch DFÜ. Darüber lernt man doch schon eine ganze Menge Leute kennen (...). Wenn man programmiert und dann vor einem Problem steht, das man selbst nicht lösen kann, da kann man auf diese Weise schnell andere Leute fragen. Ich habe dadurch sehr viele Leute kennengelernt und lerne auch jetzt noch viele Leute dadurch kennen.«

Martin, 30 Jahre, Funk-DFÜ: »Es gibt Kontakte über die Mailbox. Man trifft sich in der Box. Das sind zum Teil auch Kontakte nach Australien und Neuseeland. Es ist interessant, weil man vieles dadurch kennenlernt. Vor allem die Lebensformen in anderen Ländern. Man bekommt einen viel weiteren Horizont.«

Die Kommunikationsnetze der Computersozialwelt sind eine wichtige Gesprächs- und Kontaktstätte für die Fans. Wenn Dröge und Krämer-Badoni schreiben: »Es gibt keinen Ort auf der Welt, an dem soviel geredet wird wie in einer Kneipe. Und soviel kreuz und quer«²⁸, dann muß diese Beobachtung um die globalen Kneipen, nämlich die Mailboxen, erweitert werden, denn hier läuft der Informationsaustausch rund um die Uhr. Viele Mailboxen sind 24 Stunden im Online-Betrieb, oder wie ein Fan es ausdrückte: »In den Netzen gibt es keine Polizeistunde.«

5.3. Konversationsmaschinen

Eine Veränderung zwischenmenschlicher Kommunikation durch technische Apparate

und Übertragungsmöglichkeiten hat sicherlich stattgefunden. Das ist schon der Fall, wenn das Telefon benutzt wird, statt sich von Angesicht zu Angesicht zu unterhalten. Die Nutzung des Computers, insbesondere in seiner Zugangsfunktion zu umfassenden Kommunikationsnetzen und Datendiensten, forciert diesen Prozeß. Angesichts dieser Entwicklung gewinnt die Frage an Brisanz, »ob der Computer als Instrument der Unterstützung von Kommunikationsprozessen oder ob er als Substitut von Kommunikationsprozessen eingesetzt wird.«²⁹ Nicht wenige Kulturkritiker befürchten eine Tendenz der Vermeidung von Sozialkontakten, eine fortschreitende Verformung von Kommunikationsstrukturen oder gar das Ende des Gesprächs. Der Computer wird ihrer Einschätzung nach zukünftig zu einer Art Ersatzpartner, der lediglich noch asymmetrische Einwegkommunikationen erlaubt. Geselliges Verhalten nehme ab, persönliche Rückmeldungen durch andere Menschen blieben mehr und mehr aus; Unfähigkeit zum sozialen Ausdruck und Kontaktlosigkeit seien die Folge.

Stellvertretend für diese Sichtweise sei hier die Auffassung von Mettler-Meibom zitiert: »Die Anwendung von Computern hat kommunikationszerstörende Wirkungen, wobei längerfristige Tendenzen der Zerstörung zwischenmenschlicher Kommunikation intensiviert und beschleunigt, sogar auf eine neue Stufe gehoben werden.«³⁰ Wie weit solche Einschätzungen am kommunikativen Habitus der Computerfreaks vorbeigehen, zeigen die folgenden Äußerungen:

Achim, 22 Jahre, Programmierer: »Computer schaffen neue Kontakte, andere Kontakte. Ich kenne zwei, drei Musiker, mit denen wäre ich nicht zusammengekommen, wenn ich nicht ein paar Midi-Programme getauscht hätte (...). Computer schaffen neue Kontakte. Sie helfen einem, andere Leute kennenzulernen.«

Ingo, 22 Jahre, Programmierer: »Ich würde nicht sagen, daß man weniger Kontakt hat zu anderen Leuten. Ich würde das Gegenteil behaupten. Man lernt mehr Leute kennen, man kommt weg von einer regionalen Sicht. Also im Normalfall kennt man die Leute im eigenen Dorf, der Stadt: zehn, zwanzig, fünfzig Leute. Durch den Computer wird das Ganze überregional. Also ich kenne Leute vom Saarland, der Mosel entlang, dem Hunsrück und der Eifel. Das sind z. T. reine DFÜ-Kontakte, aber auch persönliche Kontakte, wo ich eben auch mal hinfahre und die besuche (...). Durch den Computer, das muß ich schon sagen, habe ich sehr viele Leute kennengelernt.«

Björn, 22 Jahre, Hacker: »Natürlich hat man sehr viele reine Netzbekanntschaften, die man aber doch sehr gut kennt. Als ich auf der Galactic-Hackerparty in Amsterdam war, ist mir was Lustiges passiert. Ich sitze an meinem Computer und unterhalte mich mit einem anderen Hacker per Bildschirm und merke, den kennst du doch. Ich frage, ja bist du das wirklich? Ja, ich bin es. Hey, ich bin hier. Komm' doch mal rauf zu mir. Ich bin eine Etage über dir. Ja und so lernt man sich dann zufällig kennen. Es ist schon lustig, wenn man sich gut kennt, man sitzt praktisch neben jemandem und weiß gar nicht, daß er es ist.«

Die vorstehenden Interviews verdeutlichen, daß der Rechner nicht nur als Kristallisationspunkt von neuen, raumtranszendierenden Gruppenkulturen fungiert, sondern auch neue soziale Kontakte stiften kann. Der Computer ist auch (oder gerade) in seiner spezialisierten Verwendung keine Maschine, die von vornherein Bekanntschaften reduziert oder gar ausschließt. Zu dieser Auffassung kommen auch Heinemann und Rügemer: »Die Befürchtung, die häufig geäußert wird, die jungen Computerfreaks könnten sich so sehr in ihre Maschine verbeißen, daß sie auf den Umgang mit Gleichaltrigen mehr oder weniger

verzichten könnten, entspricht keineswegs der Wirklichkeit. Im Gegenteil, der Computer regt zur Geselligkeit an, er stiftet Kontakte und neue Freundschaften.«³¹

Der Computer hat somit eine doppelte kommunikative Funktion. Erstens trägt er (über Kommunikationsnetze) zur Reduktion von räumlichen und zeitlichen Grenzen bei und begünstigt die Entstehung von neuen Formen zwischenmenschlicher Kommunikation. Zweitens schafft er neue soziale Beziehungen und Geselligkeitsmuster, die sich durch einen hohen Grad von Persönlichkeit und Intimität auszeichnen. In deutlichem Kontrast zur These vom Computer als Vereinsamungstechnologie wird hier sichtbar, wie sehr dieses Medium die alltägliche Konversationsmaschine³² in Spezialräume verlängert.

6. COMPUTER-SPEZIALKULTUREN

Für die Computerfreaks – wie wir sie befragt haben – ist die Aneignung und Anwendung des Rechners in ein komplexes Verhältnis von Wissen, Erfahrungen und (sub-)kulturellen Deutungsmustern eingebunden. Für sie schrumpft ihr Lieblingsobjekt nicht – im Sinne der These einer Entprofessionalisierung der Alltagstechnik³³ – zu einem neuen, trivialisierten Haushaltsgerät zusammen, sie sind keine anwendungsorientierten Minimalisten, sondern wollen die ganze Bandbreite der Megamaschine ausschöpfen. Ob Hacker oder Programmierer, Cracker oder Mailboxfans, ihr Umgang mit dem Rechner ist durch einen hohen Grad von Professionalität und Kompetenz gekennzeichnet. Sie eignen sich – vielfach im Selbststudium – im Bereich der Hard- und Software ein Spezialwissen an, das ihnen gleichermaßen in den ausdifferenzierten Szenen der Computersozialwelt wie im Kreis der gestandenen, akademisch ausgebildeten Informatiker Geltung, Anerkennung und teilweise auch Bewunderung verschafft. Der Umgang mit dem Computer ist für die Freaks ein zentrales Steckenpferd. Sie sind ihm – wie die Rezipienten anderer Medien auch – aber nicht hilflos ausgeliefert, etwa so, wie es Adorno für die Rezipienten leichter Musik unterstellt, die »in ihrem Opfer ein System bedingter Reflexe« etabliert.³⁴ Vielmehr ist der Computer der Schlüssel, der die Tür zu ganz unterschiedlichen Szenen und Sinnwelten öffnet. Wir benennen sie mit dem Begriff Spezialkulturen. Zwar sind die Übergänge zwischen ihnen fließend, aber im Kern bestimmt sich jede Formation durch eine exklusive Art des Umgangs mit dem Rechner. Beispiele hierfür sind die Spezialkulturen der Hacker, Programmierer, Cracker und Spieler, wobei allerdings szeneninterne Differenzierungsprozesse permanent neue Subspezies entstehen lassen.

Die *Hacker* sind ihrem Selbstverständnis nach am Computer als *l'art pour l'art* interessiert. Ihnen geht es um das technisch Mögliche und die Grenzbereiche der EDV. Innerhalb der Hackerkultur finden sich wiederum unterschiedliche Teilnahmeformen: Neugierige, Abenteurer, die eher politisch orientierten Hacker oder auch die Cybernauten, bei denen sich eine bestimmte Form von Science-fiction-Begeisterung mit dem Computer verbindet. Ihre moralischen Prämissen und Maßstäbe – zusammengefaßt unter dem Schlagwort Hacker-Ethik – schließen bestimmte Formen der Rechnerverwendung (z. B. Zerstören oder Verkauf von Daten) aus. Hacker distanzieren sich somit von *Crashern*. Diese gehen vorsätzlich destruktiv an fremde Computer und Netzkonfigurationen heran. Ihr Ziel ist es, Schäden in fremden Systemen anzurichten, sei es in Form des Zerstörens von Daten, der Beschädigung der Hardware oder dem Implantieren von Computerviren. Ihre Motivationen sind unterschiedlich: Ein Teil erklärt die Aktionen als politisch motivierte Akte, für den vermutlich größten Teil der Crasher ist ihre Tätigkeit mit der von Hooligans oder

Streetgangs zu vergleichen; sie sind die Vandalen der Datennetze. Hacker distanzieren sich auch von *Datenspionen* und *Computerkriminellen*, die für Nachrichtendienste und Wirtschaftsunternehmen oder auf eigene Rechnung arbeiten und die unrechtmäßig erworbenen Daten an Interessenten weiterverkaufen.

Pioniergeist und Problembewältigung sind eine durchgehende motivationale Linie bei den *Programmierfreaks*. Der Computer erlaubt ihnen, ständig etwas Neues zu schaffen. In der symbolisch abgeschlossenen Welt des Programms entstehen imaginäre Handlungsräume, denen sie ihr individuelles Siegel aufprägen. Der sichere und kompetente Umgang mit logischen Strukturen vermittelt ihnen zudem ein Erlebnis innerer Stärke. Programmieren ist also nicht nur emotionsloses, kühles und logisches Handeln, sondern Herausforderung und Maßstab für die eigene Kreativität. Hinzu kommt, daß der Rechner für viele Freaks auch besondere ästhetische Qualitäten hat. Der Umgang mit ihm wird als Kunst begriffen, die über das syntaktische und semantische Programmierwissen hinausweist. Die gefundenen Programmierlösungen sind gleichsam Design mit einer eigenen ästhetischen Eleganz. Programmieren geht auch einher mit dem Gefühl, den Computer und seine Möglichkeiten im Griff zu haben: Im Code des Programms diktiert man dem Rechner die eigenen Wünsche. Diese zweckfreien Kompetenz- und Erfolgserfahrungen und die Anerkennung durch die Freakgemeinde stehen zumeist im Vordergrund, bei manchen weist die Freizeitkarriere aber in Richtung einer Instrumentalisierung und Vermarktung der Computerkenntnisse. Das Hobby wird zum lukrativen Nebenverdienst.

Eine Subwelt spezialisierter Programmierfreaks bilden die *Cracker- und Demo-Szenen*. Die Cracker, bislang nur bekannt als diejenigen, die die Kopiersperren von Programmen durchbrechen, sind häufig besonders qualifizierte Programmierer. Ihnen geht es jedoch nicht nur um das bloße Cracken eines Programms, sondern zusätzlich um ein ästhetisches Surplus: Als Beweis für ihre Leistung kreieren sie graphisch und soundtechnisch anspruchsvolle Intros, die sie als eine Art Erkennungszeichen vor das eigentliche Programm kopieren. Daneben spielt der indirekte Wettbewerb mit den Programmierprofis der Softwareindustrie, aber auch die Konkurrenz zwischen verschiedenen Crackergruppen eine Rolle. Für viele Cracker haben die Raubkopien ihren Tauschwert verloren, ihnen geht es einzig um die ästhetischen Qualitäten ihrer Intros.

Die *Spieler* schließlich sind fasziniert von den durch den Computer möglichen Formen agonaler Häuslichkeit und schätzen das Spiel, weil es außeralltägliche Zustände ermöglicht. Die Konzentration auf die abgeschlossene Welt des Spielrahmens und die eigenen Fähigkeiten in diesem vermitteln hohe Spannung – und auch Entspannung. Spielen lenkt von den Alltagserfahrungen ab und wird bisweilen sogar zur Therapie.

Für alle Computerfans ist charakteristisch, daß die instrumentellen Tätigkeiten am Computer auch expressiv codiert sind. Zum einen sind sie eng mit Gefühlen verknüpft, zum anderen dienen sie der Selbstdarstellung. Während der Computer im Beruf ein bloßes Arbeitsgerät, Mittel zum Zweck ist, wird er in der Freizeit zum Selbstzweck. Seine Multifunktionalität erlaubt Formen der Eigenkreativität, des Schöpferischen, wie sie die habitualisierte und strukturierte Verwendung im Arbeitsbereich nicht – oder jedenfalls sehr viel seltener – erlaubt. An die Stelle der programmierten tritt die individualisierte Verwendung, die den Alltag vielfach transzendiert. Die Schaffung und Erkundung alternativer Wirklichkeiten ist somit gleichermaßen Signum der jeweiligen Computer-Spezialkultur und des Selbstverständnisses und der Kompetenz der Computerfreaks.

7. DFÜ: EINE NEUE INTERNATIONALE?

Immer häufiger wird der Computer auch, wie wir zeigen konnten, zum Terminal für neue Interaktionssysteme, die mit der Konvergenz und Fusionierung von Mikroelektronik und Telekommunikation entstehen und eher einen anarchischen als hierarchischen Charakter haben. Schon jetzt scheint es in der Bundesrepublik Deutschland einen differenzierten und sich ständig ausweitenden Personenkreis zu geben, der seine Freizeit mit Aktivitäten rund um und in den Datennetzen gestaltet.

Waren die DFÜ-Freaks vor ein paar Jahren noch eine belächelte und verschwindend kleine Minorität, so hat sich diese Gruppe in den letzten Jahren allem Anschein nach beträchtlich vergrößert. In den Anwahlverzeichnissen der DFÜ-Freaks sind die Telefonnummern verschiedener Mailboxen gespeichert, die man über Modem kontaktieren kann. Bei vielen enthalten diese Listen weit über 1000(!) Nummern von Mailboxen aus aller Welt: Saudi-Arabien und die Vereinigten Staaten von Amerika waren genauso vertreten wie Australien oder Spanien. Auch die Zahl der Anrufe in den Boxen verweist auf einen großen Teilnehmerkreis. Soweit unsere Recherchen bereits Aussagen zulassen, liegen sie in beliebten Boxen bei bis zu 200 Anrufen täglich. Ein Teil der Mailboxbetreiber geht dazu über, mehrere Anschlüsse für die elektronischen Briefkästen zu installieren. Dadurch können sich mehrere Teilnehmer gleichzeitig in einer Box aufhalten und sich ggfs. direkt miteinander unterhalten (in der Szene »Chat« genannt). Durch die Mehrfachanschlüsse verringern sich auch die z. T. sehr langen Wartezeiten, ehe man sich in eine Box einloggen kann.

Allerdings sind sowohl die quantitativen Dimensionen als auch die zahlreichen Verwendungsformen und die Special-Interest-Nischen des expandierenden DFÜ-Marktes weitgehend unerforscht. Es stellt sich die Frage, ob sich im Bereich der Mailboxen eine Entwicklung wiederholt, die für den spezialisierten Markt der Publikumszeitschriften so charakteristisch ist. Soviel läßt sich bereits jetzt sagen: Viele spezialisierte Gruppen (Computerclubs, Hackerclubs, politisch motivierte Gruppen, religiöse und spiritistische Vereinigungen usw.) haben eigene Mailboxen eingerichtet, in denen Informationen zu technischen Ansprüchen (z. B. Hard- und Softwareprobleme) oder auch typisches Szene- und Insiderwissen (Who is who, Treffen usw.) für die Mailboxteilnehmer abgelegt sind. Ebenso können die Boxen als Spiel-Forum für enthusiastische Spieler dienen. Ob Adventures oder Simulationen, Strategie- oder Sportspiele, die Spielmöglichkeiten und -partner werden via Netz gleichsam potenziert. Mailboxen werden aber auch zu großen – teilweise internationalen – Mailboxnetzen zusammengeschlossen. Ein Beispiel hierfür ist das Green-Net, ein ökologisch orientierter Mailboxzusammenschluß. Überhaupt scheint sich die Ökologiebewegung der neuen Netztechnologien vermehrt zu bedienen.³⁵ Auch andere Mailboxnetze, z. B. das global angelegte Fido-Net, bringen zahllose Computerfans zusammen. In diesem Netz werden neben aktuellen Nachrichten und EDV-Informationen/Programmen auch zahlreiche Themen aus der Allerweltskultur (z. B. Sport, Musik, Science-fiction) behandelt; nicht zuletzt ist auch Erotik ein beliebtes Kommunikationsfeld. Vor diesem Hintergrund verliert die für den Medienkonsum so charakteristische Trennung von Produzent und Rezipient in den Mailboxen immer mehr an Bedeutung. Als mögliches Endgerät in den Netzen generiert der Computer aufgrund seiner interaktiven Nutzbarkeit neue Vermittlungs- und Aneignungsformen; Brechts Radio-Theorie könnte im Kontext des Mailbox-Marktes eine unerwartete Renaissance erfahren.

8. COMPUTER UND KULTUR

Was bedeuten diese Ergebnisse für die kulturellen Orientierungen und ästhetischen Praktiken der Computerfreaks? Die hohe (bildungsbürgerliche) Kultur verliert für sie an Bedeutung und reiht sich neben andere kulturelle Praktiken. Sie büßt damit ihren hegemonialen Charakter ein, verschwindet aber nicht. Die Dynamik des Computermarktes und seine fortschreitende Differenzierung spielen in diesem Zusammenhang eine entscheidende Rolle. Er wird zu einem Reservoir, das die Ausformung und Stilisierung szenetypischer Identität provoziert. Der Computer und seine Aneignungsmodi sind Teil einer allgemeinen Medienentwicklung, bei der sich die Zahl wählbarer Selbstdarstellungsmuster potenziert.³⁶

Dieser horizontale Differenzierungsprozeß, der sich im immer neuen und zunehmend spezialisierteren Wahlnachbarschaften dokumentiert, mindert auch die begriffliche Reichweite der Subkulturkonzepte, soweit sie noch von einem hierarchischen Verhältnis zwischen Kultur und Teilkultur ausgehen; der Begriff der Spezialkultur versucht diesen Transformationen Rechnung zu tragen. Gerade für die Computerspezialkulturen trifft dies zu. Sie sind keine sub- oder gegenkulturellen Entwürfe, sondern sie verbinden die überkommene, hegemoniale Kultur mit verschiedensten Teilkulturen. Der Computer ist letztlich ein Teil der Invasion von Medien in den Alltag der Individuen. Die medialen Subuniversen³⁷ verdrängen aber nicht die anderen Wirklichkeiten, sondern pluralisieren sie. Die Entgrenzung der Optionen kann allerdings auch ein Gefühl der Heimatlosigkeit erzeugen, wie es in mancher Medienkritik zum Ausdruck kommt. Die Computerfreaks indes, so scheint es, haben sich mit diesem Zustand abgefunden, ihre kognitive und normative Mobilität macht sie zu den Nomaden des Medienzeitalters, die zwischen sozialen Bezügen und den verschiedenen Subuniversen wandern und diese Situation nicht mehr als anomische Bedrohung, sondern als eine selbstverständliche neo-tribale Lebensform erleben.³⁸

Fazit: Die Vielfalt der Nutzungs- und Codierungsmöglichkeiten, die der Computer eröffnet, führt zur Herausbildung von neuen Spezialkulturen. Hacker, Programmierer, Cracker und Spieler sind Beispiele für diesen Prozeß. Eingebunden ist diese Entwicklung in einen gesamtgesellschaftlichen Individualisierungsprozeß, die den einzelnen mehr und mehr zu einem Identitäts-Konstrukteur werden läßt. Dies widerspricht der in bestimmten Kreisen der Kulturkritik immer noch verbreiteten Überzeugung, Kommunikationsmedien seien die großen kulturellen Gleichmacher oder gar die Produzenten einer farblos-eindimensionalen Massenkultur, denn ihre rasche Diffusion und Diversifikation erweitert den bereits weitgehend spezialisierten Freizeitbereich um neue medial-kulturelle Sonderwelten und schafft gleichsam eine Börse für individuelle Interessen, Selbstdefinitionen und Stilbildungen. Der kulturellen Differenzierung sind so kaum noch Grenzen gesetzt.

ANMERKUNGEN

- 1 vgl. Rainer Winter / Roland Eckert: Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften. Opladen 1990.
- 2 vgl. Roland Eckert / Waldemar Vogelgesang / Thomas A. Wetzstein / Rainer Winter: Grauen und Lust. Die Inszenierung der Affekte. Pfaffenweiler 1990; Waldemar Vogelgesang: Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen 1991.

- 3 Roland Eckert / Waldemar Vogelgesang / Thomas A. Wetzstein / Rainer Winter: Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. Opladen 1991.
- 4 vgl. John Fiske: Television Culture. London 1987.
- 5 vgl. Roland Eckert: Technik und Gefühle. Vortrag, gehalten im Rahmen der Tagung »Les Technologies de la Vie Quotidienne« vom 1. bis 3. Februar 1990 in Paris. Unveröff. Ms.
- 6 vgl. Arnold Schütz: Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Wien 1960.
- 7 vgl. Dieter Baacke: Musik- und Jugendszene. Zur Bedeutung der Pop-Kultur. In: »Medien praktisch«, 3. Jg. 1987, S. 4–8; Dick Hebdige: Subculture. Die Bedeutung von Stil. In: Dierich Dierichsen u. a. (Hrsg.): Schocker. Stile und Moden der Subkulturen. Reinbek 1983, S. 8–124; Rainer Winter: Vom Radio zum Walkman. Die Auswirkungen von Medien auf die Identität von Jugendlichen. In: Jürgen Mittelstraß (Hrsg.): Wohin geht die Sprache? Köln 1989, S. 278–286.
- 8 vgl. Anselm Strauss: A Social World Perspective. Studies in Symbolic Interaction. Greenwich 1978.
- 9 vgl. Howard Becker: Art World and Social Types. In: »American Behavioural Scientist«, 19. Jg. 1976, S. 703–719; Howard Becker: Art Worlds. Berkeley und Los Angeles 1982.
- 10 vgl. Harald Baerenreiter u. a.: Jugendliche Computer-Fans. Stubenhocker oder Pioniere? Opladen 1990.
- 11 Elfriede Löchel / Erhard Tietel: Der Computer als evokatorisches Objekt. In: »Psychosozial«, 1990/Heft 3, S. 92–102.
- 12 Renate Möller: Der Weg zum »User«. In: Werner Rammert (Hrsg.): Computerwelten – Alltagswelten. Opladen 1990, S. 144–161.
- 13 Werner Rammert (Hrsg.): Computerwelten – Alltagswelten. Opladen 1990.
- 14 Zu diesem Forschungsansatz vgl. Dieter Baacke / Hans-Dieter Kübler: Qualitative Medienforschung. Tübingen 1989.
- 15 vgl. Arnold Schütz: a. a. O.
- 16 Herbert Blumer: Sociological Implications of the Thought of George Herbert Mead. In: »American Journal of Sociology«, 71. Jg. 1966, S. 535–544, hier S. 542.
- 17 vgl. Jörg R. Bergmann: Flüchtigkeit und methodische Fixierung sozialer Wirklichkeit. Aufzeichnungen als Daten der interpretatorischen Soziologie. In: »Soziale Welt«, Sonderband 3, 1985, S. 299–320.
- 18 vgl. Barney G. Glaser / Anselm L. Strauss: Die Entdeckung gegenstandsbezogener Theorie: Eine Grundstrategie qualitativer Sozialforschung. In: Christel Hopf / Elmar Weingarten (Hrsg.): Qualitative Sozialforschung. Stuttgart 1979, S. 91–111.
- 19 ebenda, S. 103.
- 20 vgl. Ulrike Behrens u. a.: Jugend und Neue Medien. In: Heinz A. Ries (Hrsg.): Berichte und Studien. Nr. 17. Trier 1986.
- 21 vgl. Pierre Bourdieu: Die feinen Unterschiede. Frankfurt/Main 1984.
- 22 vgl. Ulrike Behrens u. a.: a. a. O.
- 23 vgl. in diesem Zusammenhang Neil Postman: Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt/Main 1985.
- 24 Heinz Hengst: Zur Medien- und Freizeitkultur Jugendlicher. In: Jürgen Fritz: Programmiert zum Kriegspielen. Bonn 1988, S. 231–255, hier S. 246.
- 25 vgl. Mihaly Csikszentmihalyi: Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile. Stuttgart 1985.
- 26 vgl. Roland Eckert / Thomas Drieseberg / Helmut Willems: Sinnwelt Freizeit. Opladen 1990.
- 27 vgl. Marshall McLuhan: The Gutenberg Galaxy. Toronto 1962; Günter Waldmann: Von der Sprachkultur zur Bildkonsumkultur? In: Hans-Günter Rolff / Peter Zimmermann (Hrsg.): Neue Medien und Lernen. Weinheim und Basel 1985, S. 159–166.
- 28 Franz Dröge / Thomas Krämer-Badoni: Die Kneipe. Zur Soziologie einer Kulturform. Frankfurt/Main 1987, S. 208.
- 29 Werner Rammert (Hrsg.): a. a. O., S. 36.
- 30 Barbara Mettler-Meibom: Wie kommt es zur Zerstörung zwischenmenschlicher Kommunikation? In: Werner Rammert (Hrsg.): a. a. O., S. 65–90, hier S. 66.
- 31 Karl-Heinz Heinemann / Werner Rügemer: Jugendliche Computerfans: Weder asozial noch digitalisiert. In: »Demokratische Erziehung«, 1985, Heft 7–8, S. 22–25, hier S. 24.
- 32 vgl. Peter L. Berger / Thomas Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Frankfurt/Main 1967.
- 33 vgl. Peter Weingart: Differenzierung der Technik oder Entdifferenzierung der Kultur? In: Bernward Joerges: Technik im Alltag. Frankfurt/Main 1988, S. 145–164, hier S. 145f.
- 34 Theodor W. Adorno: Einleitung in die Musiksoziologie. Reinbek 1968, S. 39.
- 35 vgl. Klemens Polatschek: Natur am Netz. In: »Die Zeit«, Jg. 1990 / Nr. 4, S. 48; Howard H. Frederick: Computer Communications in Cross-Border Coalition-Building. In: »Gazette«, Vol. 50 (1992), Nr. 2–3, S. 217–241.
- 36 vgl. Rainer Winter / Roland Eckert: Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung, a. a. O.
- 37 vgl. Arnold Schütz: Don Quixote und das Problem der Realität. In: Arnold Schütz: Gesammelte Aufsätze. Den Haag 1972, S. 101–128.
- 38 vgl. Michel Maffesoli: Le Temps des Tribus. Paris 1988.