

Martin Alois Luger

Rhetorik, Sinnlichkeit und kulturelle Stoffwechselprozesse in virtuellen Räumen - Vorbedingungen einer Cyberanthropologie¹

Die Geschichte der Computerrevolution ist eine vergleichsweise junge, aber ihre bisherigen und bereits absehbaren Folgen sind längst nicht mehr in wenigen Worten darstellbar. Auf der Suche nach dem verlorenen Weltbild definieren sich weltweit Abermillionen von Menschen in zunehmendem Maße durch diverse Modalitäten computervermittelter Kultur. Die Entwicklung und Ausbreitung virtueller Räume verspricht wie keine andere massenmediale Kulturtechnik bisherige raumzeitliche Orientierungsmuster aufzubrechen.

Der vorliegende Artikel möchte aufzeigen, wie so genannte virtuelle Räume, verstanden als neuartige Stoffwechselprodukte soziokultureller Diskurse und Praktiken, sich in bislang dagewesene, interkulturelle, örtlich-räumliche Lebenswirklichkeiten einschreiben und diese umformen.

In den nun folgenden Kapiteln wird versucht, einige interessante Überlegungen zusammenzubringen, die sich allesamt in einer jeweils eigenen, aber irgendwie doch gemeinsamen Art und Weise mit dem Phänomen räumlicher Begriffsbildung innerhalb technosozialer Systeme auseinandersetzen. Der erste Teil (Raumsemantiken) untersucht den virtuellen Raum auf seine räumlichen, semantischen, sinnlichen sowie sozialen Potentiale hin. Der zweite Teil (Cyberanthropologie) versteht sich als Beitrag zu rezenten Diskursen der Cyberanthropologie. Am Ende steht die Synthetisierung beschriebener Phänomene zu einem vorsichtig anskizzierten Theoriemodell namens „kultureller Stoffwechsel“.

Raumsemantiken

Virtualisierung und Divination

Elena Esposito widmet sich der Frage nach räumlichen Semantiken in der Kommunikation und deren sozialer Relevanz. Soziale Systeme beleben und „besprechen“ Raum und beziehen sich somit auf ihn, in je eigener Art und Weise. Die Komplexität einer Gesellschaft (eines sozialen Systems)² ist hierbei ein bestimmender Faktor.

„Mit der Zunahme der sozialen Komplexität wird die Kongruenz mit dem Raum und der Zeit in der Umwelt allmählich verlassen, und eine eigene Systemzeit und ein eigener Systemraum werden gebaut.“ (Esposito 2002: 34)

Verschiedene Gesellschaftsformen orientieren sich verschieden in Raum und Zeit, sie machen sich diese Dimensionen auf ihre jeweils eigene Art und Weise gegenständlich beziehungsweise gebräuchlich. System-Raum und Umwelt-Raum sowie auch System-Zeit und Umwelt-Zeit stehen also in einem immer neuen Spannungsverhältnis zueinander.

¹ Der vorliegende Bericht speist sich aus den Ausführungen meiner Diplomarbeit, *Anthropologische Räume zwischen 0 und 1: Implikationen einer Cyberanthropologie der technosozialen Sphären Wiens* (Luger 2006).

² Weiterführend zu den Grundbegriffen der Theorie sozialer Systeme siehe die sehr übersichtliche und gelungene Einführung von Kneer/Nassehi (2000).

Der hier verwendete Systembegriff ist speziell aus der Theorie sozialer Systeme entliehen. In der oben ausgeführten Überlegung geht es um die schlichte Tatsache, dass ein System, um sichtbar zu werden, eine Umwelt braucht, von der es sich gewissermaßen abgrenzen beziehungsweise mit der es in Wechselwirkung treten kann. Soziale Systeme befinden sich also stets mit ihrer Umwelt in Austausch, erzeugen jedoch ihre Überzeugungen und Anschauungen durch eine selbstreferentielle, *systeminterne Konstruktion der Wirklichkeit*.

Systeme konstituieren sich durch grundlegende Prozesse der Informationsübertragung. Die nicht mehr weiter zerlegbaren, kleinsten Einheiten des Informationsaustausches heißen *Kommunikationen*.

„Als Grundbegriff der Soziologie bietet der Begriff Kommunikation gegenüber dem der Handlung den Vorteil, daß Kommunikation von vornherein und unvermeidlich zwei ‚Handelnde‘ übergreift, den Mitteilenden/Informierenden und den Verstehenden. Genau darum ist Kommunikation der soziale Grundsachverhalt.“ (Willke 1989: 25)

Kommunikation wird hier nicht als Ergebnis menschlichen Handelns, sondern vielmehr als Produkt sozialer Systeme angesehen. Soziale Systeme produzieren in ihrer jeweiligen selbstreferentiellen Eigenart Kommunikationen aus Kommunikationen heraus. Der einzelne Mensch verschwindet durch diese Betrachtung in der Systemumwelt der Kommunikationen. Der Mensch an sich kommuniziert nicht, vielmehr wirken Kommunikationen durch ihn hindurch. Die Kontaktstellen zwischen sozialen und psychischen Systemen (Menschen) werden als Personen bezeichnet. In der Person finden Kommunikationen diverser Systeme ihre Adressatin, Personen sind also, wie eben auch soziale Systeme, bloß auf anderer Ebene, durch Kommunikationen konstruiert.³ Jegliche soziale Tatsache entsteht aus systemtheoretischer Sicht durch ihre Letzteinheit namens *Kommunikation*. Diese schafft Übertragung, schafft Sinn, schafft Personen, schafft Gemeinschaft, schafft Gesellschaft, schafft gewissermaßen Raum.

Für Esposito ergibt sich aus diesen Überlegungen nun die Frage nach der Kompatibilität beziehungsweise Anpassungsfähigkeit räumlicher Bezüge bestimmter Kommunikationsformen (zum Beispiel Sprachen oder Schriften) innerhalb der zunehmenden Komplexität unterschiedlicher Gesellschaftsformen. Sie verwendet dafür den Begriff der *semantischen Relevanz des Raumes* (Esposito 2002: 35). Durch die Analyse der Kommunikationen verschiedener Gesellschaftsformen versucht Esposito sich nun dieser semantischen Relevanz anzunehmen und unterscheidet dafür zwei grundlegende Formen, nämlich die verräumlichte und die nicht-räumliche Semantik.

– verräumlichte semantik –

Bei der *kontextuellen* oder auch *verräumlichten* Semantik handelt es sich „um eine Semantik, die den Beobachter nicht ausschließt, sondern sich implizit in jeder Bezeichnung auf ihn bezieht: eine Semantik der Einschließung“ (Esposito 2002: 38). Gemeint ist eine Beschreibung der Welt aus dem jeweiligen Moment der Betrachtung heraus und unter Verzicht auf Generalisierung. Ihre Form der Kommunikation basiert auf Interaktion und diese braucht einen

³ Schon an diesen wenigen Sätzen kann abgelesen werden, dass es sich bei der Theorie sozialer Systeme um einen sensationell gefühlarmen Ansatz handelt, was ihr dank zahlreicher mitfühlender und kritikfähiger Personen auch schon einiges an Gegenwind eingebracht hat.

gemeinsamen Raum und eine gemeinsame Zeit sowie einen gemeinsamen Wahrnehmungskontext.⁴

Esposito führt hier Beispiele aus der Semantik voralphabetischer Gesellschaften an, in denen die Ordnung des Kosmos in der Organisation des Raumes zu finden sei (topographisches Weltbild). Die konkrete Anschauung des Raumes im Hier und Jetzt ermöglicht eine vollständige Beschreibung der Welt. Diese Immanenz benötigt keine Abstraktion und ist somit untrennbar an ihren raumzeitlichen Kontext gebunden. Die Beschreibung der Welt ist also auch nur in ihm und durch ihn gültig.

Diese Semantik ist unter anderem Basis diverser Verfahren der Divination (Orakelkunst, Geomantie usw.), deren Gemeinsamkeit es ist, der Welt zu speziell dafür geeigneten Zeitpunkten an speziell dafür geeigneten Plätzen durch speziell dazu berufene Medien (hier sind sowohl die zeichengebenden, zum Beispiel die Kaurimuschel, wie auch die zeichenentziffernden, zum Beispiel der/die PriesterIn gemeint) konkrete Antworten auf drängende Fragen zu entlocken.

– nicht-räumliche semantik –

Eine dazu gegenläufige Form der Semantik ist jene, die nicht auf Generalisierung verzichtet und keinen festgelegten Raum für sich beansprucht.

„Eine nicht-räumliche Semantik kann entstehen, wenn die Kommunikation nicht mehr notwendigerweise in der Interaktion (die auf Anwesenheit, also auf Raum angewiesen ist) aufgeht.“ (Esposito 2002: 39)

Mit diesem Abstraktionsschritt beginnt also auch die Loslösung vom jeweiligen raumzeitlichen Kontext, denn die „Abstraktion entsteht, wenn der Beobachter externalisiert und vom Bereich der beobachteten Objekte getrennt wird“ (ebd.).

Die beiden Extremformen der verräumlichten und kontextlosen Semantik gehen zumeist Hand in Hand. So entsteht im antiken Griechenland neben der abstrakten (kontextlosen) Logik auch eine konkrete (kontextgebundene) Rhetorik.

„Die Rhetorik beschäftigt sich nicht damit, die Wahrheit zu erforschen, sondern damit, den Partner – der immer anders und in einem anderen Kontext lokalisiert ist – zu überzeugen.“ (ebd.: 41)

Und weiter meint Esposito:

„Grundlage der Rhetorik ... ist die Topik: ein artikuliertes System von Plätzen (Gemeinplätzen und spezifischen Plätzen), in dem man sich bewegen können muss, um

⁴ Vgl. dazu Luhmann (2002), für den sich die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation aus drei Hauptgründen, welche er pathetisch als die *drei Schwellen der Entmutigung* bezeichnet, ergibt. Zum Ersten ist der zu kommunizierende Sinn stets an einen spezifischen Verständigungskontext (kulturrelativistischer Standpunkt) gebunden. Zum Zweiten braucht Kommunikation Interaktion. Zum Dritten ist der Erfolg des durch die Interaktion kommunizierten Appells unsicher. Soziale Systeme entwickeln sich entlang allmählicher Überwindung dieser Schwellen. Einrichtungen, die bei der Überwindung Hilfe versprechen, die also unwahrscheinliche in wahrscheinliche Kommunikation zu wandeln vermögen, werden bei Luhmann als *Medien* bezeichnet.

die Argumente (aber auch die Ideen) zu finden, die zum Aufbau der Rede benutzt werden.“ (ebd.: 41).

Die Rhetorik stellt also durch die Topik den Bezug zum jeweiligen raumzeitlichen kommunikativen Kontext wieder her, der durch die Abstraktion der Logik verlorengegangen scheint.⁵

Einen groben Bruch in der Art der Kommunikation erlebten europäische Gesellschaften mit der Erfindung des Buchdrucks und den gesellschaftsstrukturellen Veränderungen im Übergang zur Modernität. Das Medium Buch erlaubte zunehmend Fernkommunikation (in Raum und Zeit) zwischen anonymen und unbekanntem Schriftkundigen. Damit verschärfte sich auch die Trennung zwischen verräumlichter und nicht-räumlicher Semantik.

„Die Semantik der westlichen Gesellschaft wird radikal nicht-räumlich – in dem Sinne, dass sie endgültig akontextuell wird und den Beobachter ausschließt: wissenschaftliche Wahrheiten, Gesetze, Preise, Wahlverfahren usw. gelten alle undifferenziert und pauschal für jedes Individuum und in jedem Kontext; um sie zu verstehen, braucht man keine räumlichen Bezüge zu berücksichtigen.“ (ebd.: 42)

Der Kosmos erscheint durch diese Art der nicht-räumlichen Semantik und durch die scheinbar von jeglichen Kontexten befreiten Gesetze im Vergleich zur räumlichen Semantik der Divination seiner Spontanität beraubt. Der räumliche Bezug tritt in den Hintergrund, der zeitliche erfährt dadurch eine Aufwertung.

„In der modernen Gesellschaft des positiven Rechts und der hypothetischen wissenschaftlichen Wahrheiten gelten wissenschaftliche und rechtliche Gesetze ab dem Zeitpunkt, zu dem sie formuliert worden sind, und besonders auch mit der Aussicht auf künftige Veränderungen – aber ab einem bestimmten Moment gelten sie für jeden und überall. So gehen der Sinn des Ortes und die Kontextualität der Rhetorik verloren – welche nicht beanspruchte, für jeden und überall zu gelten, die aber ihre Prinzipien trotzdem als unveränderlich darstellte.“ (ebd.: 42)

Am Ende von Espositos Artikel werden nun die aktuellsten räumlichen Semantiken der Menschheitsgeschichte einer Analyse unterzogen. Der Raum erlebt in den Diskursen rund um den Cyberspace neue Beachtung. Dies wirkt zunächst paradox, da der Bezug zum realen Raum, also den Orten abseits des Computerterminals, beinahe vernachlässigbar erscheint. Die physikalische Verortung der UserInnen geht in mediengestützte Telepräsenz virtueller Welten über.⁶

Dennoch bietet aber gerade der Cyberspace einen reichen Fundus an bereits bekannter räumlicher Metaphorik. Das muss deswegen so sein, weil wir UserInnen als Menschen weiterhin

⁵ Eine interessante Darstellung über die Entstehung des *Denkens zweiter Ordnung* im antiken Griechenland als selbstkritisches, reflexives Denken über das Denken und seine revolutionären Auswirkungen auf die europäische Geistesgeschichte findet sich bei Elkana (1986: 344ff.). Aus ethnologischer Perspektive vielleicht noch um einiges spannender sind die von Goody, Watt und Gough analysierten Funktionen und Konsequenzen der Literalität in traditionellen Gesellschaften. Besonders die aus dem semitischen Silbenalphabet heraus entwickelte phonetische Schrift dürfte, aufgrund ihrer relativ leichten Erlernbarkeit und Praktikabilität, maßgeblich zur breitenwirksamen und historisch bedeutsamen Entwicklung der griechisch-ionischen Kultur geführt haben (vgl. Goody/Watt/ Gough 1997: 73ff.).

⁶ Zu den Begriffen der Telematik bzw. Telepräsenz siehe Shanken 2003: 50ff.

räumliches Denken benötigen, welches uns bei der Orientierung behilflich ist, wenn es zum Beispiel darum geht, erfolgreich nach bis dato für uns unbekanntem Websites zu navigieren.

Die Kommunikation innerhalb einer kontextuellen Semantik ist auf Interaktion angewiesen, die sämtliche Beteiligte (Anwesende) stets mit einschließt. Diese Definition erlaubt uns nun auch den Brückenschlag zum Internet, worin der/die CybernautIn mit einer neumodischen, technisierten Form der Interaktion konfrontiert ist, namentlich der Interaktivität.

Begegnung findet im Internet zweifelsohne statt. Hierzu braucht es Versammlungsräume. Diese existieren zwar bloß in einer virtuellen, computergestützten, quasi errechneten Welt, bieten aber unbestritten einen realen Kontext für gelingende Kommunikation. Esposito's Meinung hierzu ist,

„[...] dass es gerade dieser konstruktive Gebrauch des Kontextes ist, der die primäre Räumlichkeit der nichtalphabetisierten Gesellschaften mit der sozusagen sekundären Räumlichkeit kybernetischer Art verbinden kann. Die Interaktion nimmt hier die Form der neuen spezifischen Interaktivität an, die sich im Verhältnis von Mensch und Computer abspielt – und die anscheinend nicht verallgemeinerbare, kontextuelle Faktoren wieder benutzt und aufwertet.“ (Esposito 2002:44)

Die telematische Semantik reproduziert also viele Eigenschaften der voralphabetischen Semantiken. In den dynamischen Feedbackschleifen der Interaktivität entstehen neue Kontexte und somit neue Orte der Begegnung. Die Divination (und mit ihr auch die Rhetorik) nimmt sozusagen ihren angestammten Platz in der neu entstehenden Virtualität ein. Solche Betrachtungen schenken auch gerne beschworenen Verweisen auf schamanistische und nomadische oder allgemein archaische Dimensionen des Internets neue Deutungsmöglichkeiten.⁷

Hypertext und Sinnlichkeit

Cyberspace, als Begriff dem 1984 erschienenen Science-Fiction-Roman *Neuromancer* von William Gibson entnommen, wird nach Howard Rheingold dahingehend verwendet, „um den imaginären Raum zu bezeichnen, in dem sich für die Menschen, die eine CMC-Technologie [Computer-Mediated Communications, Anm. d. Verf.] benutzen, Wörter, zwischenmenschliche Beziehungen, Daten, Reichtum und Macht manifestieren“ (Rheingold 1994: 16f.).⁸

Unabhängig davon, ob der Cyberspace nun als Raum der Imagination, der Virtualität oder gar als *Nicht-Ort* (vgl. Augé 1994) betrachtet wird, finden sich bei seiner Beschreibung immer wieder notwendigerweise räumliche Metaphern. In der Architektur des Cyberspace jedoch stoßen auch ausgefeilteste Metaphoriken der Verräumlichung an ihre Grenzen.

Bleiben wir zunächst bei der begrifflichen Erfassung von Räumlichkeit, so lässt sich sagen, dass in der Moderne zum Beispiel noch jede Nation und jede Fabrik ihren sowie jeder Text seinen angestammten Platz für sich in Anspruch nehmen durfte. Die Hypermoderne bringt nun

⁷ Vgl. u.a. Escobar 2001; Kremser 1999, 2001; Leary 1997; bzw. Lévy 1997.

⁸ In jüngeren Publikationen wird William Gibson gerne gegenüber anderen, womöglich wesentlicheren Auslegungen vernachlässigt: „Ursprünglich bezeichnet *Cyberspace* die durch Hardware geschaffene Möglichkeit mittels Datenhelm, Datenhandschuhen und -brille durch eine virtuelle Welt zu navigieren und diese dann körperlich und sinnlich wahrnehmen zu können. Der Duden erklärt *Cyberspace* durch *virtuellen Raum*“ (Lübke 2005: 239 bzw. 88).

neue raumzeitliche Kontexte mit sich und jedes Stück Treibgut Text tendiert zunehmend dazu, seine Begrenztheit zu verlieren, aufgehend im unendlich scheinenden Ozean des *Hypertextes*. Was macht diesen Ozean des Hypertextes nun so besonders?

„Das Verfassen von Hypertext erzeugt Schriftstücke, deren Bestandteile sich – digital vermittelt – auf externe Dokumente beziehen können.“ (Hrachovec 1996: 446)

Das *sich auf externe Dokumente beziehen* ist soweit nichts bahnbrechend Neues. Jeder einigermaßen wissenschaftlich abgehandelte Text (wie zum Beispiel der vorliegende) bedient sich zahlreicher Querverweise (zum Beispiel in der Form des Zitats). Nicholas Negroponte, sicherlich einer der einflussreichsten *Digerati*⁹ des Informationszeitalters, beschreibt das Besondere am Hypertext folgendermaßen:

„Der Raum für Informationen wird in keiner Weise von drei Dimensionen eingeschränkt. Hier kann sich eine Idee oder ein Gedankengang als multidimensionales Netzwerk präsentieren, mit Verweisen zu weiteren Entwicklungen oder Argumenten, die sich wiederum heranzurufen oder ignorieren lassen. [...] Teile von Informationen können zurückgerufen, Sätze beliebig erweitert und unbekannte Worte sofort mit Definitionen versehen werden.“ (Negroponte 1995: 90)

Hier wird ganz offensichtlich dem Netzwerkgedanken gefrönt. Ein Gedanke hat viele andere zur Grundlage und nimmt auf viele weitere Bezug. Ein Gedanke ist also zugleich Produkt und Ausgangsmaterial vieler Gedanken. An anderer Stelle hört sich das Ganze noch ein Stückchen spektakulärer an:

„So wie der Hypertext die Grenzen der gedruckten Seite aufhebt, wird das Postinformationszeitalter [sic!] die Beschränkungen der Geographie überwinden. Im digitalen Leben ist es nicht wichtig, zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu sein, da eine Übertragung der Orte [sic!] möglich werden wird.“ (Negroponte 1995: 204)

Lassen wir das Wortungetüm *Postinformationszeitalter* einmal beiseite, so sticht im ersten Satz dieses Zitates vor allem der angenommene Status des Hypertextes als Handelnder ins Auge. Nicht etwa der denkende, schreibende, lesekundige oder hermeneutisch interpretierende Mensch (oder dessen Geist oder dessen Kreativität) steht mitsamt seiner Potenz im Vordergrund des interaktiven Geschehens. Um die Grenzen der gedruckten Seite aufzuheben, wird dem Hypertext hier – bewusst oder unbewusst – so etwas wie eine sich unabhängig vom menschlichen Individuum manifestierende Intelligenzform zugewiesen.¹⁰

Hypertext kann hier – durchaus vergleichbar mit dem vorhin erwähnten Begriff der *Kommunikationen* aus der Theorie sozialer Systeme – als unabhängig von dem Medium, in welchem er stattfindet, verstanden werden. Das neue Medium Internet beschleunigt nun, aufgrund seiner Jugendlichkeit mit enormer Frische und Attraktivität beseelt, das Entstehen des *Hypertextes* und der *Kommunikationen* in besonders augenscheinlicher Art und Weise.

⁹ Eine grundlegende Beschreibung und Kritik der *virtuellen Klasse* (vgl. John Armitage 1999) der *Digerati* – einer durch Computer-Industrie und Online-Communities neu entstandenen Elite – findet sich bei David Brown (1997).

¹⁰ Vielleicht ist ja gerade diese oben angesprochene Form der kollektiven Intelligenz gemeint, die Pierre Lévy und, wenn es nach ihm geht, die ganze Menschheit demnächst im anthropologischen Raum des Wissens zu finden gedenkt (vgl. Lévy 1997 bzw. Kremser 1999).

Die herausragenden Qualitäten des Hypertextes liegen sicherlich in seiner Geschwindigkeit (bis hin zur maximalen Geschwindigkeit, also der *Echtzeit*) und seiner potentiellen Unbegrenztheit (hinsichtlich Quantität und Komplexität). Mit jedem zusätzlichen Link wird der Hypertext, ohne sich dabei in Widersprüche zu verzetteln, sowohl ein wenig engmaschiger, gewissermaßen dichter, als auch weiter, weil weitläufiger, und das noch dazu zur selben Zeit. Das unterschiedlichste Wissen und Nicht-Wissen, Können und Nicht-Können verknüpfen sich auf diese Art und Weise in- und durcheinander. Ein Text wird zum Teil vieler Texte und viele Texte werden zu einem Text. Eine Geschichte wird zum Teil vieler Geschichten und viele Geschichten zu einer.

Für Pierre Lévy speist sich die weitreichende Faszination für das neue Medium aus drei grundlegenden Quellen:

„(1) der Geschwindigkeit der Evolution des Wissens, (2) der Anzahl der Menschen, die neues Wissen erwerben und produzieren, und (3) der Entwicklung neuer Werkzeuge (jener des Cyberspace), die aus dem Nebel der Informationen diesem Raum entsprechende, unbekannte und unbestimmte Landschaften, singuläre Identitäten und neue soziohistorische Gestalten auftauchen lassen können.“ (Lévy 1997: 24f. zit. Nach Kremser 1999: 286)

Nicht bloß der *Nebel der Informationen unbestimmter Landschaften* erschwert die Orientierung im Cyberraum. Beim Eintritt in die graphisch/textuell beschaffene Welt eines MUDs oder MOOs¹¹ werden sehr bald mögliche Auswirkungen auf unser räumliches Denken offensichtlich.

Die räumliche Vorstellung eines Nebeneinanders, vor allem aber auch die Annahme der örtlichen Ausschließlichkeit eines bestimmten Objektes müssen hier aufgegeben werden. Alles kann mit allem verknüpft, in jeden Text kann eine Unzahl weiterer Texte verwoben werden. Im kleinsten Raum können die meisten Informationen verborgen liegen, und das kleinste Zimmer, der kleinste Raum, kann ein ganzes Universum in sich beheimaten. Die Träume und Fantasien diverser ProgrammiererInnen des Cyberspace scheinen sich fraktaler bis quantenphysikalischer Logiken zu bedienen, und der Raum des Wissens wächst und wächst unaufhörlich.

Die Konfusion, aber auch die Illusion einer neu erschaffenen, digitalen Welt der Wunder und der Selbstbestimmung wären beinahe perfekt, würden wir nicht unaufhörlich auf einen anderen, scheinbar grundlegenden Modus der Wahrnehmung zurückgestoßen werden, nämlich jenen der sinnlich-körperlichen Welterfahrung. Für manche unter uns CybernautInnen kann dieser Umstand ohne Zweifel äußerst schmerzvolle Erfahrungen bedeuten (Nacken-/Rücken-/Kreuzschmerzen, Dehydration, Schwindel, Gefühle der Einsamkeit oder gar Hilflosigkeit usw.).

„Zwischen der Welt, in der wir uns aufhalten, und dem informatischen Universum liegt ein Schnitt. Er ist gewaltsam, weil der unsagbar wirkliche Körper verlorengelht und an seiner Stelle die Desorientierung im diskursiven Medium beginnt.“ (Hrachovec 1996: 454)

¹¹ „MUDs (multiple-user dimensions, or multiple-user dungeons) and MOOs (multiple-user dimensions, object oriented) are computer programs that numerous users can log into and explore while interacting with each other“ (Nakamura 2002: 147). Für MUDs findet sich an anderer Stelle jedoch auch die Langform *Multi-User-Domain* (Negroponte 1995: 223).

Das informatische Universum bietet den UserInnen eine Vielzahl sinnlicher Reize, die vorwiegend über das Auge, das Ohr und die Fingerspitzen hindurch geschleust werden. Mentale Desorientierung kann in unzähligen Fällen zur unangenehmen, in anderen Fällen jedoch auch zur gewollten bis hin zur gewohnten Begleiterscheinung beim Durchwandern virtueller Welten werden. Ein Großteil an physisch-sinnlicher Erlebniswelt, der das Leben mit zu etwas Lebenswertem macht, den das Internet der Computer-/Bildschirm-/Bedienungseinheit allerdings (noch?) nicht bieten kann, bleibt dabei auf der Strecke.

„Humans cannot live by information alone – in fact, the more we have of it, the more we want to touch, hold, taste, walk upon, actually move through what the information shows us.“ (Levinson 2003: 4)

Information allein macht also keinen Menschen, sondern irgend etwas anderes. Information allein macht auch keine Gesellschaft.

Obwohl die Frage der Sinnlichkeit und Geborgenheit in der Mensch-Maschine-Mensch-Interaktion stets eine wichtige und höchst spannende bleibt, steht auch fest, dass der Cyberspace, wie wir ihn bislang kennen, beispielsweise keine obdachlosen Menschen beherbergen kann, also dahin tendiert, viele soziale Fragen offen bis unberührt hinter sich zu lassen.

Diese Ausführungen rücken die Limitationen des virtuellen Raumes in den Vordergrund. Immersion in das diskursive Medium des Internet mag vieles an teilweise neuartiger räumlich-sinnlicher Wahrnehmung wie auch sozialer Kompetenz abverlangen, trotzdem ist und bleibt die menschliche Bedingtheit in der *Realwelt* schwer zu übersehen oder, um es auf eine andere Kurzformel zu bringen: „The world of cyberspace requires realspace“ (Levinson 2003: 6).

Die Rhetorik des virtuellen Raums

Kommen wir noch einmal auf die Sprache über den Raum zurück. Ein weiteres Zeugnis für das ungebremste Bedürfnis nach gelingender Kommunikation fördernder Rhetorik findet sich bei Norbert Bolz. In Anlehnung an den von Nietzsche angeregt diskutierten Rhetorikbegriff, der die Rhetorik bloß als *Medium des großen Stils* oder als *Mittel der Selbstbetäubung* entlarvt, stellt sich für Bolz eine, wie auch zuvor bei Esposito angedeutete, grundlegende Relevanz der Rhetorik dar, insofern sie „immer dann unverzichtbar [ist], wenn man sich schnell orientieren und rasch handeln muß. M.a.W.: Es gibt dann Rhetorik, weil es eben keine Evidenz gibt und weil man keine Normen (mehr) hat“ (Bolz 2001: 168).

Er sieht in der Gegenwart und ihrer zunehmenden Komplexität vor allem drei zentrale, unübersehbar ineinander verknüpfte Bedingungen für die Aktualität der Rhetorik gegeben, welche da wären: die Zeitknappheit, der Handlungszwang sowie das Nichtvorhandensein endgültiger Normen. Rückenwind bekommt er hierin von Hans Blumenberg (wir werden gleich auf ihn zurückkommen) wie auch von Friedrich Nietzsche. Wird – laut des zuletzt Genannten – die rhetorische Bedingtheit der Begriffe vergessen, so sind sie der heillosen Abstraktion ausgeliefert, was das hoch abstrakte Begriffsgebäude der neuzeitlichen Wissenschaften (wohlgermerkt in

Nietzsches Fall des ausgehenden 19. Jahrhunderts!) für ihn zur *Begräbnisstätte der Anschauung* macht.¹² Bolz meint hierzu – teilweise Nietzsche zitierend:

„Dieses Vergessen ist für das neuzeitliche Denken in dreifacher Gestalt bestimmend geworden:

- als Vergessen des Körpers im geschlossenen ‚Bewusstseinszimmer‘;
- als ‚Vergessen des Unterscheidenden‘ in der Begriffsbildung;
- und als Vergessen der Illusionen am Ursprung der Wahrheit.“ (Nietzsche 1980: 877, 880, zit. nach Bolz 2001: 169)

Das erste erwähnte Vergessen kommt uns bei der Betrachtung cyberanthropologischer Diskurse sofort in den Sinn. Je mehr wir die Hardware der vermeintlich perfekten Maschine Computer beachten, desto mehr verlieren wir den Bezug zu unserer eigenen Hardware, dem Körper und dessen vielgestaltigen Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion.

Auch das zweite Vergessen halte ich für anhaltend zeitgemäß, da unsere – von Oliver Marchart (2004) so kraftvoll beschworene – *interne* Differenz, welche – nach seinen Worten – jegliche menschliche Identität durchzieht und damit unsere größte Gemeinsamkeit und Quelle für Solidarität zu sein scheint¹³, stets durch diverse, teilweise auch höchst verlockende Heilsversprechungen des Internetzeitalters, wie zum Beispiel durch die von Lévy (1997) andiskutierte kollektive Intelligenz, in Gefahr gerät, verdrängt zu werden.

Wir Menschen bleiben demnach niemals mit uns selbst identisch, und genau das könnte unsere größte – weil einzige – gemeinsame, uns tatsächlich miteinander verbindende Stärke sein, vorausgesetzt natürlich, wir genießen auch Einsicht in diese Tatsache. Hier zur Verstärkung noch ein Zitat:

„Was die unterschiedlichen Kontexte vereint, ist die Tatsache, daß jeder auf eigene Weise die originäre Kompaktheit des *unmarked space*, der dem Einführen von Unterscheidungen vorangeht, bricht: Jeder Kontext verweist also auf ein Unsagbares, von dem er abhängt, das er aber nicht beobachten kann.“ (Esposito 1996: 319)

Was uns gleich zur dritten der angeführten Arten des Vergessens bringt. Dieses nun dürfte möglicherweise am wenigsten Gefahr laufen, tatsächlich in Vergessenheit zu geraten. Speziell in den als immer lebenswirklicher erlebbaren Illusionen der Simulation entdeckt die Menschheit neue Wahrheiten über sich selbst. Wir werden also in der Hyperrealität geradezu mit unseren eigenen Illusionen bombadiert (vgl. Virilio 2000).

Das Vergessen betrifft uns in anderer Hinsicht allerdings noch wesentlich stärker. Nietzsche schreibt nicht nur den Begriffen eine rhetorische Bedingtheit zu, sondern zudem auch ihren SchöpferInnen, den Menschen. Aufgrund seiner biologischen Indisponiertheit, von Nietzsche als Metapherntier betitelt, verschmilzt der Mensch mit seinen Begriffen von der Welt, und

¹² Bolz recurriert hier vor allem auf Nietzsches Rhetorik-Vorlesung, zu finden in: Nietzsche, Friedrich. Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe, München 1980: 879ff.

¹³ „Denn die Differenz, um die es geht, ist nicht in erster Linie die Differenz zu den jeweils anderen, es ist vor allem eine *interne* Differenz, die die eigene Identität durchzieht: weder der Westen, noch der Osten, noch ‚der Rest‘ ist *mit sich selbst* identisch. Das haben sie gemeinsam. Mit anderen Worten: Was uns miteinander verbindet, ist keine gemeinsame Identität. Es ist unser aller Nicht-Identität mit uns selbst. Nur die kann als Basis globaler Solidarität dienen“ (Marchart 2004: 220).

seine Rhetorik wird zu seiner Anthropologie. Durch die Rhetorik verständigt sich der Mensch also über seine Kultur. Bolz hierzu: „Die Metapher ist die Natur des Menschen, d.h. die Rhetorik *ist* die Anthropologie“ (Bolz 2001: 176).

An dieser Stelle bezieht er sich nun zentral auf Blumenberg (1981), für den sich die Rhetorik als entscheidendes Medium des Überlebens zwischen den unerträglichen Grenzwerten des Realen als Trauma und Simulation darstellt (vgl. ebd.: 177). Die Begriffe Trauma sowie Simulation scheinen schlaue gewählt und bieten Angriffsflächen für weiterführende Interpretation.

Ich möchte nun im Fahrwasser Blumenbergs in etwas überzeichneter Weise mögliche Deutungshorizonte dieser Sichtweise darlegen.

– digitale engel –

Wir Menschen haben die Fähigkeit erlangt, uns vor der harten Realität der todbringenden *Natur* durch einen Schutzmechanismus – nennen wir ihn *Kultur* – abzuschirmen. Diese elementare Form der Traumabewältigung findet sich wohl überall auf der Welt, freilich in extrem unterschiedlichen Ausprägungen. Kultur kleidet also *Wirkliches*, was immer das auch sein mag, in *Menschliches*. Interessant ist nun, dass das schützende Gewand der Kultur, welches wir uns überstreifen, zu unserer anthropologischen Wahrheit wird.¹⁴

Dieser Schritt ist einer in Richtung der *Abstraktion*: *Schein* verschmilzt sozusagen mit dem *Sein* und Begriffe von der Welt werden zur Welt. Wir fliehen durch diesen Schritt gewissermaßen hinter ein Bild, welches wir uns von der Welt machen, in der wir uns befinden.

Eng verknüpft hiermit ist auch der Begriff der Rolle. Jedes Welt-Bild sieht gewisse Aufgaben, also Rollen für uns vor, die auszufüllen unsere Aufgabe ist, und Realitätsbezug misst sich an der Fähigkeit, diese Rollen für unsere Umwelt verständlich zu machen (vgl. auch meine Ausführungen zur Rhetorik). Neue Rollen ergeben neue Bewältigungsstrategien und eine eben erwähnte Extremform dieser Flucht vor der traumatischen Wirklichkeit ist jene in Richtung der Simulation. Gelänge dieser extreme Schritt, so wären wir, oder was von uns übrig bliebe, in ihr (der Simulation) als materiefreie Rollenwesen endgültig von unserer Sterblichkeit befreit, eine abstrakte, unendliche Form des Menschen, gleich digitaler Engel, beheimatet im Universum der Floppy-Discs.

Digitale Engel beanspruchen keinen eigenen Körper für sich, vielmehr sind sie im mentalen Raum des Hypertextes aufgelöst. Sie benötigen keinerlei Platz, denn sie reisen in der Raumzeit, die sie zu Punkten zu krümmen verstehen, an denen sie – je nach Belieben – ewig vorübergehend, ewig verweilend, einmal hier, einmal da, zu erscheinen pflegen.

Um die Schilderung wieder auf eine weniger gewagte Form zu konzentrieren, erscheint eine bei Bolz zitierte Kurzformel Blumenbergs hilfreich: „Der menschliche Wirklichkeitsbezug ist indirekt, umständlich, verzögert, selektiv und vor allem ‚metaphorisch‘“ (Bolz 2001: 176). Wir entkommen unseren Erzählungen nicht, sind und bleiben metaphorische Wesen.

¹⁴ „Wichtig dabei ist nicht allein, daß der Mensch ein *zoon technikon* ist, das artifizielle technologische Einrichtungen, seine ‚zweite Natur‘, zwischenschaltet, zwischen sich selbst und der rohen natürlichen Umgebung; eher ist der Status dieser ‚zweiten Natur‘ irreduzibel *virtuell*“ (Žižek 1999: 86).

Der in den vorhergehenden Kapiteln der *Raumsemantiken* angedachte Ausflug in linguistische und philosophische Gefilde kann sich in Bezug auf die Bewertung aktueller Mediendiskurse aus cyberanthropologischer Perspektive als sehr hilfreich erweisen. Ich möchte versuchen, das vorhin Ausgebreitete noch einmal in aller Prägnanz seiner Bedeutung für diese Arbeit zuzuführen.

Worte verwirren, wo sie fehl am Platz scheinen. Trotzdem sind die Landschaften der Medien und Ideologien voll von ihnen. Das ist weiterhin nicht verwunderlich (generelles Schweigen wäre möglicherweise verwunderlich), denn Kommunikationen erzeugen soziales Geschehen. Wer also auch immer an der gesellschaftlichen Bildung beziehungsweise Umbildung beziehungsweise Unbildung beteiligt sein möchte, kommt nicht daran vorbei – zumeist zunehmend medial unterstützt – zu kommunizieren.

Doch alles Kommunizieren findet auf einer als brüchig entlarvten Oberfläche statt. Oftmals klaffen unüberwindliche Spalten zwischen den Kommunikationen und ihren AdressatInnen, den Personen. Verständigung wäre womöglich eine extrem hilfreiche, bleibt jedoch stets eine äußerst unwahrscheinliche Tatsache. Inmitten all der (scheinbar) gelingenden und zum Scheitern verurteilten Kommunikation bilden sich komplexe und dynamische logische Räume, wie – beispielhaft geschildert – der Hypertext des informatischen Universums.

Rhetorik dürfte, stets im Wettstreit und doch untrennbar mit der Logik verbunden, eine durch die neuen Modi der Mensch-Maschine-Mensch-Interaktivität bedingte Aufwertung erfahren. Sie könnte somit – muss aber nicht unbedingt – Abhilfe gegen unmögliche Kommunikation schaffen. Sie erreicht dies dann eher, wenn ihre (zumindest) dreifache Bedingtheit nicht total in Vergessenheit gerät.

– Rhetorik ist an das *leibhaftige Hier und Jetzt* geknüpft. Aus dem Bewusstseinszimmer des Denkens heraus muss (mindestens solange bis überzeugende Alternativen dafür gefunden sind) auch ein leidgeplagter und vergänglicher Körper erkannt werden, der zugleich als Angelpunkt der Welterfahrung und zentrales kulturschaffendes Instrument der Menschheit schlechthin weiterhin großartige Dienste zu leisten vermag.

– Der individuelle Mensch muss seiner *inneren Ungleichheit* zugeführt werden. Durch die Einsicht in die eigenen, immer neuen *Unterschiede* mit sich selbst wird Lernen möglich. Auch das *Andere*, denn was ist das *Andere*, wenn nicht bloß ein – zugegeben manchmal erstaunlicher – Unterschied, könnte dadurch ohne jegliche Form der Abwertung im eigenen Weltbild einen Platz bekommen.

– Am Ursprung unserer Wahrheiten liegt die Illusion. Was geheimnisvoll klingt, ist es nicht unbedingt. Die Zeichen mehren sich, dass wir unsere Wirklichkeit bloß aus unserer individuellen beziehungsweise überindividuellen (sozialen) Auffassung der Wirklichkeit heraus entstehen lassen. Sie (die Wirklichkeit, wie auch die Auffassung über diese) wird dadurch nicht unwirklich (seit Menschengedenken stehen sich unvereinbare Wirklichkeiten auf zahllosen Schlachtfeldern dieser Erde feindlich gegenüber), allerdings auf das Äußerste fragil. Der rhetorisch aufgeklärte, konstruktivistische Mensch hat oder vielmehr hätte dies zu berücksichtigen, bevor er den Mund oder neuerdings auch den Server öffnet, um vermeintliche Wahrheiten ins kommunikative Netzwerk der Weltgesellschaft zu entlassen.

Diese Ausführungen sollen keinesfalls als Aufforderung zum Schweigen gedeutet werden (wenngleich in einem derartigen Fall die Überraschung vermutlich groß wäre), sondern vielmehr als Einladung zum Staunen. Eine seltene, sehr besondere Art der Sensibilität ist gefragt, um hinter die Wahrheit, aber mitunter auch Notwendigkeit der gemachten Wahrheiten blicken zu können.¹⁵

Und immer bleibt die Hoffnung auf Verständigung. Vielleicht hat gerade der unstillbare Drang nach mehr Information über die Illusionen am Ursprung der Wahrheit oder über das unbekanntere Andere oder aber über eine mögliche körperlose, ergo schmerzfreie (?) Zukunft grundlegend zur Entdeckung der virtuellen Realität beigetragen.

Will sich die Kultur- und Sozialanthropologie nun weiterhin als Wissenschaft vom Menschen für den Menschen – live und direkt aus dem Leben heraus – beweisen, so hat sie die Menschheit auch in diese abstrakten Dimensionen zu begleiten. Wie sie das versucht, möchte das folgende Kapitel veranschaulichen.

Cyberanthropologie

Die Kultur hinter dem Bildschirm

„Gleich einem Anthropologen, der aus einer fremden Kultur zurückkehrt, besitzt der virtuelle Forschungsreisende einen geschärften Blick für die Vorstellungen in der realen Welt.“ (Turkle 1998: 429)

Verschiedene Hoffnungen und Enttäuschungen verbinden sich auf dem Weg des Projektes der Cyberkultur und ihrer Beforschung. Studien darüber sind mittlerweile Legion.¹⁶

Cyberanthropologie oder eben die Anthropologie der Cyberkultur befasst sich mit (im Zuge der Herausbildung virtueller Gesellschaften) entstehenden Technologien und der Art und Weise ihrer *soziosymbolischen*¹⁷ Konstruktion und Einbettung innerhalb menschlicher Gesellschaften (vgl. Budka/Kremser 2004: 214).

Kultur- und SozialanthropologInnen müssen dabei nicht unbedingt – obwohl dies zweifelsfrei sehr hilfreich sein könnte – einzelne Technologien bis in das kleinste Detail verstehen lernen. Das bleibt, wie so vieles, speziell dafür ausgebildeten Fachleuten vorbehalten. Vielmehr geht es darum, die soziokulturellen Milieus, aus welchen heraus bestimmte technologische

¹⁵ Nach Paul Watzlawick gebe sich der wahre, mit dem kritischen Geist des konstruktivistischen Denkens erleuchtete Mitmensch von Zeit zu Zeit anhand dreier spezifischer Eigenschaften zu erkennen: Er wäre „erstens frei, denn wer weiß, daß er sich seine Wirklichkeit schafft, kann sie jederzeit auch anders schaffen. Zweitens wäre dieser Mensch im tiefsten ethischen Sinne verantwortlich, denn wer tatsächlich begriffen hat, daß er der Konstrukteur seiner eigenen Wirklichkeit ist, dem steht das bequeme Ausweichen in Sachzwänge und in die Schuld der anderen nicht mehr offen. Und drittens wäre ein solcher Mensch im tiefsten Sinne konzilient“ (Watzlawick 2005: 80f.).

¹⁶ Vgl. exemplarisch folgende einführende Werke: Escobar 2001 (sein Artikel erschien im Original bereits 1994); Lévy 1996; bzw. Macek 2003-2004. Zu bisherigen cyberanthropologischen Forschungsanstrengungen in und von Wien aus vgl. Kremser 1999 bzw. aktueller Budka/Kremser 2004.

¹⁷ *Soziosymbolisch* stellt in gewissen Kreisen das zeitgemäße Synonym für *soziokulturell* dar; verwendet wird dieses Wort zum Beispiel von Susanne Lummerding (2005).

Entwicklungen entstehen, sowie das darin enthaltene gesellschaftsverändernde Potential eingehender zu analysieren.

„Die ersten Cybernauten erkannten sehr rasch, daß das Vermögen, sich beliebige Erfahrungen zu verschaffen, auch das Vermögen bedeutet, solche grundlegenden Begriffe wie Identität, Gemeinschaft und Wirklichkeit zu verändern. Die Virtuelle Realität ist eine Art neuer Vertrag zwischen Menschen und Computern, eine Vereinbarung, die uns große Macht verleihen kann, uns dabei aber auch unwiderruflich verändern könnte.“ (Rheingold 1995: 351)

Jede neu entwickelte Technologie, jedes neu entstehende Medium geht mit einer besonderen Art von Attraktion einher. Mit jeder Erfindung werden auch Menschen in ihrer Art zu denken, zu fühlen und zu handeln aufs Neue herausgefordert, sich selbst zu erfinden. Dies passiert insofern, als sie durch die spezifischen Kommunikationen über die Technologie oder durch das Medium mit bestimmten Aspekten ihrer selbst konfrontiert werden.¹⁸

Auf der Suche nach dem verlorenen Welt- oder Selbstbild finden sich tagtäglich unzählige Menschen vor flimmernden Monitoren wieder. Noch vor ein paar Jahrzehnten war dies bloß einigen wenigen eingeweihten PionierInnen und WegbereiterInnen der digitalen Revolution vorbehalten. Das Computerzeitalter ist mit erstaunlicher Geschwindigkeit – binnen weniger Jahre – wie eine riesige Welle über einen großen Teil der Menschheit hereingebrochen. Wie konnte das passieren?

„Je mehr wir uns miteinander vernetzen, desto mehr werden die Wertvorstellungen eines Staates oder einer Nation den Werten größerer und kleinerer elektronischer Gemeinschaften weichen. Wir werden uns in digitalen Nachbarschaften zusammenfinden, in denen der physikalische Raum keine Rolle mehr spielt und in denen Zeit eine neue Bedeutung bekommen hat.“ (Negroponte 1995: 13)

Die Welle konnte nur deswegen solch eine fantastische Größe erlangen, weil Bezug nehmend auf die Attraktivität des neuen Mediums und seiner Technologien innerhalb und zwischen unterschiedlichen Interessensgruppen – alias *elektronischen Gemeinschaften* – eine spannende Form des Gleichklanges vorzuherrschen schien und scheint.

Vision und Nutzungsmöglichkeiten

„Das exponentielle Wachstum des Cyberspace sowie das Programm der Cyberkultur (Lévy 1996-1998) orientiert sich an drei Prinzipien: die Verbindung aller mit allen, die Schaffung virtueller Gemeinschaften und die kollektive Intelligenz.“ (Kremser 1999: 284)¹⁹

¹⁸ Es sei an dieser Stelle auf die Seite <http://www.technorealism.org> [Zugriff 3.5.2007] und die dort näher beschriebenen Grundsätze über gesellschaftliche Herausforderungen und Anforderungen beim überlegten Gebrauch neuer Informations- und Kommunikationstechnologien verwiesen. Die acht Punkte in aller Kürze: „1. Technologies are not neutral. 2. The Internet is revolutionary, but not Utopian. 3. Government has an important role to play on the electronic frontier. 4. Information is not knowledge. 5. Wiring the schools will not save them. 6. Information wants to be protected. 7. The public owns the airwaves; the public should benefit from their use. 8. Understanding technology should be an essential component of global citizenship.“

¹⁹ Kremser zitiert hier aus dem Programm der Cyberkultur von Lévy (1996).

Wer den Zugriff auf das Internet trotz der mancherorts ungeahnten, andernorts irrelevanten und vielerorts schwer zu passierenden Kluft der *digitalen Trennung* (*digital divide*²⁰) schafft, tut dies – um Manfred Kremser (1999: 287f.) zu folgen – vorrangig aufgrund der Aussicht auf folgende zentrale Nutzungsmöglichkeiten:

- *Informationsbeschaffung*: Das Internet bietet Zugriff auf diverse Wissensbestände und Glaubenssysteme, deren Grenzen durch den dynamischen Charakter des Informationsaustausches zunehmend im Verschwinden begriffen sind. Es gibt keine reine, geschweige denn wahre Information, sondern nur betrachtete. Die Cyberanthropologie hat sich diesbezüglich eines visuellen beziehungsweise beobachtungsorientierten Paradigmas zu bedienen, um Kontexte beziehungsweise die Art der Repräsentation (die Verpackung) von Information sichtbar machen zu können.
- *Kommunikation* kann im Netz in unterschiedlicher Art und Weise stattfinden. Ob via E-Mail, mittels Internet-Telefonie oder in diversen Chat-Applikationen; ob durch Newsgroups, unzählige Forenlandschaften oder die Blogosphäre; ob in den virtuellen Welten von MUDs, MOOs oder MMORPGs²¹: Das hochgradig (intra- und interpersonelle) Kommunikation fördernde Medium Internet bietet einen reichen und stetig wachsenden Fundus an Austauschmöglichkeiten. In Bezug auf die Cyberanthropologie verlangt dies nach einer diskursiv, also gesprächsorientiert ausgerichteten, vorrangig qualitativen Cyberethnographie.²²
- *Selbstdarstellung*: auf Homepages (ein sehr globalisierter Begriff, für welchen sich keine überzeugende Übersetzung in der deutschen Sprache finden mag) wurde ursprünglich, wie in Büchern, nur ungleich aussichtsloser, versucht, Information durch die Zeit hinweg zugänglich und fest zu halten. Der immense Drang nach Aktualität (to be up to date) untergräbt diesen Anspruch jedoch zusehends. Die allgegenwärtige Tendenz zu steigender Eingriffs- beziehungsweise Gestaltungsmöglichkeit auf Homepages (von „außen“, zum Beispiel durch Kommentare oder Gästebucheinträge, wie von „innen“, zum Beispiel durch editing, content management usw.) und die daraus resultierende Zunahme an Interaktivität könnte als Huldigung an diesen Drang verstanden werden. In der Cyberethnographie verschmelzen in Bezug auf das Thema der Selbstdarstellung anhand diverser Homepages nun, abhängig von Anforderung, forschungsleitender Fragestellung beziehungsweise Untersuchungsgegenstand das visuelle mit dem diskursiven Feldforschungsparadigma zu jeweils unterschiedlichen Anteilen miteinander.
- *Organisation von Menschen mit Hilfe der Vernetzung*: Jedes Medium ist mit einem spezifischen Potential für gesellschaftliche Veränderungen ausgestattet. Das Internet stellt eine besonders ausgeprägte Neigung hierfür zur Disposition; laut Nils Zurawski bietet es „den idealen Rahmen für die dezentrale und transnationale Selbstorganisation von Gruppen“ (Zurawski 2000: 151).

²⁰ Der Begriff wurde aufgrund einer vor allem in Amerika sehr einflussreichen Studie von Donna Hoffman und Thomas Novak („Bridging the Digital Divide: The Impact of Race on Computer Access and Internet Use“) populär und bezieht sich auf das (zweifelsohne bei jeder Technologie mit Zugangshürden bzw. Zugriffsbeschränkungen welcher Art – beispielsweise in Form finanzieller Aufwendungen oder von Unterschieden im AnwenderInnenwissen – auch immer auftretende) Problem des erschwerten bis verunmöglichten Internetzugangs sozial schlecht gestellter, ethnischer Minderheiten (vgl. Nakamura 2002:108).

²¹ MMORPG ist die Abkürzung für Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

²² Zum Begriff der Cyberethnographie siehe Hakken 1999; bzw. Miller/Slater 2000.

- *Aufbau eines globalen Marktplatzes*: Die Gabe wie der Tausch derselben (Stichwort Reziprozität) sind jeden geglückten Kommunikationsprozess fundamental begleitende Tatsachen.²³ Seit frühester Zeit werden speziell dafür geschaffenen Medien kollektiv (mehr oder weniger) anerkannte Tauschwerte zugeordnet. Ob Kaurimuschel, Nugget oder Geld zum Beispiel in Form des Dollarscheins – ihr den Tausch vereinfachender und dadurch vielfachender Charakter begann die Kommunikation in zunehmendem Maß aus dem Prozess des Gebens und Nehmens herauszudrängen. (Geld-)Handel wird zur Wirtschaft und die fortschreitende Abstraktion der Tauschmedien führt auch zu ansteigend spekulativem Charakter des Handelns.

Mit dem Marktplatz Internet ist ein Wirtschaftsraum entstanden, der vollends auf eine materielle Bedingtheit des Tauschmediums zu verzichten scheint. In den zunehmend abstrakter operierenden Mechanismen des Gebens und Nehmens geht im Handel nun nicht mehr bloß die Kommunikation, sondern auch das stoffliche Medium verloren. Digital(isiert)e Transaktionen und Vermögen werden in Kombinationen von Nullen und Einsen wiedergegeben, Waren zirkulieren allein durch eine vermeintlich unscheinbare – und zudem oftmals anonyme – Abänderung einzelner Kommastellen digital(isiert)er Sparkonten.

Genau darauf zielt auch die Vision der Digerati: Das Atomzeitalter geht ins Informationszeitalter über, indem Materie zu Information wird. Das materielle Atom wird zum informellen Bit, und die Welt wird digital, um mit den Worten Negropontes (1995) zu sprechen.

Diese Liste der Nutzungs- und damit auch Forschungsmöglichkeiten durch das Internet ließe sich beliebig, speziell jedoch in Richtung Sinnlichkeit, Spiritualität oder auch Mystik fortsetzen. Das Totem PC und sein Medium Internet sind Zufluchtsorte sowie Horte der Zerstreuung zugleich. Digitale Welten werden als Schauplatz virtuell realisierter Gestaltung von Freizeit, Sexualität und Krieg genutzt. Es bestehen sogar zweifelsfrei gewagte, aber dadurch nicht weniger verlockende Hoffnungen, dass Körper zerschmetternde, militärisch inszenierte Kriege gänzlich von der Erdoberfläche weg in die Virtualität hin zu verschwinden beginnen.²⁴

Der Mythos Computerrevolution und darin – bedauerlicherweise, aber wahrscheinlich nicht zufälligerweise zumeist in männlicher Form – auftretende Musageten, Trickster, Schöpfer- und Heldenfiguren (Cyberpunks, Hacker, Wizards oder wiederum die Digerati, um nur einige wenige Beispiele zu nennen) bieten natürlich auch für diverse Spielarten der Spiritualität und Esoterik (im Sinne von Geheimwissen)²⁵ breite Projektionsflächen. Was für die einen revolutionären oder aber unabänderlichen Glauben bedeutet, ist für die anderen etwaiger Deprivation entgegenwirkende Droge. Kaum eine religiöse Gemeinschaft, die nicht dem Charme des elektronischen Geistes unterliegt. Die finale Grenze (*final frontier*) des Cyberspaces erstrahlt im Schein aller erdenklichen menschlichen Qualitäten.²⁶

²³ Zur Diskussion der Begriffe Gabe, Ware, Tausch, Reziprozität usw. verweise ich auf Ausführungen über theoretische Grundlagen der ökonomischen Anthropologie (Seiser/Mader 2005).

²⁴ „Wie bekannt spielen alle großen Armeen mehr und mehr virtuelle Kriegsspiele, Schlachten, die alle denkbaren Bedingungen eines ‚richtigen‘ Krieges simulieren. Daher ist die Frage, die klarer Weise aufstößt: wenn wir virtuellen Sex haben, warum nicht auch virtuellen Krieg? Warum sollte ‚richtiger‘ Krieg nicht durch einen gigantischen virtuellen Krieg ersetzt werden, der vorbei wäre, ohne daß die Mehrheit der Bevölkerung sich überhaupt bewußt geworden wäre, daß überhaupt einer stattfand [...]“ (Žižek 1999: 148).

²⁵ Ist nicht beispielsweise das Wissen und Können eines Hackers für viele so etwas wie Esoterik?

²⁶ Nach Dave Healy ist die „amerikanische Psyche“ (wer, oder was auch immer das sein mag) seit jeher maßgeblich von der Aussicht auf eine finale Grenze („final frontier“) und deren Eroberung (zentraler Attraktor ist hier vor

In diesem Panoptikum der Abstraktion fällt es jedoch schwer eine von der digitalisierten Informationsflut bedrohte Orientierung zu bewahren. Deswegen möchte das folgende Kapitel versuchen die im Zeitalter der Moderne zu ortenden Wurzeln einer heraufbeschworenen sowie tatsächliche Kernkompetenzen einer kommenden *Cyberkultur* zu beschreiben.

Realisation und Analyse der Cyberkultur

„Despite the novelty, however, cyberculture originates in a well-known social and cultural matrix, that of modernity, even if it orients itself towards the constitution of a new order – which we cannot yet fully conceptualize but must try to understand – through the transformation of the space of possibilities for communicating, working and being.“ (Escobar 2001: 57)

Die Moderne ist längst noch nicht verschwunden, vielerorts hat sie sich hinter verführerisch schimmernden Oberflächen der Postmoderne verschanzt beziehungsweise auf medial unterrepräsentierte beziehungsweise ausgeblendete Weltregionen verlagert, um von dort aus am Weltgeschehen teilzuhaben. Das digitale Zeitalter ist – wie auch die durch sie hervorgebrachte Cyberkultur – eine aus dem Nährboden des Maschinenzeitalters heraus entstandene Erscheinung oder vielmehr, um es in anderen Worten anzudeuten, dessen konsequente, wenn auch weitaus subtilere Fortsetzung.²⁷

Die materielle beziehungsweise technologische Grundlage der Cyberkultur speist sich vorwiegend aus vier Quellen: Da wären erstens abertausende Kilometer an Kupfer und Glasfaserkabeln, zweitens diverse Funksende- und Empfangseinrichtungen inklusive Satelliten, drittens die zunehmend umfangreicher ausgestattete und doch auf immer kleinerem Raum Platz findende Computerhardware sowie viertens die darauf abspielbaren Softwareanwendungen, die den individuellen multimedialen Zugang zu den virtuellen Welten erst ermöglichen (vgl. Kremser 1999: 287).

Eine grundlegende, vielleicht etwas abgebrühte, dadurch aber umso realistischer anmutende Einschätzung der Charakteristiken einer Anthropologie der Cyberkultur findet sich bei Arturo Escobar (2001). Für ihn ergibt sich weder die Notwendigkeit der Heraufbeschwörung einer

allein eine Himmelsrichtung, nämlich der Westen, unter dem Motto „go west“) bestimmt, ständig in Berührung mit neuen Kulturen (leider allzu oft verbunden mit deren Bedrohung bis hin zur Zerstörung) und gefangen zwischen der Sicherheit des „place“ und der Freiheit des „space“, zwischen Dazugehörigkeit bzw. Eingebundenheit, also „involvement“ und Unabhängigkeit („independence“, vgl. Healy 1997: 57ff.). Als die „amerikanische Psyche“ des weiten, wilden und westlichen Landes Kalifornien schließlich und endlich an der pazifischen Küste eine ungeheure geographische Grenze fand, schien es nur stimmig und folgerichtig nach neuen, finalen Grenzen Ausschau zu halten – im Weltall, im psychedelischen sowie im virtuellen Universum. Vgl. auch den Begriff des Techno-Kolonialismus (Besiedelungsgeschichte des Internets) als Terminus für „das kolonialistische Imaginäre, das auf High-Tech und den ‚weißen Kontinent‘ der neuen Medien projiziert wird, um darüber eine bestimmte Identität des Westens – der USA oder EU-Europas – zu sichern“ (Marchart 2004: 217). Und schließlich zur Untermuerung der psychedelischen Dimension in der Suche nach einer finalen Grenze folgendes Zitat: „Die sieben Millionen Amerikaner, die mit LSD die verwirrenden Möglichkeiten des Gehirns erfoschten, haben sicher den Weg zur Computergesellschaft bereitet“ (Leary 1997: 86).

²⁷ „Wenn das modernistische Universum dasjenige ist, das hinter dem Schirm versteckt ist, dasjenige von Bytes, Kabeln, Chips und elektrischem Stromfluß, so ist das postmoderne Universum das Universum des naiven Glaubens an den Schirm, der die Suche nach dem, was ‚dahinter liegt‘ irrelevant macht“ (Žižek 1999: 92).

neuen Ära der Menschheitsgeschichte noch das zwingende Bedürfnis nach einem neuen Zweig innerhalb der Kultur- und Sozialanthropologie.²⁸

Wie bei vielen anderen ethnologischen Aufgabenstellungen auch handelt es sich um die auf theoretischen und ethnographischen Erkenntnissen beruhende, sorgfältige Analyse kultureller Produktion sowie Transformation. Sämtliche Untersuchungen der Cyberkultur haben sich dabei folgende fünf zentrale Gegenstände beziehungsweise Felder vor Augen zu halten (vgl. Escobar 2001: 64ff.):

(1) *Produktion und Gebrauch neuer Technologien*

Hier befinden wir uns im Feld der *science and technology studies* (STS). Technologien werden durch Blick auf die Milieus ihrer Entstehung (ihre Geburt/Erfindung und Genese) und mannigfaltigen Verwendung (Adaptation und Identifikation) sowie auf darin agierende AkteurInnen hin analysiert.

(2) *Entstehung computervermittelter Gemeinschaften*

Dieser Fragenkomplex umfasst nicht nur die Beobachtung virtueller Gemeinschaften. Vielmehr gilt es auch textlich-graphische Aufbereitung des Programmiercodes beziehungsweise des Hypertextes sowie Eingriffsmöglichkeit in denselben mittels der so genannten *Schnittstelle (Interface)* zu betrachten. Fragen nach der Online- beziehungsweise Offline-Identität stellen sich ebenso wie Fragen nach der Form zukünftiger technosozialer Interaktionen.

(3) *Populärkultur neuer Wissenschaften und Technologien*

Während sich eine technologische Errungenschaft zu einem Massenmedium auswächst, dringt sie selbst in die vermeintlich alltäglichsten und profansten Aspekte unseres Lebens ein. Wo und in welcher Art und Weise uns die Cyberkultur im Alltag begegnet, ist Gegenstand populärkultureller Studien.

(4) *Mensch-Computer(Maschine)-Mensch-Kommunikation*

Wo der Mensch endet und die Maschine beginnt, ist längst schleierhaft geworden. Bereits der Beginn des Industriezeitalters war durch eine hochgradig ausgeprägte Zusammenarbeit zwischen Mensch und Maschine gekennzeichnet. Mit dieser Tradition wird durch die Cyberkultur keinesfalls gebrochen, vielmehr gewinnt der Stellenwert der Maschine in unserem Leben weiterhin an Bedeutung.

Kommunikation durch die Maschinen hindurch – auch diese Arbeit ist Zeugnis solcher Kommunikation – hat das eindeutige Potential, menschliches Auffassungs- sowie Artikulationsvermögen (jeweils durch das bereits angesprochene Interface hindurch) mittels der allmählichen Umwandlung und Neukomposition diverser audiovisueller Medien (zum Beispiel Zeichen, Bilder, Schrift, Sprache, Gesang) nachhaltig zu verändern.

Der Maschinenmensch, neuerdings auch Cyborg genannt, ist längst keine Fiktion mehr. Interessanterweise ist es gerade der tendentiell von der Computerrevolution ausge-

²⁸ Der neue Zweig *Cyberanthropology* entwickelte sich trotzdem – nicht zuletzt wegen des Artikels von Escobar.

schlossene, da betagtere und somit mit anderen Medien groß gewordene Teil westlicher Gesellschaften, welcher sich mithilfe diverser technischer Erzeugnisse – so genannter Implantate – der weit fortgeschrittenen Apparatedizin zusehends in ein Heer von Cyborgs verwandelt.²⁹

(5) Politische und wirtschaftliche Dimensionen der Cyberkultur

„Like information, science and technology have become crucial to capitalism, to the extent that the creation of value today depends largely on scientific and technological developments“ (Escobar 2001: 67). Etwas zu wissen, was andere (noch) nicht wissen, kann – muss aber nicht – jemanden sehr reich machen. Information hat – wie auch Wissen – ihre unbedingte Wertschöpfung.

Jede neue Technologie mitsamt dem mit ihr entstehenden Wissen über ihre Herstellung und Anwendung schafft eine gewisse Distanz zwischen Menschen mit und jenen ohne Zugangs- beziehungsweise Nutzungsmöglichkeit. Technologie ist stets von Wertungen umgeben, welche sie auch mit erzeugt und von welchen sie zugleich mit erzeugt wird. Sie verhält sich weder sozial noch kulturell neutral.³⁰

Politik wird erstens um den und zweitens im Cyberspace gemacht. Es entstehen zahlreiche, bislang nur vage beantwortbare Fragen nach der Interdependenz dieser beiden Ausformungen. Welche Gesetze und Gesetzmäßigkeiten ergeben sich aus der scheinbaren Erweiterung der politischen Sphäre im Internet? Wie essentiell ist es für soziale Gruppen beziehungsweise Individuen, an virtueller Politik (weniger Gesetzgebung, eher Meinungsbildung) zu partizipieren, und inwiefern besteht Hoffnung in Bezug auf die Verbesserung realer Lebensverhältnisse?

Viele ungeklärte Fragen gegenüber einer Politik der Virtualität bleiben bis dato unbeantwortet. Dessen ungeachtet gilt es Folgendes dringend festzuhalten:

„Wenn die Politik der Virtualität gleichbedeutend ist mit ‚Online-Demokratie‘ und ‚Offline-Apathie‘, dann besteht Anlaß zur Besorgnis. Anlaß zur Besorgnis besteht auch, wenn der Zugang zur neuen Technologie entlang traditioneller sozialer Schichtgrenzen verläuft.“ (Turkle 1998: 397)

Zum Modell des kulturellen Stoffwechsels

Dieses abschließende Kapitel ist als kleiner Exkurs sowie Ausblick zu verstehen. Ich möchte darin schlicht und einfach ein sich mir allmählich aufdrängendes Bild eines Entstehungsprozesses von Kultur – das Modell des kulturellen Stoffwechsels in drei Domänen – vorstellen.³¹

²⁹ Der auf technische Erzeugnisse angewiesene Mensch ist genau genommen so alt wie seine Kulturgeschichte. Damals wie heute kann es über Leben und Tod entscheiden, Zugang zu bestimmten technologischen Errungenschaften zu bekommen, wie zu einem Bärenfell im Winter in der Steinzeit oder zu modernen Herzschrittmachern nach einem Infarkt in der Gegenwart, was natürlich ständig neue ethische Fragen nach gerechter Verteilung aufwirft.

³⁰ „Like development, technologies are not culturally neutral“ (Escobar 2001: 68).

³¹ Das Modell des kulturellen Stoffwechsels in drei Domänen wurde bereits im Rahmen meiner Diplomarbeit (Luger 2006) erstmals erwähnt. Zur Zeit dieser Niederschrift befindet es sich weiter in Aufbau und Wandel, da es

Auch ein lokaler Bezug auf die Entstehung technosozialer Räume durch die Etablierung des Internets in Wien soll hergestellt werden. Den Schluss bildet einmal mehr der Hinweis auf die mannigfaltigen Herausforderungen für Körper, Geist und das zwischenmenschliche Zusammenleben innerhalb von rezenten technosozialen Landschaften.

„Kultur kleidet also *Wirkliches*, was immer das auch sein mag, in *Menschliches*.“ So steht es in meiner obigen Kurzbeschreibung digitaler Engel nachzulesen. Der nachfolgend kurz skizzierte, dreifaltige Schritt vom „Wirklichen“ hin zum Menschlichen ist nun jener der Stoffwechselproduktion von Kultur.

In einem Artikel von Dagmar Reichert (1996: 16ff.) finden sich drei näher beschriebene Begrifflichkeiten von Raum, namentlich der *geographische*, der *physikalische* und der *logische*. Arturo Escobar berichtet ebenfalls von *drei* Domänen kultureller Manifestationen:

„The boundaries between nature and culture, between organism and machine, are ceaselessly redrawn according to complex historical factors in which discourses of science and technology play a decisive role. ‘Bodies’, ‘organisms’ and ‘communities’ thus have to be retheorized as composed of elements that originate in three different domains: the *organic*, the *technical* (or technoeconomic), and the *textual* (or broadly speaking, the cultural).“ (Escobar 2001: 62)

Die drei Begrifflichkeiten von Raum und die drei Domänen können in einen engen Zusammenhang gebracht werden. So korreliert die Domäne *organic* mit dem physikalischen Raum (dem Urraum oder auch Kosmos) wie die Domäne *technical* mit dem geographischen Raum (dem durch menschliche Einflussnahme entstandenen Raum) und die Domäne *textual* mit dem logischen Raum (dem mentalen, abstrakten Raum der Anschauungen). Es lassen sich aber noch weitere die drei Domänen verdeutlichende Entsprechungen finden:

„The boundaries between these three domains are quite permeable, producing always assemblages or mixtures of machine, body and text: while nature bodies and organisms certainly have an *organic* basis, they are increasingly produced in conjunction with *machines*, and this production is always mediated by scientific *narratives* (‘discourses’ of biology, technology, and the like) and by culture in general. ‘Cyberculture’ must thus be understood as the overarching field of forces and meanings in which this complex production of life, labour and language takes place.“ (Escobar 2001: 62)

Die komplexe, scheinbar dreifache Hervorbringung von *Leben* (vgl. Kosmos beziehungsweise *body*, also Körper oder auch Leib), *Betätigung* (vgl. geographischer Raum beziehungsweise *machine*, also Maschine) und *Sprache* (vgl. logischer Raum beziehungsweise *text*, also Text) ist es, durch welche Cyberkultur – wie auch Kultur allgemein – beobachtbar wird. Die Gesamtheit menschlicher Stoffwechselproduktion von „Wirklichkeit“ hin zu Kultur erschöpft sich also in drei grundlegenden Domänen: Leben (zum Beispiel Nachkommen oder Blumen), Werke (zum Beispiel Computer oder Häuser) und Wissen (zum Beispiel Ideen oder Diplomarbeiten) – mehr Spuren kann ein Mensch scheinbar nicht auf Erden zurücklassen.

einen wichtigen Grundstein meiner Dissertation (Arbeitstitel: *Spuren von Rhetorik in Ritual, Psychotherapie und Cyberspace*) bilden soll.

Fast wäre das Bewegende verloren gegangen. Ohne Emotionen gäbe es keine Kultur, sind sie doch der Motor, durch dessen Arbeit hindurch sie entsteht.

„Jedes Gefühl drängt mich in eine Handlungsrichtung – auf das Objekt zu oder beim Objekt bleibend oder vom Objekt weg – und zu einem bestimmten Handlungsmodus – destrukturierend oder bewahrend oder vermeidend. So erlebe ich fühlend die jeweilige Lage des Organismus/Umwelt-Feldes als Handlungsmotivation am und im eigenen Leib. Der Grund für die Leibhaftigkeit dieser Erfahrung liegt daran, daß die Emotion normalerweise vom Bedürfnis angetrieben wird, das als Mangel im Organismus ja überhaupt Motor des Kontaktprozesses ist.“ (Dreitzel 1998: 129f.)³²

Emotionen bewegen uns, sie verwirklichen uns. Jeder menschlich hergestellte Ausdruck, sei es in der Domäne Leben, Werk oder Wissen, ist so gesehen eine verdichtete, kristallisierte Form von Emotion. Jeder Mensch, jedes Haus und jede (noch so bemüht wissenschaftlich) niedergeschriebene Arbeit oder erzählte Geschichte wäre somit festgehaltene Emotion (in unterschiedlich stabiler Machart) und berichtet von der Welt, wie sie durch den Stoffwechselprozess Kultur hindurch sichtbar wird.

Wien und finale technosoziale Ausblicke

Jedes Medium spiegelt in gewisser Weise gesellschaftliche Verhältnisse, aus denen heraus es entsteht, wider. Jede Technologie entsteht dabei in einem Spannungsfeld zwischen diversen Kräften der *Vision* (Idee) und *Realisation* (Verwirklichung). Ohne Visionen gibt es keine Aussicht auf neue Formen und ohne Realisierung keine Aussicht auf Verwirklichung derselben.

Technologien sind nicht ohne weiteres beliebig verpflanzbar. Sie haben unzählige Vorbedingungen und entstehen – wie bereits den Ausführungen des vorigen Kapitels über Cyberanthropologie zu entnehmen war – innerhalb soziokulturell generierter, diskursiver Milieus und deren Emanationen in den drei grundlegenden Domänen namens Leben, Werk und Wissen.

Im (*lokalen*) Wien erfüllten sich zum Beispiel (wie auch in anderen großen Teilen des westlichen Europas) Anfang der 1990er Jahre die Vorbedingungen, um das (*globale*) Informations- und Kommunikationssystem Internet stufenweise von *öffentlichen* (der erste Server Österreichs wurde bereits einige Jahre zuvor an der Universität Wien in Betrieb genommen) in *private* Hände übergeben zu können.³³ Damit öffnete sich das Medium – erst zögerlich, aber binnen kurzer Zeit zunehmend sprunghafter – einer größeren Anzahl an UserInnen.

Seit damals sind das Internet samt den zahlreichen daran angeschlossenen PCs sowie die mit ihnen einhergehenden technosozialen Raumnutzungsformen nicht mehr aus einem allgemein gefassten Wiener Selbstverständnis wegzudenken.

³² Im selben Text, ein paar Seiten davor findet sich ein interessantes Zitat, das für die Arbeit mit und die Relevanz von Emotionen – speziell auch im interkulturellen Zusammenhang – sensibilisiert: „Die große Bedeutung, die die Gefühle für den Kontaktprozeß generell und für die psychotherapeutische Arbeit im besonderen haben, hat ihren doppelten Grund in ihrer anthropologischen Bedeutung als handlungsorientierende Kraft und in der psychopathologischen Bedeutung der je kulturspezifischen Kanalisierung oder Unterdrückung ihres Ausdrucks“ (Dreitzel 1998: 124).

³³ Eine zeitgeschichtlich und vor allem informationstechnologisch authentischere Beschreibung dieser ersten Entwicklungsschritte des Internets an der Universität Wien findet sich bei Rastl (2000).

Nicht bloß der Lebensraum Wien, sondern allgemein der Lebensraum Erde füllt sich durch weltweit ablaufende Prozesse der kulturellen Stoffwechselproduktion zunehmendermaßen mit ineinander verschachtelten Technologien, daraus entstehenden Produkten und Anwendungen.

Der Leib, als beseeltes Zusammenspiel von Körper und Geist verstanden, erfährt sich durch seine räumliche Ausdehnung und Lage. Er schreibt sich – medial und technologisch gestützt – in den Raum ein und verwirklicht und repräsentiert sich dadurch in ihm.

Die schier unendliche Vielzahl an Kontexten des Hypertextes erfordert bisher ungeahnte mentale Beanspruchungen. Potentiell kann jeder Inhalt mit jedem Inhalt verlinkt werden – die Nullinformation (das Rauschen) wäre nahezu perfekt. Suchmaschinen dienen als virtuelle Vermittler der Systematisierung des digitalisierten, menschlichen Ausdrucks im Internet.

Der Körper läuft im errechneten Raum aufgrund mentaler Überforderung Gefahr, vergessen zu werden, allerdings bislang ohne Aussicht auf relevanten Ersatz. Mensch-Maschine-Hybride, so genannte *Cyborgs*, erscheinen als jüngste Prototypen eines neuerlich missinterpretierten Übermenschentums und Teil des Programms einer Cyberkultur, welche stets bemüht ist, drängende Fragen der Ethik (auch hier dreht sich vieles um Sein oder Nicht-Sein) in neuer Aktualität aufzurollen. Auch kybernetische Intelligenzen respektive digitale Engel könnten – abhängig davon, ob ihnen Glauben geschenkt wird oder nicht – in Zukunft ein entscheidendes Wort zu diversen virtuell moderierten Debatten beisteuern.

In diese abstrakt anmutenden, hypermedial aufbereiteten Höhen geworfen, fällt es schwer, den von der digitalisierten Informationsflut müde werdenden Blick wieder auf konkret anstehende Problematiken und Aufgaben weltweiter Zwischenmenschlichkeit und Solidarität zu richten.

Neue Formen kontextgebundener Rhetorik und Verständigung müssen gefunden werden, um Neuinterpretationen von Interkulturalität und Ethnizität nicht bloß innerhalb von virtuellen Landschaften zu simulieren, sondern in real erlebte Tatsachen umsetzen zu können. Ernsthafte und beschleunigte inter- sowie intrakulturelle Zwischenmenschlichkeit ist auf ein Interaktion förderndes Spannungsfeld dieser beiden Pole (Virtualität versus Realität) technosozialer Raumbildung angewiesen. Ihr Erfolg ist gekennzeichnet durch das aufregende Potential, unmöglich scheinende Kommunikation in glückende zu verwandeln.

Literatur

- Armitage, John. 1999. Resisting the Neoliberal Discourse of Technology. The Politics of Cyberculture in the Age of the Virtual Class
http://sami.is.free.fr/Oeuvres/armitage_resisting_discourse_technology.html [Zugriff 5.5.2007].
- Augé, Marc. 1994. Orte und Nicht-Orte: Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt am Main: Fischer.
- Blumenberg, Hans. 1981. Wirklichkeiten in denen wir leben, Stuttgart: Reclam.
- Bolz, Norbert. 2001. Die Konformisten des Andersseins: Ende der Kritik, München: Fink.
- Brown, David. 1997. Cyberdiktatur: Das Ende der Demokratie im Informationszeitalter. Berlin: Ullstein.
- Budka, Philipp and Manfred Kremser. 2004. CyberAnthropology – Anthropology of Cyber-Culture. In: Khittel, Stefan, Barbara Plankensteiner and Maria Six-Hohenbalken (eds.). Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology: Perspectives and Research Activities from Austria. Vienna: Löcker, pp. 213–226.
- Dreitzel, Hans Peter. 1998. Emotionales Gewahrsein: Psychologische und gesellschaftliche Perspektiven der Gestalttherapie. München: DTV.
- Elkana, Yehuda. 1986. Anthropologie der Erkenntnis: Die Entwicklung des Wissens als episches Theater einer listigen Vernunft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Escobar, Arturo. 2001. Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture. In: Bell, David and Barbara M. Kennedy (eds.). The Cybercultures Reader. London/New York: Routledge, pp. 56–76.
- Esposito Elena. 1996. Geheimnis im Raum, Geheimnis in der Zeit. In: Reichert, Dagmar (Hg.). Räumliches Denken. Zürich: Hochschulverlag AG der ETH Zürich, pp. 303–330.
- Esposito Elena. 2002. Virtualisierung und Divination: Formen der Räumlichkeit der Kommunikation. In: Maresch, Rudolf und Niels Werber (Hg.). Raum – Wissen – Macht. Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 33–48.
- Goody, Jack, Ian Watt und Kathleen Gough. 1997. Entstehung und Folgen der Schriftkultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hakken, David. 1999. Cyborgs@Cyberspace?: An Ethnographer looks to the Future. New York/London: Routledge.
- Healy, Dave. 1997. Cyberspace and Place: The Internet as Middle Landscape on the Electronic Frontier. In: Porter, David (ed.). Internet culture. New York/London: Routledge, 55–68.
- Hrachovec, Herbert. 1996. Homepage und Hypertext. Raumplanung im Internet. In: Reichert, Dagmar (Hg.). Räumliches Denken. Zürich: Hochschulverlag AG der ETH Zürich, pp. 443–455.
- Kneer, Georg und Armin Nassehi. 2000. Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme: Eine Einführung. München: Fink.
- Kremser, Manfred. 1999. CyberAnthropology und die neuen Räume des Wissens. In: Mitteilungen der Anthropologischen Gesellschaft in Wien (MAGW) 129, pp. 275–290.
- Kremser, Manfred. 2001. Shangó-Transformationen: vom traditionellen Donnergott der Yoruba zum digitalen Blitzgewitter im Cyberspace. Habilitation, Universität Wien.
- Leary, Timothy. 1997. Chaos & Cyber-Kultur. Solothurn: Nachtschatten-Verlag.
- Levinson, Paul. 2003. Realspace: The fate of physical presence in the digital age, on and off planet. London/New York: Routledge.
- Lévy, Pierre. 1996. Das Programm der Cyberkultur.
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2044/5.html> [Zugriff 3.5.2007].

- Lévy, Pierre. 1997. Die kollektive Intelligenz: Für eine Anthropologie des Cyberspace. Mannheim: Bollmann.
- Lübke, Valeska. 2005. CyberGender: Geschlecht und Körper im Internet. Königstein/Taunus: Helmer.
- Luger, Martin Alois. 2006. Anthropologische Räume zwischen 0 und I: Implikationen einer Cyberanthropologie der technosozialen Sphären Wiens. Diplomarbeit, Universität Wien.
- Luhmann, Niklas. 2002. Die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation. In: Pias, Claus et al. (Hg.). Kursbuch Medienkultur: Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, pp. 55–66.
- Lummerding, Susanne. 2005. agency@?: Cyber-Diskurse, Subjektkonstituierung und Handlungsfähigkeit im Feld des Politischen. Wien/Köln/Weimar: Böhlau.
- Macek, Jakub. 2003-2004. Defining Cyberculture (v.1). http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm [Zugriff 3.5.2007].
- Marchart, Oliver. 2004. Techno-Kolonialismus: Theorie und imaginäre Kartographie von Kultur und Medien. Wien: Löcker.
- Miller, Daniel and Don Slater. 2000. The Internet: An Ethnographic Approach. Oxford: Berg.
- Nakamura, Lisa. 2002. Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet. New York/London: Routledge.
- Negroponte, Nicholas. 1995. Total digital: Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation. München: Bertelsmann.
- Rastl, Peter. 2000. Es begann an der Uni Wien: 10 Jahre Internet in Österreich. http://www.univie.ac.at/comment/00-2/002_2.html [Zugriff 3.5.2007].
- Reichert, Dagmar. 1996. Räumliches Denken als Ordnen der Dinge. In: Reichert, Dagmar (Hg.): Räumliches Denken. Zürich: Hochschulverlag AG der ETH Zürich, pp. 15–46.
- Rheingold, Howard. 1994. Virtuelle Gemeinschaft: Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn et al.: Addison-Wesley.
- Rheingold, Howard. 1995. Virtuelle Welten: Reisen im Cyberspace. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Seiser, Gertraud und Elke Mader. 2005. Theoretische Grundlagen der Ökonomischen Anthropologie. <http://www.oeku.net/cp/theogrundlagen/theogrundlagen-titel.html> [Zugriff 3.5.2007].
- Shanken, Edward A. 2003. From Cybernetics to Telematics: The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott. In: Shanken, Edward A. (ed.). Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness/Roy Ascott. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, pp. 1-96.
- TECHNOREALISM.ORG. 1998. <http://www.technorealism.org> [Zugriff 3.5.2007].
- Turkle, Sherry. 1998. Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Virilio, Paul. 2000. The information bomb. London/New York: Verso.
- Watzlawick, Paul. 2005. Vom Unsinn des Sinns oder vom Sinn des Unsinn. München: Piper.
- Willke, Helmut. 1989. Systemtheorie entwickelter Gesellschaften: Dynamik und Riskanz moderner gesellschaftlicher Selbstorganisation. Weinheim/München: Juventa.
- Žižek, Slavoj. 1999. Die Pest der Phantasmen: Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien. Wien: Passagen.
- Zurawski, Nils. 2000. Virtuelle Ethnizität: Studien zu Identität, Kultur und Internet. Frankfurt am Main: Lang.