

Online-Räume und Cyber-Spaces

"Der eigentliche Raum des Internets erstreckt sich erst dahinter in die Tiefe"

Masterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Arts (MA)

an der Karl-Franzens Universität Graz

vorgelegt von

Ruth Dorothea EGGEL

Am Institut für Volkskunde und Kulturanthropologie

Begutachterin

Univ.-Prof. Dr.phil. Johanna Rolshoven

Graz, 2015

EHRENWÖRTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen inländischen oder ausländischen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht. Die vorliegende Fassung entspricht der eingereichten elektronischen Version.

Graz, am 05.10.2015

Ruth Dorothea Egge

DANK

Von ganzem Herzen danke ich Joseph Rappitsch für die immerwährende Unterstützung, die zahllosen anregenden Diskussionen, die das Material verdichteten, die Geduld und den Zuspruch.

Außerdem meiner Familie, meiner Mama, die mir immer den Rücken stärkt, meiner Schwester, die sich zu immer neuen Experimenten überreden lässt und meinem Papa für das Lektorat dieser Arbeit.

Marion Hamm, Robin Klengel und Barbara Frischling danke ich für die inspirierenden Gespräche, die oft neue Aspekte für meine Forschung öffneten, gleich wie Elisabeth Luggauer die nicht nur fachliche, methodische und reflexive Anregungen einbrachte, sondern auch half, so manch einen Gedanken zu präzisieren.

Johanna Rolshoven danke ich nicht nur für das geteilte Wissen während des Studiums, das mich erst für Raum-Kultur-Forschung begeisterte, sondern auch für die Betreuung und Unterstützung während des gesamten Forschungsprozesses.

Ganz besonders danke ich all meinen Gesprächspartner_innen – jenen die in dieser Arbeit genannt werden und auch jenen, die in dieser Arbeit namenlos bleiben – für die Einblicke und Überlegungen zu ihren Erfahrungen in Cyber-Räumen, die sie mit mir teilten.

INHALT

EINLEITUNG.....	3
1. METHODISCHES VORGEHEN.....	8
1.1 KULTURANALYSE ALS METHODE.....	8
1.2 METHODISCHE ANNÄHERUNGEN.....	10
1.3 ZUGANG ZUM FELDE.....	14
1.4 ANALYSEKRITERIEN.....	15
2. DAS FELDE VERSTEHEN.....	17
2.1 DIE ENTWICKLUNG DES CYBERSPACE.....	17
2.1.1 MEDIEN: VON DER SPRACHE ZUM COMPUTER.....	19
2.1.2 DER AUFSTIEG DES COMPUTERS.....	20
2.1.3 COMPUTER GOING ONLINE.....	21
2.2 TECHNOLOGIE ALS GEGENSTAND UND METHODE.....	24
2.3. BEGRIFFSBESTIMMUNGEN UND DEFINITIONEN DES FELDES.....	26
2.3.1 ELEKTRISCH, ANALOG, DIGITAL.....	27
2.3.2 VIRTUELLER RAUM, INTERNET, CYBERSPACE.....	27
2.3.3 CYBERANTHROPOLOGIE VS. DIGITALE ANTHROPOLOGIE.....	30
2.4 FORSCHUNGSSTAND.....	32
3. RAUMKONSTRUKTION IN DER KULTURWISSENSCHAFT.....	37
3.1 WAS IST EIN RAUM?.....	37
3.2 RAUMQUALITÄTEN VON CYBER-RÄUMEN.....	42
3.3 MENTAL MAPS UND DIE RAUMVORSTELLUNGEN DER USER.....	48
3.3.1 DIE KOMMUNIKATIONSWOLKE.....	49
3.3.2 DAS INFORMATIONENNETZ.....	51
3.3.3 DAS VISUELLE INTERFACE.....	52
3.3.4 ORIENTIERUNG UND BEWEGUNG.....	53
3.3.5 ROUTINEN.....	55
3.4 EINE NEUE RAUMTRIADEN.....	57
4. CYBER-RÄUME DES GE-/ERLEBTEN RAUMS.....	65
4.1 INFORMATION – KOMMUNIKATION.....	65
4.2 BEITRAGEN – MITWIRKEN – GESTALTEN.....	68
4.3 EXPONENTIELLE ENTWICKLUNG – VERALTETES WISSEN.....	70
4.4 GO, ASK AN EXPERT!.....	74
4.5 WER HAT ANGST VORM BÖSEN TROLL?.....	78
4.6 DIGITAL DIVIDE.....	79
4.6.1 GESCHLECHT.....	81
4.6.2 ALTER.....	84
4.6.3 RESSOURCEN, DATEN UND SPRACHE.....	86
5 SYMBOLISCHE CYBER-RÄUME (REPRÄSENTATIONSRAUM).....	87
5.1 DIE VISION ZU BEGINN: DYSTOPIE VS. UTOPIE.....	88
5.2 BIG BROTHERS ARE WATCHING YOU.....	89
5.3 ZWISCHEN REGULIERUNG, VERBOTS- UND ANGSTRAUM.....	91
5.4 METAPHER ODER SIMULATION?.....	93
5.5 SPRACHLICHE BESONDERHEITEN.....	96

6 ARCHITEKTUR VON CYBER-RÄUMEN.....	98
6.1 INTERFACE.....	99
6.2 ARCHITEKTUR DURCH CODE.....	102
6.3 HARDWARE UND DEVICES.....	105
7 ZUSAMMENSPIEL DER RAUMTRIAD.....	107
7.1 BEISPIEL: ADBLOCKER.....	108
7.2 MACHTVERHÄLTNISSE IM INTERNET.....	110
7.3. BEISPIEL: „WAS IST EIN GOOGLE?“.....	112
7.4 BEISPIEL: HACKER_INNEN UND HACKS.....	113
ZUSAMMENFASSUNG.....	115
QUELLEN.....	121
ONLINE-QUELLEN.....	127
ANHANG.....	130
EXKURSE:.....	130
#ANALOGER LINK.....	130
#CHICKENFUCKER.....	130
#EIGENER ZUGANG.....	131
#ENTHEMMUNG.....	131
#ELEKTRIFIZIERUNG.....	132
#GAMERGATE.....	133
#HETEROTOPIE.....	133
#HYPERTEXT.....	136
#LINKS.....	136
#NICHT-ORT.....	137
#TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMM.....	137
#VERFASSUNG DES INTERNETS.....	138
#WINDOWS - FENSTER.....	138
ABBILDUNGEN.....	139
MENTAL MAPS.....	140

EINLEITUNG

Die »Technik«¹, Technologien wie Internet, Computer und der Cyberspace sind zu fixen Bestandteilen unseres Alltags geworden. Unsere Erfahrungen und Wahrnehmungen werden von Technologien geprägt, dies stellt uns vor die Herausforderung einer neuen Auseinandersetzung mit uns selbst und mit neuen »Realitäten«.² Michele Kendrick sagt, dass alles, was wir als wahr und real empfinden, von Technologie komme, die sich in uns einschreibt.³ Im Mittelpunkt meines Interesses stehen ebendiese Erfahrungen in den elektronischen digitalen online Räumen⁴ des Cyberspace. Das Internet hat zunehmenden Einfluss in *allen* Lebensbereichen. Was bedeutet das für unser Leben?

„Der elektronische Raum, der Raum der Kommunikation, den wir künftig in unserem Alltag erleben, ist nicht mehr dieser klassische Raum, dessen Erfahrung wir noch gestern machten, sondern er wird zu einer hybriden symbolischen Form, deren Repräsentation den herkömmlichen Kriterien entgeht.“⁵

Wo man Computer betrachtet, muss man heute fast notwendigerweise auch das Internet betrachten. Zwischen individueller Verwendung und weltweiter Vernetzung entstehen unüberschaubar viele hybride Räume unterschiedlichster Nutzung. In einem kulturwissenschaftlichen Raumkonzept, in dem es Raum versteht „Nebeneinander, Ineinander und Gleichzeitigkeit individuellen Handelns, als Teil sozialer Prozesse und somit Teil der Konstitution von Kultur abzubilden“⁶, ist es auch die Aufgabe der Forschung, die hybriden und multidimensionalen Räume des Cyberspace und ihre unmittelbare Erfahrung durch die Akteur_innen in ihren kulturellen Zusammenhängen zu betrachten.

Die Technik im Alltag prägt unsere Wahrnehmung, unsere Bilder von der Welt aber auch von uns selbst als Akteur_innen. Computertechnologien haben uns dabei, in Verbindung mit dem

1 Diese Art von Anführungszeichen werden in dieser Arbeit für Distanzierungen und Hervorhebungen verwendet.

2 Vgl. Marius Risi u.a.: Das Hirn in der Kiste. Zum Verhältnis von Technik und Subjekt in der virtuellen Welt der Computerspiele. In: Thomas Hengartner/Johanna Rolshoven (Hg.): Technik - Kultur. Formen der Veralltäglichungen von Technik - Technisches im Alltag. Zürich 1998, Oturö im rimöölänncz imn“Tgen 2 „5unsT2LunsTijö2

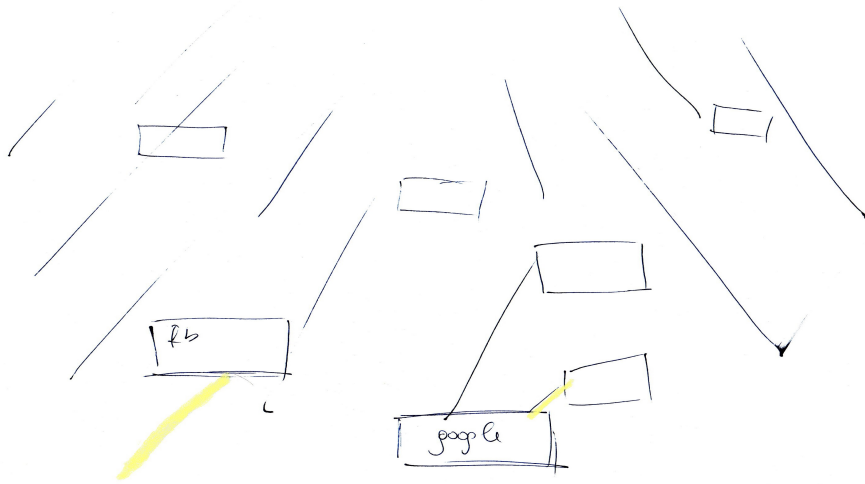


Abbildung 8: Mental Map CoolGirl

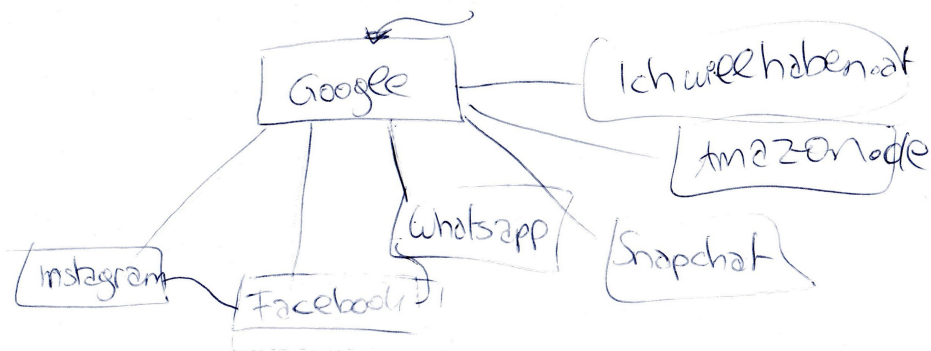


Abbildung 9: Mental Map Clara

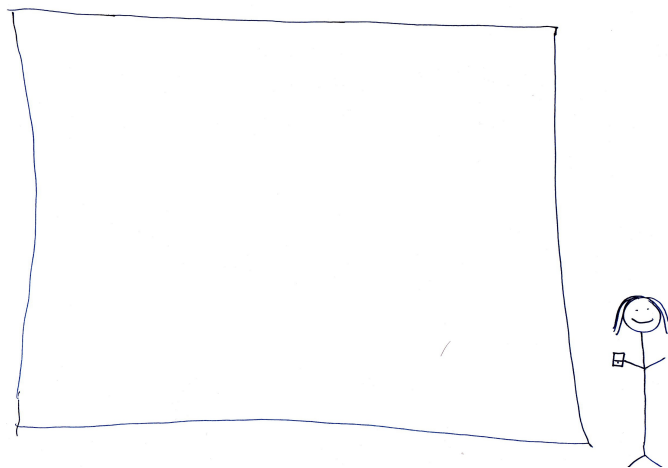


Abbildung 10: Mental Map Antonia

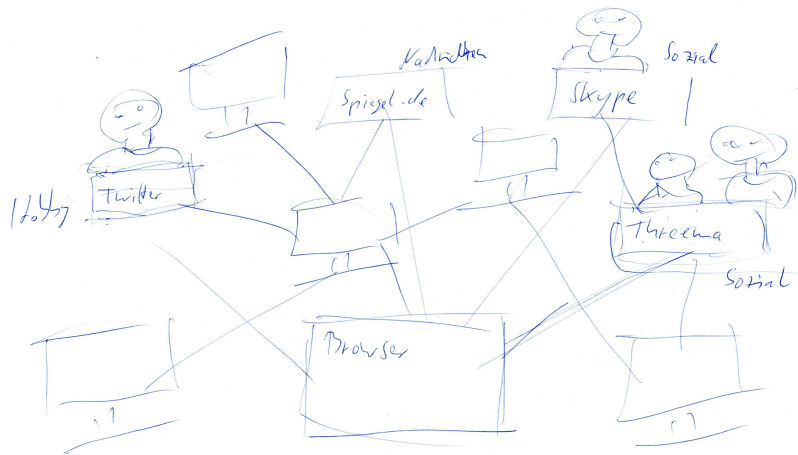


Abbildung 11: Mental Map Verena

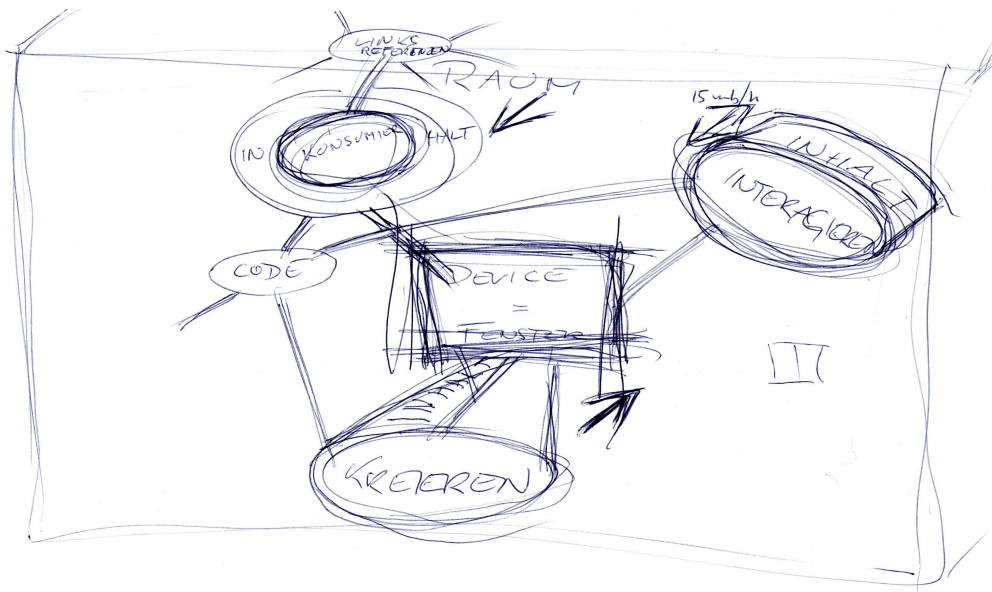


Abbildung 12: Mental Map Kroxigore 1



Abbildung 13: Mental Map Kroxigore 2