



LUDWIG-  
MAXIMILIANS-  
UNIVERSITÄT  
MÜNCHEN

FAKULTÄT FÜR KULTURWISSENSCHAFTEN  
INSTITUT FÜR ETHNOLOGIE



*Vortrag im Oberseminar*

---

PD Dr. Alexander Knorr (Institut für Ethnologie, LMU):

## Cyberculture

### Abstract

Mit dem Begriff "Cyberculture" geht es mir nicht darum, eines der vielen, mit dem Präfix "cyber-" versehenen, so hippen Buzzwords erneut in den Ring zu werfen. Ganz im Gegenteil geht es zum einen darum, den Hype wegzunehmen, und den Begriff auf soliden Boden zu stellen. Zum anderen versuche ich, ein Modell von Kultur vorzustellen, das den Spezifika der Gegenwart gerecht wird: ein ethnologisch gangbares Konzept, das zu einer Welt passt, die von Computertechnologie und der Infrastruktur des Internets durchdrungen ist. Das Modell ist in den vergangenen sieben Jahren, die ich für mein Habilitationsprojekt "maxmod: an ethnography of cyberculture" online verbracht habe, Stück für Stück entstanden. Es besteht aus fünf Elementen, die um den Kern des "Umgangs mit den Dingen" angelagert sind. Die fünf Elemente sind: *Technologie* (technische Artefakte und quasi-natürliche Umgebungen wie Stadtlandschaften und die Internet-Infrastruktur—die Dinge, mit denen umgegangen wird), *Kybernetik* (das als Über-Disziplin angetretene akademische Unterfangen, das zu einem nicht-verbalisierten, unterschwelligem, aber wirkmächtigen kulturellen Topos geworden ist, und die Vorstellung von den Dingen informiert), *soziokulturelle Aneignung* (die Prinzipien, welche die konkreten Prozesse des Umgangs mit den Dingen fassen), *Cyberpunk* (ein mittlerweile globales, gleichermaßen multi- wie transmediales Genre, welches die Aneignungsprozesse informiert, und diese wieder aufgreift), und *Spielen und Spiele* (die ungleichen, aber gegenseitig voneinander abhängigen Zwillinge, welche die für Innovation und Kreativität unabdingbare Haltung, sowie deren ultimatives Produkt beschreiben).

Montag, 8. 2. 2010, 18.00 – 19.30 Uhr (Beginn s.t.!)

Edmund-Rumpler-Str. 13, Raum B 112