



Abstracts zu Workshop 17

Die Aneignung digitaler elektronischer Technik

Organisation: Alexander Knorr

Alexander Knorr

Die Erfindung des Computers als eine Geschichte der Aneignung

Der digitale elektronische Computer hat weltweite Verbreitung gefunden und ist zu einem Bestandteil verschiedenster soziokultureller Lebenswelten geworden. Für den Teil der modernen Ethnologie, der sich dem Umgang mit den Dingen widmet, hat sich so ein weiteres Feld ergeben. Um die empirisch fassbaren Phänomene dieses Feldes zu verstehen, erscheint gegenwärtig der Gebrauch von Konzepten wie Konsum oder eben Aneignung als passend und besonders fruchtbar.

Die Dinge im Fokus der „neuen materiellen Kultur“ sind nicht Naturgegebene wie Landschaft oder Rohstoffe, sondern global diffundierende Artefakte. Menschengemachtes, das aus seinem Ursprungsmilieu herausgebracht oder -geholt wird, um in andere gesellschaftliche und kulturelle Kontexte zu kommen, in welchen dann damit umgegangen wird. Artefakte haben eine Entstehungsgeschichte, die ihnen in verschiedener Form und Stärke eingeschrieben ist, und mit ihnen transportiert wird. Dem wird Rechnung getragen und gerade die Frage, inwieweit das Gepäck, welches ein Gegenstand mit sich bringt, wirkmächtig wird, oder eben nicht, wird wesentlich behandelt. Damit wird auch die Vorgeschichte eines Artefaktes bedeutsam.

Die Geschichte der Erfindung des Computers scheint Allgemeingut, ist nahezu in jedem einführenden Werk der Informatik zu finden, in Lexika und populären Veröffentlichungen. Diese Zusammenfassungen folgen meist der *standard view of technology* und laufen auf eine unilineare evolutionäre Entwicklung hinaus. Diese Geschichte ist aber auch Gegenstand der *science and technology studies*, welche die soziokulturellen Dimensionen und Aspekte von Technik betonen. Für Pierre Lévy ist der Computer gar das Ergebnis von „Aneignungen und Kaperungen“ ...

Persönlich halte ich Aneignung für ein zentrales Vehikel des Verstehens von Kultur und Gesellschaft, nicht nur der Gegenwart. In diesem Vortrag geht es mir darum, zu zeigen, dass Aneignung der Beantwortung von synchronen wie diachronen Fragestellungen hilft, dass hier Kontinuitäten existieren, und schliesslich dass die Bedingungen für Kreativität und Innovation, sowohl bei der Erfindung, als auch der Weitererfindung, die der Nutzbarkeit von Deutungsoffenheit, die der Aneignung sind.

Bernhard Krieger

Gebrauch und Konsum in der Produktion von Open-Source Software

Unter *Open Source Software* versteht man Computer Programme deren Lizenz dem Nutzer das Recht einräumt, den Quelltext in einer für Menschen lesbaren Form einzusehen. Des weiteren erlauben *Open Source* Lizenzen das Programm für jeden beliebigen Zweck zu verwenden, es zu kopieren und weiterzugeben. Außerdem ist es dem Nutzer gestattet, das Programm zu verändern und in veränderter Form zu verbreiten.

Dieser Vortrag beleuchtet Prozesse der Produktion von *Open Source Software*. Die Analyse von Handlungsnetzwerken erweist sich prinzipiell als hilfreich für ein Verstehen von Autorität und Macht innerhalb technischer Herstellungsprozesse. *Actor Network Theory* ist eine politische Theorie die uns hilft Autorität und Macht in der Herstellung von Technologien zu verstehen. In diesem Zusammenhang spielt das Prinzip der Abstraktion eine wesentliche Rolle. Durch Abstraktion entsteht die Etablierung von Machtzentren. Sie stellt dabei das hauptsächliche Mittel dar, durch welches Macht im herkömmlichem Wissenschafts- und Technikbetrieb etabliert und manifestiert wird. Der Grad an Abstraktion auf dem ein Akteur operiert bestimmt auch seine Position im jeweiligen Handlungsnetzwerk in welchem Ressourcen ungleich verteilt werden.

Die Analyse meiner ethnographischen Daten ergibt jedoch, dass Abstraktion nicht ein wesentlich strukturierendes Element in der *Open Source* Welt darstellt. Im Gegenteil: Beitragende zu *Open Source* Projekten versuchen Abstraktion und Komplexität zu vermeiden. Vielmehr erstreben sie Klarheit und Modularität. Eine zentrale Positionierung im Latour'schen Sinn erfolgt durch den Gebrauch Ihres Beitrag.

Wie wir anhand der Ethnographie des *Open Source Content Management Systems* SPIP sehen werden hat der Gebrauch von *Open Source Software* viele Merkmale, die man üblicherweise mit Konsum in Verbindung bringt. Deshalb macht es Sinn Daniel Millers Theorie des Konsums (und infolgedessen Hegels Konzept der Objektivierung) anzuwenden um die beweglichen Machtzentren von *Open Source* zu verstehen.

Carsten Ochs

„Operating system is like family head!“ Zur Logik kultureller Aneignungsprozesse im Rahmen globaler IKT-Lokalisierung am Beispiel des PAN Localization Project

Eine Binsenweisheit besagt, dass Informations- und Kommunikations-Technologien (IKTs) den Planeten *globalisieren* – und so *homogenisieren*. Weniger bedacht wird, dass sie zu diesem Zweck selbst erst einmal *lokalisiert* werden müssen. Eben dies wird im Rahmen des *PAN Localization Project*, einer Lokalisierungs-Initiative auf *not-for-profit* Basis, geleistet. An diesem transnational vernetzten und in 11 Asiatischen Ländern durchgeführten Projekt lässt sich exemplarisch studieren, wie die potentiell globale *Kulturtechnik des Digitalisierens* in einigen Regionen Asiens *angeeignet*, d.h. in *kulturelle Praxis*

umgesetzt wird. Als Finanzier fungiert eine kanadische „Entwicklungs“-Organisation, die Regionalbüros in verschiedenen Teilen Asiens unterhält. Im Rahmen einer *multi-sited ethnography* zu diesem Projekt wurden 3 Feldforschungs-Aufenthalte an verschiedenen Projekt-Standorten durchgeführt (Lahore/Pakistan: regionale Projekt-Leitung, pakistanisches Team; Singapur: Regionalbüro Entwicklungs-Organisation; Ottawa/Kanada: Hauptquartier Entwicklungs-Organisation).

Der IKT-Lokalisierungs-Prozess erweist sich als *experimentelles Entwerfen eines Kultur-Programms* (im Sinne von A. Léroi-Gourhan): das pakistanische Entwicklungs-Team versucht die Operationen von Computer-Artefakten in die lokal-spezifischen Operationsketten von EndnutzerInnen im ländlichen Raum zu integrieren, indem einerseits Software auf der Zeichen- und Symbol-Ebene an deren angenommenes Kultur-Programm angepasst wird; andererseits wird das Artefakt im Rahmen von Unterricht auf verschiedenen Ebenen (semantisch, semiotisch, kognitiv etc.) mit dem bestehenden Kultur-Programm der Zielgruppe verwoben – ein *neues* Kultur-Programm wird entworfen, welches Komponenten des *bestehenden* Programms reproduziert. *Sowohl Kulturimporte* (Software-Anwendungen), *als auch lokale Kultur* sollen neu erfunden und so transformiert werden.

Die kulturelle Aneignungs-Strategie des Entwicklungs-Teams stellt sich dabei als in sich gebrochen und in Widerspruch zum offiziellen Diskurs der Entwicklungs-Organisation dar: wenn das Betriebssystem zum „family head“ des Computers wird, werden patriarchalische Diskurse reproduziert, die dem Ziel der IKT-Integration – Erzeugung „offener“ Sozial-Strukturen – kaum förderlich scheinen. Mein Beitrag wird die konfliktreiche Logik dieser Prozesse anhand von Auszügen aus dem empirischen Material verdeutlichen.

Thorsten Storck

Die Ausstrahlung Gottes: Wie Medientechnologie religiös angeeignet wird

Der Vortrag wird die religiöse Aneignung moderner Medientechnologie behandeln. Dieses Phänomen kann am Fallbeispiel der in Heidelberg ansässigen charismatisch-christlichen Freikirche Die Taube Heidelberg e.V. gut gezeigt werden, da die geradezu obsessive Beschäftigung der Gemeindemitglieder mit modernen Medien auf wichtige Aspekte der Verbindung von Religion und Technologie in der Gegenwart hinweist.

Die Anreicherung elektronischer Artefakte mit zusätzlichen kulturellen und religiösen Bedeutungsebenen wird durch die Verbreitung und Verbilligung medialer Produktionsmittel gefördert. Der Wandel der Medienstruktur von „Wenige Sender, viele Empfänger“ zu „Viele Sender, viele Empfänger“ geht mit einer steigenden Komplexität elektronischer Artefakte einher. Je undurchsichtiger die Funktionsweise elektronischer Technologie wird, desto leichter kann sie mit religiösen Bedeutungsebenen ausgestattet werden.

Die Gottesdienste der Taube Heidelberg und die dort praktizierten „Geistesgaben“ werden in vielfältiger Weise medial aufbereitet und verbreitet. Dazu gehört neben einer großen Zahl von Druckerzeugnissen und einer umfangreichen Internetpräsenz auch die Ausstrahlung von Gottesdiensten im

Berliner Kabelfernsehen. Dieses aufwändige Engagement kann nicht nur als reguläre Öffentlichkeitsarbeit verstanden werden, denn sie steht im engen Zusammenhang mit der in dieser Gemeinde praktizierten „geistlichen Kriegsführung“.

Dem väterlichen und weitgehend auf positive Aspekte beschränkten Gottesbild der Gemeinde steht eine Armee von Dämonen und Geistern gegenüber, die es zu bekämpfen gilt. Durch Medientechnologie soll der Heilige Geist über ein möglichst weites Gebiet hinweg „ausgestrahlt“ werden und zur Bannung dämonischer Einflüsse führen. Dies wird besonders deutlich, wenn etwa der Funktionsfehler eines Webservers als Zeichen dämonischer Sabotage gedeutet wird, die mit Gebeten vor dem Gerät bekämpft werden muss.

Sophie Elixhauser

Zur Verwendung und Aneignung von Funk und Telefon bei den Inuit in Ostgrönland

Dieser Vortrag beschäftigt sich mit der Verwendung und Aneignung von Mobilfunk, UKW Seefunk und Telefon im Alltag der Inuit in Ostgrönland. Aufbauend auf ethnographischer Feldforschung in der Ammassalik Region (2005-8), werde ich anhand von Beispielen darlegen, wie sich auf diesem Weg Arten der Alltagskommunikation, wie z.B. indirekte Sprechweisen, Humor und Formen nonverbaler Kommunikation manifestieren und wieso man in diesem Zusammenhang von einer Aneignung der Kommunikationstechnologien sprechen kann.

Die Ostküste Grönlands ist eine dünn besiedelte Region mit insgesamt ca. 4000 Menschen. Als selbstverwalteter Teil des Staates Dänemark ist Grönland mit modernen Kommunikationstechnologien ausgestattet, die den Alltag der lokalen Bevölkerungsgruppen prägen. Telefon, See- und Mobilfunk (neben anderen Technologien wie z.B. Internet) wurden und werden zunehmend in das tägliche Leben integriert, wobei besonders die Schnelligkeit der Aneignung dieser Technologien ins Auge sticht. So wurde beispielsweise Ende 2006 das Mobilfunknetz, das zunächst auf die Städte beschränkt war, auf alle grönländischen Dörfer ausgeweitet und nach wenigen Wochen waren Handys aus dem Alltagsleben der Dorfbevölkerung nicht mehr wegzudenken. Ferner spielt auch der Seefunk schon seit längerem eine wichtige Rolle bei der Kommunikation während der Bootsreisen, z.B. zum Austausch von Informationen zu Wetter, Fisch- und Jagdvorkommen und diverser anderer Themen.

Die Alltagskommunikation der Menschen in Ostgrönland besteht oft aus kürzeren Kommentaren und Witzen durchsetzt mit Momenten kommunikativer Stille, unterstützt durch Mimik und Gestik. Ferner basiert das Zusammenleben der Menschen auf einer Vermeidung von Konfrontation. Dieser Vortrag zeigt, wie diese Kommunikationsweisen im Zusammenhang mit See-, Mobilfunk und Telefon verwendet werden, Technologien, bei denen der sprachliche Austausch naturgemäß im Mittelpunkt steht. Hierbei werde ich auf die Rolle von räumlicher Distanz und verschiedenen Zielgruppen sowie damit zusammenhängende Ambiguitäten eingehen. Ferner wird dargelegt, dass man nicht von einer reinen Übernahme dieser Technologien sprechen kann, da bestimmte Funktionen und

Charakteristika im ostgrönländischen Kontext besonders herausstreuen und auf den soziokulturellen Kontext hinweisen.