

Roland Eckert · Waldemar Vogelgesang ·
Thomas A. Wetzstein · Rainer Winter

unter Mitarbeit von Hermann Dahm und Linda Steinmetz

Auf digitalen Pfaden

*Die Kulturen von Hackern, Programmierern,
Crackern und Spielern*

Westdeutscher Verlag

Inhalt

Einleitung	9
------------------	---

I. Die Veralltäglicung des Computers

1. Die Genese des Mediums und seiner Voraussetzungen	13
2. Der Computermarkt	18
2.1 Die Verbreitung der Hardware	18
2.2 Der Softwaremarkt	20
2.2.1 Computeranwendungen	21
2.2.2 Die Spielesoftware	25
3. Computernetze	35
3.1 Datex-L und Datex-P	37
3.2 Bildschirmtext (Btx)	38
3.3 Mailbox-Systeme	42
4. Computerfreizeit	50

II. Computerfolgen - ein kontroverser Diskurs

1. Vereinzelung und Isolation vs. Interaktion und Integration ...	58
2. Verlust an Kreativität und Phantasie vs. Schaffung neuer Lernanreize und Bildungsangebote	60
3. Verkümmern der Sprachfähigkeit und Schriftsprache vs. Entstehung eines neuen visuellen Lebensstils	63
4. Algorithmisierung des Denkens vs. Evokation von Phantasien und Gefühlen	66
5. Vertiefung vs. Nivellierung bildungsmäßiger und kultureller Unterschiede	69
6. Enteignung der Erfahrung vs. Erschließung neuer Wirklichkeitsdimensionen	72
7. Computermymen und kein Ende	74

III. Untersuchungsplan, Forschungsinventar und theoretische Grundlagen

1.	Qualitative Annäherung an den Computeralltag	79
2.	Datenerhebungsverfahren	81
2.1	Beobachtungen	81
2.2	Problemzentrierte Interviews	85
2.3	Ergänzende Erhebungsstrategien und -materialien	87
3.	Auswertungsstrategien	89
4.	Der theoretische Rahmen: Gebrauchsformen, Bedeutungsmuster und Differenzierungen	91

IV. Aneignungsformen und kulturelle Praktiken

1.	Die Gateways	95
2.	Der 'persönliche' Computer	99
3.	Die Informationsbörsen	106
4.	Wissensaneignung, Wissensdimensionen, Wissenshierarchien	115
5.	Die Einbettung des Computers in die Freizeit	125
5.1	Das zeitliche Engagement	125
5.2	Multi-Media-Collagen	128
5.3	Leisure Suit Larry	134
6.	Reflexive Technikbilder	140
7.	Kommunikation und Gesellung	145

V. Die Hacker

1.	Die Ursprünge des Hackertums	153
1.1	Hackerdämmerung	153
1.2	Hacking made in Germany	155
2.	Die Spezialkultur der Hacker	159
2.1	Login	161
2.2	Erlebnis- und Bedeutungsmuster in der Hacker-Spezialkultur	163

2.3	Die Ethik der Hacker	176
2.4	Problemzonen des Hackens	181
3.	Computerkriminalität	185
3.1	Die Crasher	185
3.2	Datendiebe, Spione, Informationshändler und Saboteure	187
4.	Hacker-Perspektiven	190

VI. Die Programmierer

1.	Kulturpessimistische Etikettierungen	193
2.	Einstieg, Karriere, Spezialisierung	195
3.	Zeit- und Sozialstrukturen	199
4.	Faszinations- und Relevanzmuster	204
4.1	Die Lust am Entdecken	204
4.2	Leistungs- und Kompetenzerlebnisse	206
4.3	Der Programmierer als Künstler	208
4.4	Die Herrschaft über die Maschine	211
5.	Professionalisierungstendenzen: Vom Hobby zum Beruf	215
6.	Exkurs: Cracking Service Presents - die Cracker- und die Demo-Szene	220

VII. Die Spieler

1.	Spiel und Kultur	229
2.	Spielen und die Veralltäglichung des Computers	229
3.	Nutzungsformen der Computerspiele	230
3.1	Fallanalysen	231
3.2	Eine zusammenfassende Typologie	250

VIII. Computerszenen - Pfade in neue Welten

1.	Technikmythen, Techniksoziologie und die Praxis der Computerfreaks	253
2.	Der kulturelle Alltag von Computerfreaks	255
3.	Die Faszination der 'Computer-Rahmen'	257
	 Zusammenfassende Thesen	 261
	 <i>Literatur</i>	 267