

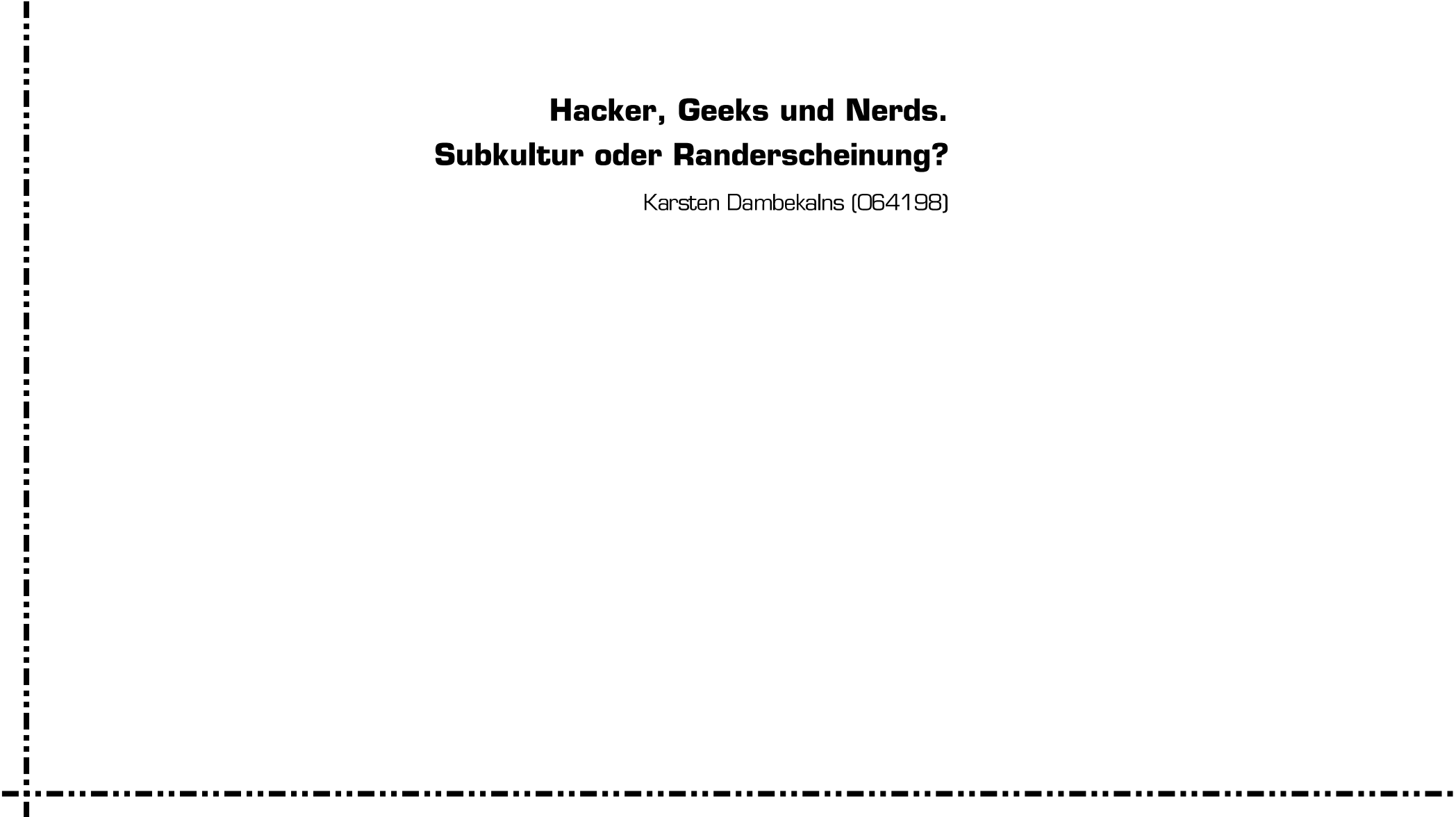


Hochschule für Bildende Künste Braunschweig

HS Was ist Kultur?
WS 2001/2002
Prof. Dr. E. Bauer

**Hacker, Geeks und Nerds.
Subkultur oder Randerscheinung?**

Karsten Dambekalns (064198)





Inhalt

- 1. Einleitung | 0x02 | 00010 | 2
- 2. Kultur - der Versuch einer Definition | 0x03 | 00011 | 3
 - 2.1 Verschiedene Sichtweisen der Kultur | 0x03 | 00011 | 3
 - 2.1.1 Kultur aus Sicht der Systemtheorie | 0x03 | 00011 | 3
 - 2.1.2 Kultur ist Zivilisation!? | 0x04 | 00100 | 4
 - 2.1.3 Hochkultur und Populärkultur | 0x04 | 00100 | 4
 - 2.1.4 Soziologische und psychologische Aspekte der Kultur | 0x06 | 00110 | 6
 - 2.2 Eine Kulturdefinition für die vorliegende Arbeit | 0x07 | 00111 | 7
- 3. Hacker, Geeks und Nerds - eine eigene Kulturform | 0x08 | 01000 | 8
 - 3.1 Um wen geht es? | 0x08 | 01000 | 8
 - 3.1.1 Geeks | 0x08 | 01000 | 8
 - 3.1.2 Nerds | 0x09 | 01001 | 9
 - 3.1.3 Hacker | 0x0A | 01010 | 10
 - 3.2 Vorlieben und Gemeinsamkeiten | 0x0B | 01011 | 11
 - 3.3 Sprache | 0x0D | 01101 | 13
 - 3.3.1 Das Jargon File | 0x0D | 01101 | 13
 - 3.3.2 Jargon, Slang und techspeak | 0x0E | 01110 | 14
 - 3.3.3 Schriftsprache | 0x0E | 01110 | 14
 - 3.3.4 Hacker-Sprache weltweit | 0x11 | 10001 | 17
 - 3.4 Zeichen und Symbole | 0x12 | 10010 | 18
 - 3.5 Verhalten, Verbreitung, Auftreten - wo sind die Hacker? | 0x14 | 10100 | 20
- 4. Fazit | 0x16 | 10110 | 22
 - Literatur | 0x17 | 10111 | 23



1. Einleitung

In den letzten Jahren hat die Informations- und Telekommunikations-Branche (IT) einen ungeahnten Boom erlebt. Immer mehr Menschen besitzen einen PC, immer mehr Menschen gehen ins Internet; der Computer dringt immer weiter in alle Lebensbereiche ein.

Gerade das enorme Wachstum des Internet, und die damit verbundenen und daraus resultierenden Erscheinungen sind bemerkenswert. Eine dieser Erscheinungen ist das Wachstum der Open-Source-Szene, einer Gemeinschaft von Computer-Begeisterten die sich der Entwicklung freier Software verschrieben hat.

Eine zweite Entwicklung ist das Phänomen Silicon Valley. In diesem Landstrich rund um San Jose in Kalifornien hat die IT- und Computer-Industrie ihren liebsten Siedlungsplatz gefunden und die Landschaft in architektonischer, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Weise grundlegend geprägt.

Beide Entwicklungen haben eine gesellschaftliche Gruppe entstehen lassen, deren Merkmale auf das Vorhandensein einer eigenen Subkultur hinweisen. Beispielhaft seien Dinge wie Geek Code und Pink Slip Parties genannt. Ist die Gemeinschaft der Hacker jedoch wirklich eine Subkultur, oder handelt es sich nur um eine gesellschaftliche Randerscheinung, die bald wieder in der Bedeutungslosigkeit versinken wird? Dieser Frage will ich mit der vorliegenden Arbeit nachgehen.

Open-Source-Software

Traditionell wird kommerzielle Software fertig übersetzt verkauft.

Bei *Open-Source*-Software erhält man jedoch auch den Quelltext, kann das Programm also selbst verändern.

Bekanntestes Beispiel ist wohl das Betriebssystem Linux.

Geek Code

Der Geek Code enthält in codierter Form die persönlichen Eckdaten eines Geeks. Ein Beispiel findet sich in Kapitel 3.3.3.

Pink Slip Parties

Mit dem großen Crash des Internet-Booms Ende 2001 wurden auch in der IT-Industrie massenhaft Entlassungen vorgenommen. In Amerika ist *Pink Slip* ein Synonym für das Kündigungsschreiben, daher wurden die fast hysterisch gefeierten Abschiedsparties der Entlassenen als *Pink Slip Parties* bekannt.



2. Kultur - der Versuch einer Definition

Um festzustellen, ob Hacker, Geeks und Nerds eine Subkultur darstellen, muss zunächst eine geeignete Kulturdefinition gefunden werden. Was also ist Kultur?

Diese Frage ist nicht leicht, wenn überhaupt, zu beantworten: Bereits 1954 fanden KROEBER und KLUCKHOHN in einer Studie mehr als dreihundert Definitionen des Kulturbegriffes. Dies zeigt deutlich die Komplexität und die Breite der mit dem Kulturbegriff zusammenhängenden Fragestellungen.

Einzig der etymologische Ursprung des Wortes Kultur kommt bei allen Definitionen gleichermaßen aus dem Lateinischen. Das lateinische Wort *cultura* bedeutet so etwas wie Landwirtschaft und Feldbestellung. Diese Bedeutung findet sich heute noch im Wort Agrikultur wieder.

2.1 Verschiedene Sichtweisen der Kultur

Zum einen kann unter Kultur alles verstanden werden, was Menschen schaffen: Kultur ist die *Lebensweise eines Volkes*. Diese Sichtweise schließt materielle Manifestationen der Kultur ebenso ein wie immaterielle, auch die durch den Menschen hervorgerufene Veränderung der Natur, die geistigen Hervorbringungen der Menschheit, wie Schrift und Kunst, sowie die sozialen Organisationsformen, in denen die Menschen zusammenleben, werden darunter verstanden. Der Begriff der Kultur ist insofern eng mit dem Begriff der Zivilisation verwandt.

2.1.1 Kultur aus Sicht der Systemtheorie

Etwas weniger weit gefasst kann Kultur als Gesamtheit der menschlichen Kommunikation, verbaler wie nonverbaler Art, betrachtet werden. Diese globale Definition wird im Rahmen der Systemtheorie weiter präzisiert, welche die Kultur als Vorrat von Themen ansieht [LUHMANN 1987, S. 244]. Diese Themen besitzen den Vorteil, dass sie die Komplexität der Kommunikation verringern, so dass Anschlussfähigkeit zwischen den Mitgliedern einer Kultur gewährleistet ist. Wenn sich also zwei Menschen auf der Straße treffen, dann könnten sie sich sehr wahrscheinlich über die Lindenstraße unterhalten, da der Inhalt der Sendung (das Thema) sehr vielen Menschen vertraut ist. Natürlich ist auch ein Gespräch über Quantentheorie denkbar, allerdings zwischen zufällig ausgesuchten Personen unwahrscheinlich. Wenn aber diese Personen zufällig Physiker wären, dann wäre die

Systemtheorie

Die Systemtheorie (Kybernetik) ist eine Theorie, die versucht, die Erscheinungen und Gesetzmäßigkeiten unterschiedlichster komplexer Systeme mit Hilfe einheitlicher Begriffe und Werkzeuge verstehbar und bearbeitbar zu machen.

Dazu verwendet sie diese Definition: Eine Menge von (eher vielen) Elementen, die in ihrer Verschiedenheit zusammenarbeiten und als Ganzes ein bestimmtes Verhalten (des Systems) aufrecht erhalten.

Die Soziologische Systemtheorie ist eine spezielle Form der Systemtheorie im Bereich der Soziologie, deren Hauptvertreter Talcott Parsons und Niklas Luhmann sind. Grundeinheiten der Systemtheorie Niklas Luhmanns sind Kommunikationen, die sich aufeinander beziehen und so im Rahmen der (Welt-) Gesellschaft funktional ausdifferenzierte Subsysteme bilden. Diese Systeme (wie zum Beispiel: Recht, Wirtschaft, Politik etc.) sind unabhängig voneinander und können sich nur mittels struktureller Kopplung verständigen. Die Theorie ist konstruktivistisch, die Betrachtung der Welt kann nur durch und über einen speziellen Code erfolgen.

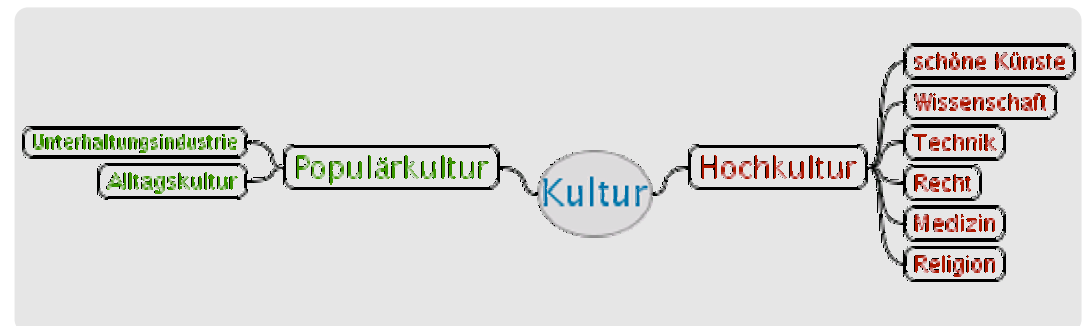


Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Kommunikation wesentlich größer. Wie man hier sieht, ist die Themenwahl eine Frage des Subsystems. Nach der Theorie Niklas Luhmanns besitzt jedes Kommunikationssystem die Tendenz, Subsysteme auszubilden [LUHMANN 1987, S. 259], die den Sinnhorizont für eine bestimmte Zeit einschränken und damit die Anschlussfähigkeit der Kulturmitglieder untereinander erhöhen.

2.1.2 Kultur ist Zivilisation!?

Viele Gelehrte des 18. und 19. Jahrhunderts setzten Kultur mit Zivilisation gleich, und stellten beides in einen Gegensatz zur Natur. So wurden Menschen, denen Elemente einer höheren Kultur im Sinne der jeweils vorherrschenden Meinung fehlten (z.B. klassische Musik oder Malerei), oft als naturverbunden, bodenständig und im negativen Sinne als unzivilisiert bezeichnet. Die gehobene Kultur wurde teils kritisiert, da sie angeblich die menschliche Natur unterdrücken würde, teils jedoch auch als Sinnbild der Zivilisation verteidigt.

Im späten 19. Jahrhundert plädierten Anthropologen für eine breitere Definition des Begriffes Kultur. Sie wollten das Wort auf eine Vielzahl von verschiedenen Gesellschaften anwenden können. Sie argumentierten, dass die Kultur der menschlichen Natur entspreche. Die Kultur habe ihre Wurzeln in der menschlichen Fähigkeit Versuche systematisch auszuwerten und deren Ergebnisse in Schrift und Sprache weiterzugeben.



2.1.3 Hochkultur und Populärkultur

Die meisten Forschungen untersuchen aber nicht das ganze System Kultur, sondern nur Subsysteme davon (vergleiche Abbildung oben). Diese lassen sich auch aus dem Grunde besser untersuchen, weil sie enger definierte Grenzen aufweisen. Da gibt es zum einen die Elite- und Hochkultur im engeren Sinne. Dort sind die schönen Künste versammelt, mit denen sich auch ein bestimmtes Milieu in Zusammenhang bringen lässt, das *Niveaumilieu*. Dieses wendet eine gewisse Energie darauf auf, sich von anderen Milieus abzugrenzen, so dass sich hier das Forschungsfeld praktisch von selbst ergibt. Außerdem ist vieles in diesem Subsystem öffentlich, da es dazugehört, zu zeigen, dass man diesem Subsystem angehört.



In besonderer Dichte tritt das Milieu in der Hochkulturszene auf; um es zu besichtigen, muss man nur während der Konzertpause ins Foyer gehen.

[SCHULZE 1992, S. 283]

Neben der klassischen Musik zählen alle Bereiche der *schönen Künste* dazu: Werke berühmter Maler, Dichter, Dramatiker, Philosophen und Bildhauer [Weiß 1992, S. 734]. Alles Werke, die keinen praktischen Nutzen besitzen, sondern den Gesetzen der Ästhetik gehorchen und den Menschen Freude bringen sollen. Wichtig ist auch, dass die jetzige Definition der Hochkultur vor allem kulturelle Werte einschließt, die schon viele Generationen überdauert haben. So besitzt Goethes Faust immer noch seine Gültigkeit - obwohl sich die gesellschaftlichen Verhältnisse seit der Entstehung drastisch geändert haben.

Die Elite- bzw. Hochkultur kann man aber auch im weiteren Sinne fassen. Es ist wiederum eine Definitionsfrage, was an einer Kultur so wertvoll ist, dass sie Hochkultur genannt werden sollte. Lässt man noch kulturelle Errungenschaften mit pragmatischem Wert zu, so kommen zu den schönen Künsten noch weitere Bereiche hinzu: Wissenschaft, Technik, Recht, Medizin und Religion [Weiß 1992, S. 734]. Dies sind alles Errungenschaften, die eine Gesellschaft charakterisieren, diese erst ausmachen. Oder anders ausgedrückt: Ein Staat wird erst durch diese kulturellen Errungenschaften zum Staat. Das Rechtssystem sorgt z.B. für die innere Stabilität, das Wissenschaftssystem trägt zur Verbesserung der Selbstbeschreibung der Gesellschaft bei.

Im Gegensatz zur Hochkultur gibt es noch die übrige Kultur, die nicht durch ein relativ kleines Subsystem repräsentiert wird, sondern die gesamte Gesellschaft durchdringt. Es ist die Massen- und Populärkultur, welche im engeren Sinne z.B. durch die Unterhaltungsindustrie verkörpert wird [Weiß 1992, S. 734]. Die Unterhaltungsindustrie gehorcht vor allem den Gesetzen des Marktes, ist also mit dem Subsystem Wirtschaft eng verwoben. Alles, was mindestens bezahlbar ist oder Gewinn verspricht, wird produziert. Alles, was es nicht ist, wird wieder fallen gelassen oder gar nicht in Angriff genommen. Auf Grund dieses sehr einfachen Kriteriums entsteht das Gebilde der Populärkultur im engeren Sinne. Dabei ist wichtig zu wissen, wo diese Kultur vor allem praktiziert wird. Die Massenmedien werden vor allem in der Freizeit genossen, man könnte diese Kultur daher auch im engeren Sinne als Freizeitkultur bezeichnen. Natürlich durchdringt sie auf Grund



der Produktion von Themen auch den beruflichen Sektor. Die Rezeption der Massenmedien ist jedoch trotzdem vor allem ein Charakteristikum der Freizeit.

Betrachtet man die Massen- und Populärkultur im weiteren Sinne, so ergibt sich der umfassendste Kulturbegriff. Dieser schließt so allgemeine Errungenschaften wie Esskultur oder Trinkkultur ein [WEIß 1992, S. 735]. Diese Definition macht vor keinem Milieu halt, so dass sie für integrative Theorien genutzt werden kann.

2.1.4 Soziologische und psychologische Aspekte der Kultur

ADASKOU, BRITTEN und FAHSI [1990, S. 3-4] identifizieren vier Kulturbedeutungen, die sich teils mit den bereits betrachteten decken. Die ästhetische Bedeutung schließt Film, Literatur, Musik und Medien ein. Sie weisen jedoch auch auf weitere Komponenten der Kultur hin.

Die soziologische Komponente meint die Organisation und das Wesen von Familie, zwischenmenschlicher Beziehung und Verhaltensweisen; die pragmatische oder soziolinguistische Sichtweise bezieht sich auf Wissen, soziale und nonverbale Umgangsformen und sprachliche Codes die für eine funktionierende Kommunikation nötig sind.

Die semantische Komponente schließlich betrachten sie nahezu analog zu THOMAS, für den Kultur ein Orientierungssystem ist, das allen Mitglieder dieser Gemeinschaft vertraut ist:

Dieses Orientierungssystem wird aus spezifischen Symbolen gebildet und in der jeweiligen Gesellschaft usw. tradiert. Es beeinflusst das Wahrnehmen, Denken, Werten und Handeln aller ihrer Mitglieder und definiert somit deren Zugehörigkeit zur Gesellschaft. Kultur als Orientierungssystem strukturiert ein für die sich der Gesellschaft zugehörig fühlenden Individuen spezifisches Handlungsfeld und schafft damit die Voraussetzung zur Entwicklung eigenständiger Formen der Umweltbewältigung....

Zentrale Merkmale des kulturspezifischen Orientierungssystems lassen sich als sogenannte 'Kulturstandards' definieren. Unter Kulturstandards werden alle Arten des Wahrnehmens, Denkens, Wertens und Handelns verstanden, die von der Mehrzahl der Mitglieder einer bestimmten Kultur für sich persönlich und andere als normal, selbstverständlich, typisch und verbindlich angesehen werden. Eigenes und fremdes Verhalten wird auf der Grundlage dieser Kulturstandards beurteilt und reguliert.... Zentrale Kulturstandards einer Kultur können in einer anderen Kultur völlig fehlen oder nur von peripherer Bedeutung sein. Verschiedene Kulturen können ähnliche Kulturstandards aufweisen, die aber



von unterschiedlicher Bedeutung sind und unterschiedlich weite Toleranzbereiche aufweisen. Kulturstandards und ihre handlungsregulierende Funktion werden nach erfolgreicher Sozialisation vom Individuum innerhalb der eigenen Kultur nicht mehr bewusst erfahren...
[THOMAS 1993, S. 380 - 381].

2.2 Eine Kulturdefinition für die vorliegende Arbeit

Alle der oben genannten Betrachtungen sind weder völlig falsch, noch völlig richtig. Sie geben dem Kulturbegriff jedoch Substanz und zeigen zugleich seine Vielfalt. Eines jedoch wird ebenfalls sehr deutlich: Kultur ist nicht statisch, sondern einer kontinuierlichen Veränderung unterworfen. Daher empfiehlt ROBINSON [1988] die Loslösung von starren Definitionen der Kultur und empfiehlt statt dessen, Kultur als ein dynamisches *System von Symbolen und Bedeutungen* zu sehen, in dem *gemachte Erfahrungen die Bedeutung beeinflussen, was wiederum zukünftige Erfahrungen beeinflusst, die wiederum die Bedeutung beeinflussen*.

Für die vorliegende Arbeit betrachte ich Kultur als Gesamtheit der Ausdrucksweisen und Errungenschaften einer Gesellschaft, sowie als Regelwerk, nach dem Menschen zusammenleben. Diese Definition ist nicht neu, wie beispielsweise ein Zitat aus Freuds *Das Unbehagen in der Kultur* von 1930 zeigt:

Es genügt uns also zu wiederholen, daß das Wort Kultur die ganze Summe der Leistungen und Einrichtungen bezeichnet, in denen sich unser Leben von dem unserer tierischen Ahnen entfernt, und die zwei Zwecken dienen: dem Schutz des Menschen gegen die Natur und der Regelung der Beziehungen der Menschen untereinander.

Eine eigene Sprache, gemeinsame Verhaltensweisen, Symbole und Zeichen sind demnach geeignete Merkmale, anhand derer eine Subkultur identifiziert und belegt werden kann.



3. Hacker, Geeks und Nerds - eine eigene Kulturform?

Nachdem der Begriff Kultur nun einer für diese Arbeit ausreichend präzisen Definition unterliegt, müssen wir uns mit den Begriffen *Hacker*, *Nerd* und *Geek* auseinandersetzen, und die Merkmale der vermuteten Hacker-Kultur betrachten.

3.1 Um wen geht es?

Wenn der Beamte von nebenan, die Hausfrau von gegenüber oder der Kassierer aus dem Supermarkt um die Ecke einen Computer besitzen und benutzen, unterscheiden sie sich dadurch heutzutage nicht von einem großen Teil ihrer Nachbarn. Wird der Computer nicht nur genutzt, um mit wenig Aufwand Probleme zu lösen, sondern auch um Probleme der Lösung selbst wegen zu lösen, haben wir vielleicht einen Hacker vor uns. Wenn jemand gar einen großen Teil seiner Zeit (und Freizeit) mit dem und am Computer verbringt, so kann es sich schon um einen Geek oder Nerd handeln. Was genau sind nun Geeks, Nerds und Hacker?

3.1.1 Geeks

Den meisten Menschen ist es relativ wichtig, sich innerhalb gesellschaftlicher Konventionen zu bewegen. Dies stellt eine gewisse Akzeptanz sicher und verhindert so zumindest in Teilen Einsamkeit und Abgrenzung. Nach einer sehr einfachen Definition ist ein Geek hierzu ziemlich konträr, und zeichnet sich durch eine ungewöhnliche oder gar seltsame Persönlichkeit aus.

Betrachtet man den Begriff genauer, ergibt sich ein differenzierteres Bild. Ein Geek zieht Konzentration und Spezialisierung der Konformität vor und strebt eher nach Vorstellungskraft und (oft technischen) Fähigkeiten als nach Akzeptanz in der allgemeinen Gesellschaft.

Die weitaus größte Zahl von Geeks findet sich im Bereich der Informationstechnologie, die meisten kennen sich mit Computern sehr gut aus. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass alle echten Geeks den Begriff Hacker (im Gegensatz zu weiten Teilen der Gesellschaft) als eine respektvolle Bezeichnung verwenden.

Hierbei ist festzuhalten, dass bei weitem nicht alle Geeks auch Hacker sind. Allerdings bezeichnen sich viele Hacker selbst als Geek, und betrachten den Begriff Hacker als eine



Ray Faraday Nelson

Er wurde im Alter von acht Jahren auf der New Yorker Weltausstellung 1939 zum Science-Fiction-Fan. *I was just there one day, but that was the most important day of my life because before that I was not a science fiction fan and after that day I was.* 1967 veröffentlichte er gemeinsam mit Philip K. Dick seinen ersten Roman *The Ganymede Takeover*.

Zu größter Berühmtheit brachte ihn jedoch die Erfindung der Propeller-Mütze noch zu High-School-Zeiten: *Centuries after all my writings have been forgotten, in some far corner of the galaxy, a beaniecopter will still be spinning.*

Gay Pride

Die erste lesbisch-schwule *Gay Pride*-Demonstration fand am 28. Juni 1970 in New York und vier weiteren Städten statt. Sie erinnerte an die *Stonewall Rebellion* ein Jahr zuvor. Dort rebliierten Besucher einer Schwulen-Bar spontan gegen die Repressalien der Polizei. Die Ereignisse wurden 1995 von Nigel Finch in *Stonewall* verfilmt, und das Stonewall Inn wurde im März 2000 zu einem *National Historical Landmark* der USA erklärt.

Auszeichnung, die einem nur von anderen verliehen werden kann. Oftmals findet man im Lager der Hacker auch die Bezeichnung *propeller head* für einen Geek. Diese Bezeichnung stammt vermutlich aus der Szene der Science-Fiction-Fans, Ray Faraday Nelson erfand die mit einem Propeller bestückten Kappen als Ausdruck der Science-Fiction-Begeisterung.

Die sehr treffende Beschreibung unter <http://www.darkwater.com/omni/geek.htm1> zählt zu den Geeks *gamers, ravers, science fiction fans, punks, perverts, programmers, nerds, subgenii, and trekkies. These are people who did not go to their high school proms, and many would be offended by the suggestion that they should have even wanted to.* Bis etwa 1990 war der Begriff Geek negativ belegt. Ein Grund dafür mag die enge Verbindung von Geeks und Nerds sein - dazu später mehr. Ein *computer geek* war in der Folge eine ganze Zeit lang jemand der sich von Bugs (im Sinne von Software-Fehlern) ernährt - computer geeks waren asoziale, stinkende, pfannkuchengesichtige Einzelgänger.

Auch heute werden Geeks oft in dieser Form von Nicht-Geeks wahrgenommen. In dem Maße, wie die Welt sich in eine immer größere Abhängigkeit von Computern begibt und die Gesellschaft damit immer stärker auf Technologie und technische Fähigkeiten angewiesen ist hat sich die Sichtweise jedoch hin zu einer Art neidvollem Respekt verändert. So ist es nicht all zu verwunderlich, dass es mittlerweile sogar *geek pride*-Festivals gibt - und die begriffliche Nähe zu gay pride ist hier nicht wirklich zufällig entstanden.

3.1.2 Nerds

Nachdem der Begriff Geek nun eingeführt ist, steht noch der Begriff *Nerd* im Raum. Im einfachsten Fall kann man Nerd mit Streber übersetzen, wie auch bei dem Begriff Geek gibt es jedoch Anlass zu näherer Betrachtung.

Im allgemeinen Slang bezeichnet der Begriff Nerd jemanden, der zwar überaus intelligent, jedoch mit unterentwickelten sozialen Fähigkeiten (z.B. im Small-Talk) ausgestattet ist. Eine mit bewusster Ironie ausgestattete Weiterentwicklung dieser Bedeutung macht aus dem Begriff Nerd eine Auszeichnung für jemanden, der sich der in seinem Leben wirklich wichtigen Dinge bewusst ist, und sich nicht von sozialem Geplänkel und dem Ringen um gesellschaftlichen Status ablenken lässt. Hier schließt sich bereits der Kreis zu den Geeks, denen ganz ähnliche Prioritäten zugeschrieben werden.

Das Wort Nerd an sich stammt vermutlich aus dem Buch *If I Ran The Zoo* (1950) von Dr. Seuss. Dort heißt es:



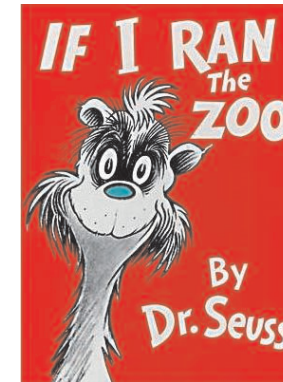
And then, just to show them, I'll sail to Ka-Troo
And Bring Back an It-Kutch, a Preep and a Proo,
A Nerkle, a Nerd, and a Seersucker, too!

Der Nerd in *If I Ran The Zoo* ist eine kleine humanoide Kreatur, die stets auf comichafte Art ärgerlich dreinblickt. Das AMERICAN HERITAGE DICTIONARY OF THE ENGLISH LANGUAGE schreibt dazu, die Figur erinnere ein wenig an eine dünne Version von Chester A. Arthur (21. Präsident der USA). Das dritte Mal tritt der Begriff nerd 1970 in gedruckter Form in CURRENT SLANG auf: *Nurd [sic], someone with objectionable habits or traits.... An uninteresting person, a 'dud.'*

Am MIT in den USA waren neben Nerd auch die Schreibweisen *nurd* und *gnurd* üblich, das Wort *nurd* wurde dort bereits 1957 verwendet. Wie das Wort dann seine im allgemeinen Slang übliche Bedeutung gewann ist unklar, aber es scheint als wäre diese Bedeutung Anfang der 70er in der breiten Masse angekommen. Mitte der 60er Jahre bezeichnete *nerd* noch einen lästigen Einzelgänger, ohne die implizite Annahme von Intelligenz.

Die weitergehende, eher als Auszeichnung gemeinte, zweite Bedeutung entstand etwa zehn Jahre später im Lager der Hacker. Etwa um diese Zeit kamen auch die ersten *nerd pride*-Anstecker auf, die nur zur Hälfte als Scherz getragen wurden.

Eine Bedeutung, die trotz ihrer prominenten Quelle als unzutreffend bezeichnet werden kann, wurde in einem Artikel im IEEE Spectrum (Ausgabe 4/1995, Seite 16) veröffentlicht. Dort wurde *nerd* als Variante von *knurd* bezeichnet: *drunk* (betrunken) rückwärts gelesen...



3.1.3 Hacker

Ein überaus wichtiger Begriff muss noch eingeführt werden: *Hacker*.

Der Begriff Hacker wird in den meisten Fällen falsch interpretiert, wenn er von Menschen außerhalb der Hacker-Bewegung genutzt wird. Für diese Menschen sind Hacker meist Personen, die in böser Absicht in Computer oder Computernetze einbrechen, um dort Schaden anzurichten oder Daten auszuspionieren. Dieses Verständnis von Hacker basiert auf Presseberichten zu Anfang der achtziger Jahre, in denen der Begriff Hacker solcherart verwendet wurde.



Hacker im eigentlichen Sinne der Hacker-Bewegung sind dagegen Menschen, die ihre Kreativität und ihr Wissen zur Lösung von (technischen) Problemen einsetzen und freiwillig mehr über die Details und Grundlagen der Computertechnologie lernen - wohingegen der normale Nutzer meist nur das Nötigste lernt. Der Begriff kann auch über die Grenzen der Computertechnik hinaus Anwendung finden, so ist beispielsweise auch ein *Kunst-Hacker* denkbar, eben jemand, der sich enthusiastisch und eingehend mit Kunst beschäftigt.

Um sich von den kriminellen Hackern zu distanzieren, entstand aus der Hacker-Bewegung heraus um 1985 der Begriff *Cracker*, der bis heute Gültigkeit hat, jedoch nach wie vor in der breiten Masse zu wenig bekannt ist.

Geeks und Nerds (im Sinne dieser Arbeit) sind auch Teil der Gruppe der Hacker. Dies ist wichtig, da sich große Teile der Sprache, Zeichen und Verhaltensweisen aus denen der Hacker ableiten, bzw. diese direkt übernommen werden. Allerdings ist (wie schon erwähnt) nicht jeder Hacker notwendigerweise ein Nerd: es ist möglich ein guter Hacker zu sein, und trotzdem ein normales Leben zu führen.

3.2 Vorlieben und Gemeinsamkeiten

Kommen wir zu einem ersten Versuch, gemeinsame Werte in der Hacker-Gemeinschaft zu finden. Teilt ein großer Teil von Hackern gemeinsame persönliche Vorlieben?

Eine hohe Intelligenz ist unter Hackern vorherrschend, dies ist keine absolute Voraussetzung. Vielleicht sogar noch wichtiger ist die Fähigkeit, momentan scheinbar bedeutungslose Details in großem Umfang mental aufnehmen zu können. Ein Beispiel ist die Informationsaufnahme beim Lesen von Handbüchern. Dies geschieht im Vertrauen darauf, dieses Wissen später, in einem neuen Kontext, sinnvoll nutzen zu können.

Hacker sind in der Regel keine Fachidioten (dies widerspricht einem gängigen Vorurteil), sondern tendieren im Gegenteil eher dazu, sich mit vielen weiteren interessanten Themen zu beschäftigen, können in den meisten Fällen sogar ein beachtenswertes Fachwissen vorweisen. Dabei ist zu beobachten, dass versiertere Hacker oft mehr andere Interessen haben, als weniger versierte.

Einige dieser Interessen werden von großen Teilen der Hacker-Gemeinschaft geteilt; darunter Science Fiction, Musik, Spiele wie Schach und Go. Auch Rollenspiele wie Dungeons & Dragons waren eine Zeit lang äußerst populär, das Interesse am Mittelalter



Society for Creative Anachronism

Die SCA hat sich der Erforschung und der Wiederbelebung von Handwerk, Literatur, Kunst, Traditionen des Mittelalters in der heutigen Zeit verschrieben. Viele der lokalen Gruppen treffen sich regelmäßig um zu tanzen, reden, forschen, lernen und zu planen.

(wie beispielsweise an der *Society for Creative Anachronism*) spiegelt sich hier in spielerischer Form wieder. Die Tatsache, dass gerade Schach und Go so populär sind, liegt sicher an der intellektuellen Leistung, die in solchen Spielen gefordert (und gefördert) wird.

Ein Interesse, dass von den meisten Hackern ebenso gemeinsam nicht geteilt wird, ist das an Sport. Ist doch Interesse an Sport vorhanden, so äußert sich dieses überwiegend in aktiver sportlicher Betätigung - nicht durch das Verfolgen von Sportsendungen im Fernsehen. Teamsportarten sind jedoch unbeliebt (Volleyball war hier lange eine Ausnahme), beliebter sind Sportarten, die jemanden den eigenen Grenzen näher bringen, wie etwa Kampfsportarten, Radfahren, Wandern, Felsklettern, Fallschirmspringen oder Tauchen.

Die Beliebtheit von Kampfsport unter Hackern verdient genauere Betrachtung. Bis vor etwa zwanzig Jahren betrachteten die meisten Hacker die Kampfsportszene passiv, und bewunderten als Außenstehende die Kombination aus Selbstdisziplin und Konzentration die dort zum Erfolg führt. Im Laufe der Zeit wurden die verschiedenen Spielarten dieses Sports in den USA und anderen westlichen Ländern immer populärer, und viele Hacker wechselten aus dem Lager der Beobachter und Bewunderer in das der Aktiven. ERIC S. RAYMOND, der aktuelle Betreuer des Jargon File (auf das ich noch eingehe), etwa schreibt:

In 1997, for example, your humble editor recalls sitting down with five strangers at the first Perl conference and discovering that four of us were in active training in some sort of martial art - and, what is more interesting, nobody at the table found this high percentage at all odd.

Seit etwa 2000 hat die Ausübung von Kampfsportarten sich in der Hacker-Gemeinschaft fest etabliert, und die diesem Sport zugrunde liegenden Ideale zeigen in der Tat große Parallelen zu denen der Hacker. Die Verbindung von Hackern und Kampfsport manifestiert sich auch im Hacker-Jargon, in dem ohne Ironie das Programmieren mit Kung-Fu verglichen wird. Daher sind Ausdrücke wie *code-fu* oder *HTML-fu* mittlerweile weit verbreitet.

Auch im Bereich der Literatur lassen sich durchgängige Gemeinsamkeiten innerhalb der Hacker-Szene feststellen. Zwar lesen viele Hacker Bücher der verschiedensten Autoren und Genres (reden jedoch nicht so häufig darüber, wie viel sie lesen), doch sind Science



Eric S. Raymond



Fiction und wissenschaftliche Literatur nahezu immer und in stärkerem Maße als sonst vertreten. Hierunter fallen sowohl Zeitschriften wie *Scientific American* oder *Spektrum der Wissenschaft*, als auch Romane wie *Per Anhalter durch die Galaxis* von Douglas Adams oder *Snow Crash* von Neal Stephenson.

3.3 Sprache

Einfacher als ein spezifischer Verhaltenskodex lässt sich eine den Geeks und Nerds eigene Menge von Vokabeln und Sprachelementen eingrenzen. Dies deutet wiederum auf das Vorhandensein einer Subkultur hin, da nach der vorliegenden Definition Sprache ein wichtiges Merkmal einer Kultur darstellt. Im Zuge der Begriffserklärung zu Hackern, Geeks und Nerds wurde ja bereits deutlich, dass diese Begriffe auch Eingang in die gedruckte Sprache gefunden haben, und ihre Entstehung sich recht weit zurückverfolgen lässt.

Dies gilt auch für zahlreiche weitere Begriffe, und wie für jede Sprache gibt es auch für die Sprache der Geeks und Nerds ein Wörterbuch: das *Jargon File*.

3.3.1 Das Jargon File

Das erste Jargon File war eine lose Sammlung von Hacker-Jargon aus verschiedenen technisch geprägten Universitäten und Laboren (u.a. das MIT AI Lab, das Stanford AI Lab und die Carnegie-Mellon University). Raphael Finkel begann 1975 in Stanford mit der Erstellung dieses mittlerweile umfangreichen Werkes, einige der ersten enthaltenen Begriffe sind jedoch noch älter und gehen bis in die 60er Jahre zurück.

1976 kopierte Mark Crispin das Jargon File von Stanford an das MIT, und speicherte es unter dem Namen `AI:MRC;SAIL JARGON`. Schnell bekam es den Namen `JARGON`, während Mark Crispin und Guy L. Steele Jr. zahlreiche Ergänzungen vornahmen. Raphael Finkel zog sich aus der Arbeit am Jargon File zurück, Don Woods übernahm in Stanford seinen Posten. Bis etwa 1983 wuchs das Jargon File unregelmäßig, Anfang 1981 wurde ein großer Teil das erste Mal in gedruckter Form veröffentlicht (*STEWART BRAND'S COEVOLUTION QUARTERLY*, Ausgabe 29, Seiten 26-35).

1983 wurde das Jargon File unter dem Namen *THE HACKER'S DICTIONARY* von Guy Steele als Buch herausgegeben. Guy Steele und fünf weitere Autoren überarbeiteten den Text und ergänzten ihn um zahlreiche Kommentare für den breiten Markt. Kurz nach dieser Veröffentlichung verfiel das Jargon File in eine Starre, aus der es erst sieben Jahre später

Per Anhalter durch die Galaxis

Als Ende der 70er Jahre die ersten Folgen der BBC-Radioshow *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* gesendet wurden, rechnete wohl niemand mit einem durchschlagenden Erfolg. Doch die Kombination aus Science Fiction und Klamauk scheint den Zeitgeschmack voll getroffen zu haben, und auch nachdem in den letzten Jahren eine Menge ähnlicher Bücher auf den Markt kamen, verteidigt der Anhalter seine Vormachtstellung.

Während der Großteil der Menschheit von dem Eintreffen einer außerirdischen Bauptruppe ziemlich überrascht wird und klar wird, dass die Erde einer geplanten Hyperraum-Autobahn im Wege steht und daher vernichtet werden muss, gelingt es dem seit 15 Jahren auf der Erde gestrandeten Außerirdischen Ford Prefect und seinem irdischen Freund Arthur Dent - der bis vor kurzem noch genügend andere Probleme hatte - auf sich aufmerksam zu machen und als Anhalter mitgenommen zu werden.

Snow Crash

Snow Crash katapultiert den Leser in eine nicht allzu ferne Zukunft, in der die Mafia den Pizzaservice kontrolliert. Die USA bestehen aus einer Kette gleichartig organisierter Stadtstaaten und das Internet - verkörpert durch das Metaverse - sieht aus wie es uns die Medien glauben machen wollen. Als sich der beste Freund des Protagonisten mit einer neuen Designerdroge, Snow Crash genannt, ins Jenseits befördert und seine Exfreundin Hiro um Hilfe bittet, eilt dieser zur Rettung herbei.

Snow Crash, halbsbrecherischer Roman des 21. Jahrhunderts, verarbeitet so ziemlich alles vom sumerischen Mythos bis hin zur Vision einer postmodernen Zivilisation am Rande des Zusammenbruchs. Snow Crash zeichnet das Portrait einer Zukunft, die bizarr genug ist, um plausibel zu sein.



durch Eric S. Raymond wieder erweckt wurde. Noch 1990 wurde der größte Teil der für THE HACKER'S DICTIONARY vorgenommenen Ergänzungen in das Jargon File eingearbeitet, und seither wird es nahezu kontinuierlich gepflegt. 1991 erfolgte eine erneute Veröffentlichung als Buch, diesmal als THE NEW HACKER'S DICTIONARY, 1993 und 1996 folgten weitere Auflagen.

3.3.2 Jargon, Slang und techspeak

Die speziellen Ausdrucksweisen des Slang helfen im Allgemeinen dabei, den Platz in einer Gemeinschaft zu finden, und gemeinsame Erfahrungen und Meinungen auszudrücken. Andererseits ist der, dem der Slang nicht geläufig ist, leicht als Außenseiter zu identifizieren. Slang dient daher in allen Gesellschaften drei Zwecken: der Kommunikation, der Eingliederung und der Abgrenzung.

Hacker lieben im Allgemeinen Wortspiele und nutzen Sprache sehr bewusst und zugleich erfinderisch. Dies ähnelt dem Verhalten von Kindern, bevor das Schulsystem dem meist ein Ende setzt, indem es eine richtige und meist stark vereinheitlichte Sprache lehrt. Als Folge sind linguistische Neuschöpfungen in den meisten westlichen Gesellschaften eher selten und geschehen zum größten Teil unbewusst. Im Gegensatz dazu sehen Hacker ihren Slang als geistige Leistung - dies führt zu einer Kombination spielerischen Erfindungsdranges mit durch Bildung gewonnenem Scharfsinn. Kombiniert mit den Eigenheiten der elektronischen Kommunikationsnetze, die durch ihre Abstraktion und Geschwindigkeit die Entstehung von Slang fördern, lief hier eine sprachliche Evolution in bisher nicht beobachteter Geschwindigkeit ab.

3.3.3 Schriftsprache

Neben einer Vielzahl an neuen Begriffen hat die Hacker-Kultur auch einige Neuerungen in der schriftlichen Kommunikation hervorgebracht. Auch dies liegt zum Teil in den (früheren) Beschränkungen der elektronischen Kommunikationsmittel begründet, zum Teil jedoch auch in fachlichen Erfordernissen.

Eine Eigenart, die vor allem im amerikanischen Sprachraum auffallen dürfte, ist die Verwendung von Anführungszeichen. Angenommen 'Er geht' ist eine Phrase, ebenso wie 'Sie geht' und 'Es geht'; dann schreibt ein Hacker: *'Er geht', 'Sie geht' und 'Es geht'*. Richtig wäre es jedoch, das Komma innerhalb der Anführungszeichen zu platzieren. Dies widerspricht jedoch der Tatsache, dass in der ursprünglich gemeinten Phrase kein Komma

anti-idiotarianism: *n.*

[very common] Opposition to idiots of all political stripes. First coined in the blog named Little Green Footballs as part of a post expressing disgust with inane responses to post-9/11 Islamic terrorism. Anti-idiotarian wrath has focused on Islamic terrorists and their sympathizers in the Western political left, but also routinely excoriated right-wing politicians backing repressive *anti-terror* legislation and Christian religious figures who (in the blogosphere's view of the matter) have descended nearly to the level of jihad themselves.

automagically: */aw-toh-maj'i-klee/, adv.*

Automatically, but in a way that, for some reason (typically because it is too complicated, or too ugly, or perhaps even too trivial), the speaker doesn't feel like explaining to you. See magic. *The C-INTERCAL compiler generates C, then automagically invokes cc(1) to produce an executable.*

This term is quite old, going back at least to the mid-70s in jargon and probably much earlier. The word *automagic* occurred in advertising (for a shirt-ironing gadget) as far back as the late 1940s.

[JARGON FILE]



enthalten war, zudem kommt hier noch ein weiterer Faktor hinzu: die schon genannten fachlichen Anforderungen bei der Kommunikation von Computer-Kommandos und Programmtexten.

Beispielsweise kann in einer Einführung zu dem populären Texteditor vi der Satz
Löschen Sie eine zeile durch Eingabe von 'dd'.

vorkommen. Die eigentlich korrekte amerikanische Schreibweise macht daraus:
Löschen Sie eine zeile durch Eingabe von 'dd.'

Der Benutzer würde mit ziemlicher Sicherheit d-d-Punkt eingeben, was nicht das gewünschte Ergebnis hätte. Ähnlich verhält es sich mit der Großschreibung an Satzanfängen. Steht am Satzanfang ein Kommando, Begriff oder Ausdruck, der immer klein geschrieben genutzt wird, so wird auch hier eine Ausnahme von den grammatikalischen Vorschriften gemacht.

Als die zur Verfügung stehenden elektronischen Kommunikationswege noch langsam waren und in ihren Darstellungsfähigkeiten relativ eingeschränkt (ein Zeichensatz, nur ASCII, man denke gar an mechanische Typenrad-Terminals) entstanden Schreibkonventionen, die auch heute noch vorhanden sind, und teils Eingang in Dokumente finden, in denen die ursprünglichen Einschränkungen nicht mehr vorliegen.

Eine solche Konvention ist das Verständnis von TEXT IN GROSSBUCHSTABEN ALS LAUT. Dies ist soweit akzeptiert, dass solcherart geschriebene E-Mails mit *Hör auf zu schreien* beantwortet werden.

Auch Hervorhebungen wurden mit den zur Verfügung stehenden Mitteln realisiert. Am häufigsten wird hierzu ein Sternchen benutzt, wie in *Was zum *Teufel*...?*. Ebenso gebräuchlich ist der Unterstrich, er deutet eine Unterstreichung an. Andere Formen sind recht selten anzutreffen, darunter /geneigte/ Buchstaben oder S P E R R U N G.

Wird ein Wort mit Sternchen eingeschlossen, kann der Autor dem Leser auch eine Aktion oder ein Geräusch mitteilen wollen, ähnlich wie in Comics: *bang*, *grin*, *hic*. Solche Formen tauchen auch häufig in spitzen Klammern auf: <bang>. Dies geht zurück auf die Backus-Naur-Form, eine formale Notation zu Beschreibung von Syntax. Die Nutzung spitzer Klammern wurde in den letzten Jahren vor allem durch den Siegeszug der im World Wide Web benutzen Sprache HTML wieder stärker in Umlauf gebracht.



Die Zeichenfolge ^H hat ebenfalls eine weithin anerkannte Bedeutung. An alten Terminals ohne Bildschirm wurde jedes übertragene oder eingegebene Zeichen sofort ausgedruckt. Korrekturen waren damit natürlich nicht möglich, und so wurde ein gelöscht Zeichen durch ein darauf folgendes ^H gekennzeichnet. Die führt dazu, dass ein Satz wie

seid nett zu diesem Idi^H^H^H^Herrn, er kommt aus der Chefetage.

etwa so gelesen wird wie

Seid nett zu diesem Idi..., äh, Herrn, er kommt aus der Chefetage.

Hierbei wird die Ironie der Aussage betont, diese Art der Kommunikation hat Parallelen zu den slashouts in Science-Fiction-Fanzines und wurde womöglich davon beeinflusst.

Ein noch recht junger Bestandteil der Hacker-Kultur ist der *Geek Code*. 1993 von ROBERT A. HAYDEN entwickelt, hat er sich schnell verbreitet und sogar über die Grenzen der Hacker-Gemeinschaft hinaus seinen Platz gefunden (es gibt inzwischen sogar einen *Saturn Geek Code* für Besitzer dieser Automarke). Angeregt zur Entwicklung dieses Codes wurde Robert A. Hayden durch Codes für stilistische und sexuelle Vorlieben aus homosexuellen Newsgroups.

Der Geek Code besteht aus einer Kombination von Buchstaben mit angehängten Quantifikatoren und Qualifikatoren. Am Beginn steht immer ein G, meist gefolgt von CS (Computer Science, da die meisten Hacker in der Informationstechnik tätig sind). Die Codes werden überwiegend als Block formatiert und als *Signatur* an E-Mails angehängt. Hier als Beispiel der Geek Code des Autors, gefolgt von einer kurzen Erklärung:

```

-----BEGIN GEEK CODE BLOCK-----
Version: 3.12
GCS d+(-) s+: a- C++(+++) $ UL+++ P L+++>++++ $ E
W+++ $ N++ o? K? w--() O M(-- ) V? PS++ PE Y+>++ PGP+
t+ 5? X- R tv- b++ DI++++ D+ G>+ e>+ h--- r+++ y+++
-----END GEEK CODE BLOCK-----

```

Es handelt sich um einen Geek in Informatik. Die folgenden Bestandteile beschreiben fünf Gruppen von Merkmalen oder Vorlieben: Erscheinungsbild, Computer, Politik, Unterhaltung, Lebensstil.

Signatur

sig block: *sig blok n.* [Unix; often written '.sig' there] Short for 'signature', used specifically to refer to the electronic signature block that most Unix mail- and news-posting software will automagically append to outgoing mail and news. The composition of one's sig can be quite an art form, including an ASCII logo or one's choice of witty sayings (see sig quote, fool file); but many consider large sigs a waste of bandwidth, and it has been observed that the size of one's sig block is usually inversely proportional to one's longevity and level of prestige on the net.

[JARGON FILE]



d+(-) s+: a-

Kleidet sich meist zwischen Jeans und T-Shirt und formellerer Kleidung. Normaler Körperbau, etwas größer als die meisten, zwischen 25 und 29 Jahre alt.

C++(+++)\$ UL+++ P L+++>++++\$ E W+++ \$ N++ o? K? w--() O M(--) V?

Computer spielen eine wichtige bis sehr wichtige Rolle im Leben, auch der Lebensunterhalt wird damit verdient. Unix, insbesondere Linux-Benutzer. Weiß wenig über Perl, aber umso mehr über Linux und nutzt EMACS als Texteditor. In Internet-Technik sehr bewandert und verdient damit Geld. Newsgroups werden in einer Auswahl gelesen. Hat keine Ahnung was das Usenet Oracle oder Kibo ist, lehnt Microsoft Windows aber recht entschieden ab. Ebenso sind OS/2 und Apple Macintosh nur mäßig hoch angesehen, von VMS keine Ahnung.

PS++ PE Y+>+++ PGP+

Politisch liberal eingestellt, misstraut jedoch Industrie und Politik gleichermaßen. Die Wahrung der Privatsphäre wird als wichtig angesehen und eine aktivere Rolle in diesem Prozess angestrebt - ein PGP-Schlüssel zur verschlüsselten Kommunikation ist vorhanden.

t+ 5? X- R tv- b++ DI++++ D+ G>++

Star Trek ist eine der letzten guten Serien, von Babylon 5 keine Ahnung, die X-Files sind Mist. Rollenspiele sind ein netter Zeitvertreib und ferngesehen wird nur selektiv - dafür wird um so mehr gelesen. Mitglied in Dogbert's New Ruling Class. Doom ist ein nettes Spiel für lange Nachmittage, der Geek Code ist bekannt, soll jedoch in Zukunft weitgehend aus dem Kopf heraus gelesen werden können.

e>+++ h--- r+++ y+++

Hat bald einen dem Master vergleichbaren Hochschulabschluss, verheiratet, (daher) ausgeglichenes Sexualleben.

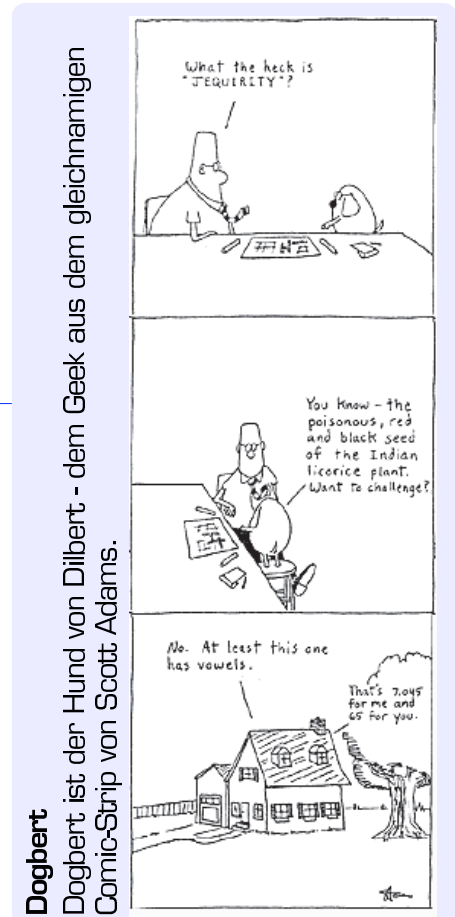
3.3.4 Hacker-Sprache weltweit

Das Jargon File ist, ebenso wie die Sprache der Hacker überhaupt, sehr stark amerikanisch geprägt. Allerdings finden sich auch internationale Einflüsse und Spielarten. In Westeuropa ist eine Mischung aus englischen Slang-Ausdrücken und Muttersprache recht weit verbreitet. Dies führt auch zur Nutzung nicht existierender Worte.

Italienische Hacker nutzen beispielsweise häufig die Verben *scrollare* (von to scroll) und

PGP - Pretty Good Privacy

PGP ist eine Software zur Verschlüsselung von Texten, hauptsächlich E-Mails. Dies dient dem Schutz von Geschäftsgeheimnissen und der Privatsphäre vor Dritten. Die stärkere Verbreitung von PGP wird oft auch von Kritikern der weltweit agierenden Geheimdienste gefordert, um deren Zugriff auf Daten zu verhindern.



Dogbert ist der Hund von Dilbert - dem Geek aus dem gleichnamigen Comic-Strip von Scott Adams.



deletare (to delete) anstelle von *scorrere* und *cancellare*. Im deutschen Sprachraum werden viele Begriffe wie im Deutschen dekliniert (to mount: *mounten/gemountet*, grep: *greden/gegredt*). Im Spanischen wiederum existieren mittlerweile Vokabeln wie *linkear* (to link), *debugear* (to debug) und *lockear* (to lock). Dies liegt zum Teil an den manchmal feineren Ausdrucksmöglichkeiten des Englischen, zum Teil aber auch einfach an der Freude an Wortschöpfungen.

3.4 Zeichen und Symbole

Neben Sprache und gemeinsamen Verhaltensweisen spielen auch Zeichen und Symbole in jeder Kultur eine wichtige Rolle. Sie dienen sowohl zur Abgrenzung von anderen Kulturen, als auch der gegenseitigen Erkennung. Mitglieder einer Subkultur signalisieren mit Hilfe spezifischer Zeichen gegenseitiges Verständnis und verschaffen sich ein Gefühl der Zugehörigkeit und des Zusammenhalts.

... weisen die Zeichen auf Gruppenzugehörigkeiten hin, wenn sich die Gruppeneinteilung der Gesellschaft auch nicht mehr als Schichtung von Statusgruppen darstellt, sondern als Verhältnis gegensätzlicher Teilkulturen. Darin erschöpft sich die Bedeutung der Zeichen jedoch nicht. Neben dem sozialen Standpunkt, der Relation zu anderen, kommt auch eine Wertposition zum Ausdruck: Widerstand gegen herrschende Normen, Narzißmus, Hedonismus, Männlichkeitsideale und anderes. [SCHULZE 1995, S. 96]

Ein einfaches Mittel durch Zeichen seine gesellschaftliche Position darzustellen ist die Kleidung. Hacker kleiden sich meist informell: Batik- oder Slogan-T-Shirts, Sportschuhe und Birkenstock-Sandalen sind ebenso häufig wie lange Haare und Bärte. Bis Mitte der neunziger Jahre waren T-Shirts mit Computer-Slogans selten, die Hacker-Kultur hat jedoch mittlerweile eigene Symbole (z.B. den *Linux-Pinguin* oder den *BSD-Teufel*) entwickelt, die sich dementsprechend häufiger auf T-Shirts wiederfinden. Spätestens seit Ende der siebziger hat der Rucksack den Aktenkoffer und die Baumwolle die Kunstfaser verdrängt.

Das Tragen von T-Shirts mit einer politischen Aussage wurde mit dem *DeCSS-T-Shirt* auf seinen bisherigen Höhepunkt getrieben. Der DeCSS-Programmcode ermöglicht das Betrachten von verschlüsselten DVDs unter freien Betriebssystemen wie Linux. Das es nach dem *Digital Millenium Copyright Act* in den USA pauschal illegal ist, Kopierschutzsysteme zu umgehen, wird das Betrachten legal erworbener DVDs mit nicht autorisierten Programmen kriminalisiert, ebenso die Verbreitung des DeCSS-



Das DeCSS-T-Shirt



Programmcodes. Also wurde der Code auf ein T-Shirt gedruckt und so indirekt vertrieben, von den Erlösen wurde ein Teil an die Electronic Frontier Foundation gespendet, die sich u.A. für informationelle Selbstbestimmung einsetzt.

Nach 1995 wurden Elemente der Punk-, Gothic- und Raver-Subkulturen aufgenommen. Dieser Einfluss war jedoch relativ gering, und spiegelt sich vor allem in einer Vorliebe für schwarze Kleidung wieder, die vor allem getragen wird, wenn sich möglichst formelle Kleidung nicht vermeiden lässt. Außerdem lässt schwarz sich mit nahezu allem kombinieren, was dem Ziel einer komfortablen, funktionellen und mit minimalem Aufwand verbundenen Kleidung entgegenkommt. Anzüge und andere Business-Insignien erfahren wenig Entgegenkommen, was zuweilen dazu führt, dass lieber der Arbeitsplatz gewechselt wird, als einer Kleiderordnung nachzukommen. Nicht umsonst ist der Begriff *Suit* (Anzug) im Hacker-Slang eine abwertende Bezeichnung.

Entgegen weit verbreiteter Vorurteile ernähren sich Hacker nicht nur von Hamburgern und Pizza. Vielmehr sind exotische Gerichte - insbesondere chinesisches Essen - sehr beliebt. Lediglich bei nächtlichen Sitzungen vor dem Computer ist Fast-Food weit verbreitet. Dies hat sich allerdings erst in den achtziger Jahren so entwickelt, vorher war das Fast-Food-Vorurteil offenbar nicht all zu falsch.

Weite Verbreitung unter Hackern haben auch so genannte *Gadgets* gefunden, eigentlich sehr nützliche Hilfsmittel für spezifische Aufgaben. Hacker legen den Begriff *Gadget* jedoch weiter aus, er umfasst hier auch eher nutzlose technische Spielereien. Dies ist wohl mit der Freude an technischen Spielereien und der allgemeinen Neophilie zu erklären. Da der Kommerz vor nichts halt macht, ist es nicht verwunderlich, dass der Online-Händler *ThinkGeek* aus dieser Vorliebe ein Geschäft gemacht hat.

ThinkGeek hat seine Wurzeln selbst in der Hacker-Kultur. Drei der vier Gründer hoben 1995 in den USA einen Internetprovider aus der Taufe, und griffen aus finanziellen Gründen auf Linux als Betriebssystem zurück. Vier Jahre später kam ihnen die Idee zu *ThinkGeek*, und aus den vorhandenen Büros heraus wurde der Handel gestartet. Kurze Zeit später wurde *ThinkGeek* über *Slashdot* bekannt gemacht, später aufgekauft und ist heute sehr erfolgreich. Die Gründungsmitglieder sind nach wie vor beteiligt.

Das Sortiment umfasst neben den unabdingbaren Slogan-T-Shirts zahlreiche elektronische Spielereien, Bücher, klassische Gadgets (Lampen, Werkzeuge und Laser-Pointer mit Geek-

Electronic Frontier Foundation

If America's founding fathers had anticipated the digital frontier, there would be a clause in the Constitution protecting your rights online, as well. Instead, a modern group of freedom fighters was necessary to extend the original vision into the digital world. That's where the Electronic Frontier Foundation comes in. Just as Patriots fought for liberty and freedom, we fight measures that threaten basic human rights. Only the dominion we defend is the vast wealth of digital information, innovation, and technology that resides online.

[www.eff.org/mission.php]

Slashdot

Slashdot ist eine 1997 gegründete Website, die sich der Verbreitung von *News for Nerds. Stuff that matters.* verschrieben hat. Als eine der wichtigsten Drehscheiben für Informationen unter Hackern, Geeks und Nerds erreicht sie mittlerweile 50 Millionen Zugriffe pro Monat.



Mehrwert) und *Cube Goodies* (Klemmbretter aus Computerschrott, Mini-Kühlschränke für den Schreibtisch, Poster und ähnliches).

3.5 Verhalten, Verbreitung, Auftreten - Wo sind die Hacker?

Neben Sprache und gemeinsamen Vorlieben, weisen Mitglieder einer Subkultur auch ähnliche Verhaltensweisen auf. Dies ist ein Prozess, der sich selbst regelt: Zum einen werden in der Kultur bestimmte Werte vermittelt, zum anderen ist eine Kultur nur attraktiv, wenn sie die eigenen Werte widerspiegelt.

Die offensichtlichsten Charaktereigenschaften eines Hackers sind hohe Intelligenz, eine große Neugier und die Fähigkeit zur gedanklichen Abstraktion. Die überwiegende Zahl der Hacker hat einen Hochschulabschluss, oder hat sich selbst auf ein entsprechendes Bildungsniveau gehoben. Am häufigsten sind neben Informatik und Elektrotechnik Absolventen aus Physik, Mathematik, Linguistik und Philosophie vertreten.

Geeks zeichnen sich, wie bereits erwähnt, oftmals durch starke *Neophilie* aus. *Neophilie* ist ein Phänomen, das sich über die Geeks hinaus auch auf Science-Fiction-Fans und Hacker (sowie einige andere gesellschaftliche Gruppen) erstreckt. Diese Neophilie führt zu einer starken Überlappung mit den so genannten *Early Adopters*. Dies sind Menschen die technische Neuerungen sehr früh einsetzen, und somit oftmals mitentscheiden, wie die technologische Entwicklung voranschreitet.

Hacker sind überwiegend individualistisch und nicht-konformistisch eingestellt. Traditionelle Quellen für berufliche Motivation, wie soziale Anerkennung oder gute Bezahlung sind bei Hackern im Allgemeinen nicht sehr wichtig. Eine größere Anziehungskraft geht von intellektuellen Herausforderungen aus. Auch die Möglichkeit mit modernster Technik arbeiten zu können ist eine Motivation für Hacker.

Frauen sind unter Hackern seltener (auch wenn die Zahl höher liegt als im typischerweise einstelligen Prozentbereich der meisten technischen Berufe), werden jedoch als gleichwertig angesehen. Die ethnische Mischung der Hacker-Gemeinschaft ist bunt, rassistische und ethnische Vorurteile sind äußerst selten und werden offen abgelehnt.

Dieses Hinwegsehen über Geschlecht und Rasse wird oft als ein positiver Effekt der dominierenden rein textuellen Kommunikationswege (E-Mail, Chat) gesehen. Diese Art der Kommunikation hat sicher einen großen Einfluss auf diese Liberalität, hinzu kommt jedoch

sicher die Tatsache, dass die Beschäftigung mit künstlicher Intelligenz (KI) und Science Fiction dabei hilft, ein weiter gefasstes Persönlichkeitsbild zu entwickeln. Denn wenn man in seiner Vorstellung zukünftigen KI-Programmen, Robotern und Außerirdischen Persönlichkeitsrechte zubilligt, können Hautfarbe und Geschlecht allein nicht mehr entscheidend sein.

Es gibt selbstverständlich auch negativ zu beurteilende Eigenschaften, die unter Hackern weit verbreitet sind. Dazu gehört auch eine nur schwach ausgeprägte Fähigkeit, sich emotional mit anderen Personen zu identifizieren. Dies geht einher mit intellektueller Arroganz und Ungeduld gegenüber Menschen und Aufgaben, die sie als Zeitverschwendung ansehen. Obwohl Hacker zynisch über die Dummheit in dieser Welt lamentieren, gehen sie trotzdem reflexartig davon aus, alle seien ebenso rationell und imaginativ, wie sie sich selbst sehen. Diese Eigenschaften tragen ihren Teil zu den Kommunikationsschwächen von Hackern bei, insbesondere Konfrontationen und Verhandlungen liegen Hackern gar nicht.

Eine weitere Schwäche der meisten Hacker ist ihr Bestreben, Probleme mit der technisch anspruchsvollsten Lösung zu meistern. Manchmal ist es für Hacker ein Problem, die *bubble gum and paperclip*-Lösung als die effektivste zu erkennen.

Da die meisten Hacker eine sehr leidenschaftliche Einstellung zu dem haben, was im Jargon als *The Right Thing* betrachtet wird, sind sie oft (im Gegensatz zu ihrer sonstigen Verhaltensweise) in technischen Fragen sehr voreingenommen und intolerant. Dies führt zu Meinungsverschiedenheiten, die teils mit religiösem Eifer ausgetragen werden, etwa die endlose Diskussion um *EMACS vs. vi*. Wie üblich, sind die Intensität und Dauer solcher Diskussionen umgekehrt proportional zur Zahl der objektiven, faktischen Argumente, die von jeder Seite vorgebracht werden.

Eine Folge der genannten negativen Eigenschaften ist, dass viele Hacker Schwierigkeiten haben, ein stabile zwischenmenschliche Beziehung aufrechtzuerhalten. Im schlimmsten Fall wird aus dem Hacker ein klassischer Geek: zurückgezogen, sozial inkompetent, sexuell frustriert und unglücklich wenn sie nicht ihrer Arbeit nachgehen können.

Glücklicherweise ist dieses Extrem wesentlich weniger weit verbreitet als gemeinhin angenommen - wie erwähnt sind die Gruppen nicht deckungsgleich, sonder überlappen lediglich.

The Right Thing

Right Thing: n. That which is compellingly the correct or appropriate thing to use, do, say, etc. Often capitalized, always emphasized in speech as though capitalized. Use of this term often implies that in fact reasonable people may disagree. ?What's the right thing for LISP to do when it sees (mod a 0)? Should it return a, or give a divide-by-0 error?? Oppose Wrong Thing.

[JARGON FILE]

EMACS vs. vi

Die Programme EMACS und vi sind zum Bearbeiten von Texten gleichermaßen gut geeignet. Welches man bevorzugt, hängt eigentlich nur von den persönlichen Vorlieben ab. Trotzdem, oder gerade deswegen, ist die Diskussion darum, welcher der Editoren der bessere sei, zu einem echten *holy war* in der Hacker-Szene geworden.

Holy War

holy wars: n. [from Usenet, but may predate it; common] n. flame wars over religious issues. The paper by Danny Cohen that popularized the terms big-endian and little-endian in connection with the LSB-first/MSB-first controversy was entitled *On Holy Wars and a Plea for Peace*. ... The characteristic that distinguishes holy wars from normal technical disputes is that in a holy war most of the participants spend their time trying to pass off personal value choices and cultural attachments as objective technical evaluations. This happens precisely because in a true holy war, the actual substantive differences between the sides are relatively minor. See also theology.

[JARGON FILE]



4. Fazit

Das Vorhandensein gemeinsamer Merkmale sowie Elemente einer eigenen Sprache zeigen deutlich, dass die Gruppe der Hacker, Geeks und Nerds mittlerweile eine eigene Subkultur darstellt. Dies wird durch die bereits relativ lange Geschichte unterstützt.

Die Hacker-Kultur ist in ihrem Inneren ein lose verknüpftes Netzwerk von Subkulturen, in dem jedoch sehr bewusst gemeinsame Erfahrungen, Wurzeln und Werte betrachtet werden. Die Hacker-Kultur hat ihre eigenen Mythen und Geschichten, Helden und Anti-Helden, Träume und Tabus. In dieser Vielfalt ist die Hacker-Kultur sehr vielfältig, besonders wenn man bedenkt, dass sie erst gut fünfzig Jahre alt ist. Dies liegt sicher auch daran, dass Hacker sich als Gruppe auch über die Ablehnung 'normaler' Werte und Verhaltensweisen definieren, und darüber hinaus meist sehr kreativ sind.

Es ist allerdings recht schwierig, eine Grenzlinie zwischen einer Beschreibung der Hacker-Kultur, und einer Beeinflussung derselben zu ziehen. Der Grund ist die Tatsache, dass die Hacker-Kultur eine intentionale Kultur ist, eine Kultur, der man mit einer bewussten Entscheidung beitreten muss. So haben frühere Versionen des Jargon File und Persönlichkeiten wie *Eric S. Raymond* und *Alan Cox* die Hacker-Kultur entscheidend geprägt, und zu ihrer Verbreitung beigetragen.

Selbstverständlich ist diese Arbeit keine endgültige und allumfassende Beschreibung der Hacker-Kultur. Dies scheitert zum einen schon am schwer zu bestimmenden Kulturbegriff, zum anderen am Fehlen im wissenschaftlichen Sinne gesicherter Erkenntnisse über die Hacker. Die in dieser Arbeit dargestellten Eigenschaften und Merkmale der Hacker beruhen zum größten Teil auf persönlichen Beobachtungen während des letzten Jahres. Das Lesen zahlloser E-Mails und Newsgroups, die Teilnahme an Chat-Sitzungen und persönliche Gespräche wurden ergänzt durch das Lesen zahlreicher online verfügbarer Texte (darunter vor allem das JARGON FILE) und eine teils erhellende Selbstbeobachtung des Autors.

Es liegen jedoch keine signifikanten statistischen Daten vor, ebensowenig Interview-Mitschnitte oder Literaturanalysen (vor allem Mangels Literatur zum Thema). Daher stellt diese Arbeit vor allem eine Meinung vor, die jedoch recht nahe an der 'Wirklichkeit' sein sollte.

Abschließend stelle ich daher fest: **Die Hacker-Kultur ist, was sie ist. Eine Subkultur.**



Alan Cox





Literatur

ADASKOU, KHEIRA; BRITTEN, DONARD; FAHSI, BADIA (1990). *Design decisions on the cultural content of a secondary English course for Morocco*. *ELT Journal*, 44(1), S. 3-10.

FREUD, SIGMUND (1930). *Das Unbehagen in der Kultur*.

HAYDEN, ROBERT (1996). *The Geek Code*. <http://www.geekcode.com/>.

KROEBER, ALFRED; KLUCKHOHN, CLYDE (1954). *Culture: A critical review of concepts and definitions*. Random House, New York.

LESSARD-CLOUSTON, MICHAEL (1997). *Towards an Understanding of Culture in L2/FL Education*. In: Ronko: K.G. *Studies in English*, 25, 131-150. Kwansei Gakuin University, Japan.

LUHMANN, NIKLAS (1987). *Soziale Systeme: Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp, Frankfurt/Main.

RAYMOND, ERIC S. (2003). *The Jargon File, version 4.4.2*. <http://www.catb.org/~esr/jargon/>.

PORR, BERND (1996). *Vom Telekolleg zur Infotainmentshow. Die Entwicklung des Bildungsfernsehens in der BRD*. Bochum.

ROBINSON, GAIL L. NEMETZ (1988). *Crosscultural understanding*. Prentice-Hall, New York.

SCHULZE, GERHARD (1992/1995). *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus-Verlag, Frankfurt/Main.

SEUSS, THEODOR (1950). *If I Ran the Zoo*. Random House Children's Books, New York.

THOMAS, ALEXANDER (1993). *Psychologie interkulturellen Lernens und Handelns*. In: Alexander Thomas: *Kulturvergleichende Psychologie*. Hogrefe Verlag für Psychologie, Göttingen.

WEIß, HANS-JÜRGEN (1992). *Kultur und Bildung. Programmkategorien an der Peripherie des deutschen Fernsehmarktes*. *Media Perspektiven*, S. 733-748.

... sowie zahllose E-Mails, News-Postings und Websites.