

sic "Shoal of Time" (which remains the best-selling book ever in Pacific studies) that support Kirch's contention about the transition to archaic states in Hawaii. Kirch is almost defensive when he states that he has not pointed to a time when chiefdoms can be said to be archaic states in Hawaii as this was a process rather than an event (178). Despite adopting this very historical approach, he also asserts that social scientists such as archaeologists are superior to historians and humanists because they seek underlying reasons for actions, while "[t]o historians or humanists content with a strictly narrative mode of analysis, this may be the end of the road" (176).

Ironically, the historian he cites most in the book, Fernand Braudel, was a leading advocate of the *longue durée* as the ultimate causation behind events, and changed the face of history decades ahead of the social scientists Kirch cites as his influences. In proposing that the ultimate causation of the transition from chiefdoms to states was population pressure, intensification, and surplus, as opposed to the proximate causation of status rivalry, alliance and conquest, Kirch is not as far from modern Pacific historical analysis as he asserts (176, 178 f.). In a 2001 critique of anthropologist Derek Freeman, fellow anthropologist Serge Tcherkézoff noted that "Anthropology deals with 'collective representations', however old-fashioned this Durkheimian term may sound today." This approach is at the core of systemic history, and tends to marginalize the influence of individual persons and specific decisions they make and specific events they become involved in. We need to restore the randomness of history alongside the more structured order of systemic history. "How Chiefs Became Kings" and Kirch and Sahlins' collaboration on the Anahulu project represent the highpoints of systemic history, but how wonderful it would have been to have Daws offer a historian's perspective alongside theirs.

As a longtime admirer of Kirch's scholarship and someone trained in Pacific history as well as archaeology, it somewhat frustrated me that this study could have had an even greater impact on world scholarship by engaging more with the humanities literature on state formation which is voluminous and has developed sophisticated methodology for analyzing gaps in the written record. Furthermore, proving the case for pre-existing states in Hawaii surely also involves disproving the dominant paradigm in the literature that they occurred only after contact, and that European influences and goods had a significant influence on this process. In "How Chiefs Became Kings," the early contact era is only briefly outlined as a political narrative devoid of analysis of structural changes and underlying reasons behind actions, as this era is not of interest to his objective because it is tainted by European contact according to Kirch (116–121). However, Kirch already covers an enormous amount of material in this book and to take on more may have disrupted the coherence of this major contribution to Pacific studies and hopefully also global studies of political evolution.

Paul D'Arcy

**Knorr, Alexander:** Cyberanthropology. Wuppertal: Peter Hammer Verlag, 2011. 189 pp. ISBN 978-3-7795-0359-0. Price: € 19.90

Mit "Cyberanthropology" hat der Münchner Ethnologe Alexander Knorr ein anregendes Buch über eine neue "Spielart der Ethnologie des 21. Jahrhunderts" (161) geschrieben, dass für Ethnologen wie Nichtethnologen, für Fachleute und Laien, Anfänger und Fortgeschritten gleichermaßen interessant sein dürfte. Erreicht wird dies u. a. durch den wohlenden Verzicht auf sowohl Fachsprache als auch die Abbildung fachspezifischer Debatten, sowie die allgemeinverständliche Formulierung von Kernüberzeugungen der Ethnologie. Dem Autor gelingt es auf überzeugende Weise, ein wichtiges neues Forschungsfeld für die Ethnologie zu konzeptualisieren. Dabei greift er auf eines der klassischen ethnologischen Themen zurück – den Umgang mit den Dingen, das er aber radikal neu fasst, nämlich im Hinblick auf den Umgang mit den zentralen Technologien der Gegenwart, wie sie sich etwa im Internet, in Computerspielen oder auch den technischen Erweiterungen des menschlichen Körpers niederschlagen. Dabei handelt es sich um Lebenswelten, die (nicht nur) vielen Ethnologen fremd erscheinen, obwohl sie eine stetig wachsende Anzahl von Menschen umfassen. Der Anspruch der Ethnologie, fremde Lebenswelten zu ergründen und verstehbar zu machen, ist hier also methodisches Angebot und intellektuelle Verpflichtung zugleich.

Wie Knorr in seinem Einführungskapitel "Sinn" ausführt, steigt die Notwendigkeit einer "Cyberanthropology" angesichts der Konsequenzen der Globalisierungsprozesse, in deren Verlauf sich technische Artefakte und die dazugehörigen Technologien über den gesamten Globus verbreiten und unsere Lebenswelten zusehends beeinflussen. Zudem verweisen gerade Computer und Internet nicht nur auf die weltweiten ökonomischen Verflechtungen, sondern auch auf die politischen, wie etwa die Vorgänge um den "Arabischen Frühling" jüngst gezeigt haben. Verstehen kann diese Entwicklungen entsprechend nur, so Knorr, "wer sich mit jetziger Technologie befasst". Die ethnologische Beschäftigung mit einzelnen Aspekten dieses Forschungsfeldes – vor allem im Hinblick auf Onlinegemeinschaften – ist nicht völlig neu, dem Autor gelingt es aber auf plausible Weise, die verschiedenen Bereiche in einem ganz neuen Fokus zu verknüpfen. In der Auseinandersetzung mit Arturo Escobar, der bereits 1994 in *Current Anthropology* das Konzept einer "cyberculture" skizzierte, versucht er, das Phänomen im wahrsten Sinne des Wortes bei seinen Wurzeln zu fassen. Escobar bezieht sich mit seinem Begriff auf das Zusammenspiel von Informations- und Kommunikationstechnologien und Biotechnologie, die in zunehmendem Maße die menschliche Lebenswelt bestimmen, verzichtet aber auf die weitergehende Kontextualisierung dieser beiden Technologien ebenso wie auf eine definitorische Klärung des Begriffes "Cyber". Knorr verweist nun auf deren gemeinsame Wurzel in dem in den 1940er Jahren von dem Mathematiker Norbert Wiener geprägten Neologismus "Cybernetics". "Cybernetics" oder deutsch "Kybernetik" bezeichnet die Wissenschaft von Kommunikation und Kontrolle in Systemen, die vor allem in den

1950er und 60er Jahren nicht nur in den Natur- und Ingenieurwissenschaften, sondern gerade auch in den Sozial- und Wirtschaftswissenschaften großen Einfluss hatte. Dabei ist es unerheblich, ob das fragliche Phänomen ein physikalisches, technisches, biologisches, ökologisches, psychologisches oder soziales ist, solange es als System beschreibbar ist. Vor dem Hintergrund zunehmender Komplexitäts- und Krisenerfahrungen stieß die Kybernetik in den 1970er Jahren allerdings an ihre Grenzen und der Begriff verschwand in der Folge aus fast allen Bereichen – bis auf die Vorsilbe "Cyber" (vgl. etwa "Cyber-space").

Knorr macht nun darauf aufmerksam, dass – ungeteilt des Verschwindens der Kybernetik als tatsächlich existierende Wissenschaft – der Diskurs "Kybernetik" im Foucaultschen Sinne eine weitreichende Wirkung erzielt hat und inzwischen die Vorstellung vieler Menschen von den Dingen, dem Menschen und der Welt als Ganzem prägt. Die Kybernetik ist von einem öffentlichen Thema zu einem unterschwelligen Topos geworden, der aus dem Verborgenen wirkt. Seine These lautet, dass dieser sedimentierte Diskurs "Kybernetik" zentral für ein kulturwissenschaftliches Verständnis von Populär- bzw. Alltagskultur in der Moderne ist. Die Transformation dieses Diskurses verfolgt er im zweiten Kapitel "Kybernetik" entlang von drei Pfaden: der Technik, in den Wissenschaften und Universitäten sowie in außerakademischen Bereichen. Exemplarisch für das Eindringen des Diskurses in die Sozial- und Kulturwissenschaften seien hier kurz Soziologie und Ethnologie erwähnt: In die Soziologie ist das Erbe der Kybernetik mit Talcott Parsons und Niklas Luhmann ganz explizit eingegangen; in der Ethnologie waren es vor allem Margaret Mead und Gregory Bateson, die sich mit kybernetischen Themen wie zielgerichtete Mechanismen, zirkuläre Kausalität und Rückkopplung beschäftigten, sowie Roy A. Rappaport, der vor allem durch seine Arbeiten auf den Gebieten der Ritualforschung und der Kulturokologie bekannt wurde. Interessant ist, dass der Parsons-Schüler Clifford Geertz, der sich im Laufe der Zeit vom Funktionsgedanken seines Lehrers entfernte und stattdessen auf "Bedeutung" fokussierte, doch den Systemgedanken beibehielt und Kultur als semiotisches System interpretierte.

Aber nicht nur die empirische Welt, auch unsere Vorstellungswelt ist von Systemtheorie und Kybernetik durchdrungen. Vor dem Hintergrund der Tatsache, dass Vorstellungen und Denken heute weltweit mehr denn je von Artefakten der populärkulturellen Produktion beeinflusst werden, muss eine zeitgemäße Ethnologie im Sinne Knorrs (der sich dabei auch auf Appadurais *mediascapes* bezieht) "die Wechselwirkungen zwischen Fiktion und empirischer Welt, die Rolle der Imagination ... und der Quellen, aus der sie schöpft" (63), ernst nehmen. Dementsprechend widmet Knorr einer äußerst einflussreichen Strömung der Populärkultur, nämlich dem literarischen Genre "Cyberpunk", das gleichnamige dritte Kapitel. "Cyberpunk" thematisiert die Wechselwirkungen von digitaler Elektronik, Bio- und Gentechnologie sowie Nanotechnologie mit Kultur, Gesellschaft und dem Individuum. Letztendlich geht es um die anthropologi-

sche Grundfrage "Was ist menschlich?". Cyberpunk-Geschichten sind in der Regel dystopische Nahzukunftsvisionen, die in Welten spielen, die als wenig verschieden von der bekannten Welt erscheinen und deren Protagonisten zumeist randständige Einzelgänger sind. Das Genre entwickelte sich in den 1980er Jahren mit Romanen wie "Neuromancer" und Filmen wie "Blade Runner" oder "Terminator" in Abgrenzung von einer als eskapistisch und affirmativ wahrgenommenen Science-Fiction, ist inzwischen aber im Hollywood-Mainstream angekommen, wie Knorr am Film "Avatar" exemplarisch zeigt. Besonders interessant dabei ist, dass der die Handlung prägende Ökologiediskurs wiederum von der Kybernetik bestimmt wird. So basiert z. B. die gesamte Thematik der Klimaerwärmung auf der Vorstellung von der Erde als kybernetischem System. All dies sind laut Knorr Anzeichen dafür, dass wir uns im Zeitalter von Kommunikation und Kontrolle befinden, im Zeitalter des Diskurses Kybernetik eben, innerhalb dessen "der Diskurs Cyberpunk die narrativen und ästhetischen Konventionen bestimmt, welche die kybernetische Anthropologie und Kosmologie transportieren" (102).

In diesem Zusammenhang nimmt die digitale Elektronik eine herausgehobene Position ein, weshalb Informations- und Kommunikationstechnologie, vor allem über die Infrastruktur des Internets miteinander verbundene Computer, für die Cyberanthropology eine besondere Rolle spielen. Das vierte Kapitel "Spielräume" ist dementsprechend den kreativen und innovativen Möglichkeiten des Computers gewidmet, speziell der Computerspiele. Die Computerspiele-Industrie ist nicht nur eine der größten Branchen weltweit, sondern die wesentliche Triebfeder für die Weiterentwicklung von Computerhardware überhaupt. Knorr verweist darauf, "dass online ein ungeheurer Reichtum an Milieus, Szenen und Gemeinschaften zu finden ist, die sich um Computerspiele ramnen" (105), deren Verbreitung geografische, nationale, soziale und kulturelle Schranken überschreitet, was diese "technischen Artefakte zu einem günstigen Ausgangspunkt für die Cyberanthropology" (105) werden lässt. Wie Filme und Romane sind Computerspiele Medien, die den Nutzern eine Bandbreite von Erfahrungen vermitteln: Atmosphäre und Narration, aber auch das Lösen von Rätseln und die Situation des Wettkampfs. Laut Knorr, der selbst insgesamt sieben Jahre Feldforschung bei Internetgemeinschaften betrieben hat, nehmen Internetgemeinschaften nicht nur bei der Entstehung und Weiterentwicklung von Technologien eine Vorreiterrolle ein, sondern auch im Hinblick auf die kulturell und sozial informierte Nutzung dieser Technologien außerhalb der Spezialistenmilieus. Ihm zufolge ist die komplementäre Nutzung von Internetdiensten längst kein Privileg dieser Milieus mehr, sondern müssen gerade im Zusammenhang von Diaspora-, Migrations- und Transnationalismusforschung als feste Größen angesehen werden.

In diesem Zusammenhang nimmt Knorr eine wichtige Begriffsklärung vor, indem er darauf hinweist, dass der für Internetgemeinschaften bzw. computer-vermittelte Kommunikation häufig gebrauchte Begriff "virtuell" dann irreführend ist, wenn er "nicht wirklich" impli-

ziert und den Anschein erweckt, „als gäbe es zwei Welten, die Realität und die Virtualität, welchen nicht nur stark verschiedene Authentizität innewohnt, sondern die auch völlig unterschiedlichen ontologischen Status aufweisen“ (121). Er möchte stattdessen präziser von Simulation und Emulation sprechen. Während eine „Simulation“ (z. B. ein Flugsimulator) einen größeren oder kleineren Teil der Symptome, Eigenschaften und Qualitäten eines originalen Dinges erzeugt, nicht aber dessen Kerneigenschaft oder zentrale Funktion (etwa Passagiere oder Fracht im physikalischen Raum zu bewegen), umfasst eine „Emulation“ (z. B. ein virtuelles Laufwerk) auch das Erzeugen der Kerneigenschaft oder -funktion eines Dings, ohne mit diesem in Form und Gestalt identisch zu werden. Der Begriff „virtuell“ sollte daher für Simulationen und Emulationen verwendet werden, nicht aber für Kommunikations- und Interaktionsmedien. Für diese hält Knorr das Begriffspaar „online“ und „offline“ für geeigneter, „denn es beschreibt nicht in irreführender Weise einen Wirklichkeitsstatus, sondern lediglich die Art und Weise, wie Kommunikation und Interaktion vermittelt wird“ (124). Im Netz gibt es aber nicht nur die technische Ebene der Übermittlung von Information, sondern auch eine soziale und kulturelle, die sich beispielsweise in Interaktion oder dem Umgang mit „digitalen Dingen“ niederschlägt. Dies illustriert Knorr mit zwei Beispielen soziokultureller Aneignung digitaler Objekte: der teilweisen Umgestaltung von digitalen Spielwelten durch entsprechend versierte Spieler (*game modding*) sowie der Aneignung des „Global Positioning Systems“ (GPS) für die Bedürfnisse einer lokalen Inuit-Gruppe.

Ein letztes Kapitel „Hardware“ beschäftigt sich vor allem am Beispiel der japanischen Kultur mit der Relevanz des Kybernetik- bzw. Cyberpunk-Diskurses für das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine. Knorr exemplifiziert dies zum einen an der elaborierten und ästhetisch ausdifferenzierten Modifikation von Fahrzeugen, die ihre Vorbilder vor allem in Filmen (Animes) und Comics (Mangas) finden und zum anderen an der – im Unterschied etwa zu Deutschland – überwiegend positiv besetzten Interaktion von Mensch und Roboter. So wird zum Beispiel mit Hilfe staatlicher Förderung daran gearbeitet, sozial interaktive Roboter in der Betreuung alter Menschen einzusetzen, um auf diese Weise Probleme der demographisch überalternden Gesellschaft zu lösen. Mit anderen Worten: “[W]as noch bis vor kurzem Science Fiction oder eben Cyberpunk war, ist heute empirische Wirklichkeit geworden“ (153). Während die Klärung der – gerade auch ethischen – Implikationen dieser Entwicklungen eher zum Aufgabenbereich der Philosophie als der Ethnologie gehört, ist letztere aus Sicht Knorrs doch in der Lage, empirische Grundlagen für einen solchen Klärungsprozess zu bieten (auch wenn entsprechende ethnologische Studien dazu noch nicht existieren).

Andreas Ackermann

**Kousis, Maria, Tom Selwyn, and David Clark** (eds.): *Contested Mediterranean Spaces. Ethnographic Essays in Honour of Charles Tilly*. New York: Berghahn

Books, 2011. 315 pp. ISBN 978-0-85745-132-3. (Space and Place, 4). Price: \$ 120.00

This excellent and timely collection of essays follows in the wake of several recent works that constitute what can be discerned as a revival in studies of the Mediterranean region. Far from a return to outmoded social anthropological models of the area, or a recapitulation of tourist-industry driven fantasies of shared cultural values, the essays gathered here cast a critical eye, and ear, on the ways in which the Mediterranean has been reconceived and performed in the context of national and transnational programs of political and economic consolidation. Building on the work of the late Charles Tilly, the scholar of Mediterranean and European history and politics, most of the contributions focus on conflict and politics in the region via historically situated and political sensitive ethnography. Like Tilly, the authors engage the Mediterranean region as an area of transnational networks and flows of capital, people, and ideologies; as a region united and divided by numerous fault lines of ethnicity, class, and sect; and as a zone whose borders and boundaries exist in states of continuous negotiation through strategies of policing and enforcement, as well as modes of resistance. Focusing squarely on urban conglomerations, in many cases individual neighborhoods, the contributors offer an ethnographically informed focus on Mediterranean peoples with an expansive historical and geographic purview commonly called ‐Braudelian.‑

Part 1, ‐Recovering the Mediterranean?‑, consists of three chapters that explore the ways in which the Mediterranean has been reformulated in recent years as an object of political economic strategizing and ethnographic analysis, and as a zone for the production of plural identities. In chap. 1, Yiakoumaki analyzes the ‐return‑ to the Mediterranean, not as a recapitulation of older models of political and social analysis, but as the result of the action of the EU, transnational NGOs, and other bureaucratic entities in promoting a view of the Mediterranean for their own purposes. Yiakoumaki demonstrates that the very concepts of ‐the Mediterranean‑ and ‐Euro-Mediterranean heritage‑ arise from bureaucratic projects beginning in the 1990s and culminating with the Barcelona Process and the formation of new policies aimed at securing economic interest and enforcing borders.

This latter theme is pursued in greater detail in chap. 2, in which Samatas analyzes the politics of Euro-Mediterranean securitization regimes and how the region has come to fit into larger European and indeed global security initiatives, including the fight against illegal immigration from the Arab and African Mediterranean, and the global war on terror. Hence ‐Fortress Europe‑ and ‐The Mediterranean‑ arise as mutually constructed geopolitical categories.

The constructed nature of the notion of Euro-Mediterranean unity is given voice in chap. 3, in which Kallimopoulou explores a Mediterranean music festival from within, showing how state actors as well as academic programs of study create the object of analysis: Mediterranean music. Forthrightly reflexive, the analysis reveals the politics of presumed Mediterranean unity and the un-