



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2022

---

**Computerliebe: Metamorphosen einer Sozialfigur: über Annekathrin Kohouts  
Nerds: eine Popkulturgeschichte**

Dommann, Monika

Other titles: Besprechung von: Annekathrin Kohout, Nerds: eine Popkulturgeschichte, München 2022

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-220579>

Journal Article

Published Version

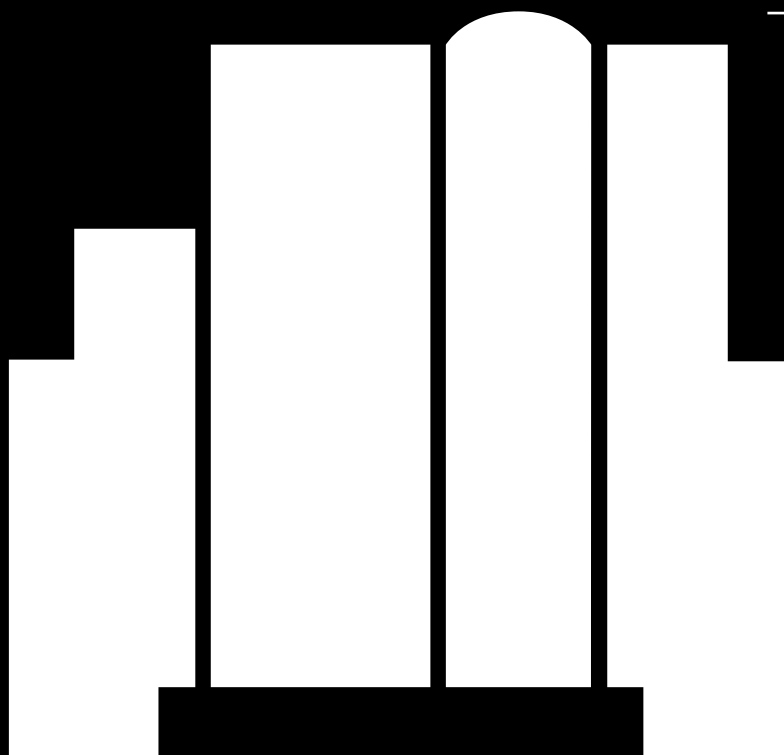
Originally published at:

Dommann, Monika (2022). Computerliebe: Metamorphosen einer Sozialfigur: über Annekathrin Kohouts Nerds: eine Popkulturgeschichte. CARGO. Film/Medien/Kultur, 14(54):68-72.



# cargo

FILM MEDIEN KULTUR



## ДОВЖЕНКО ЦЕНТР DOVZHENKO CENTRE

Journal zum Krieg gegen die Ukraine

Ivan Kozlenko | Oraib Toukan

Carrère | Hogg | Apatow

Nerds | System Söring

# 54

14. Jahrgang Juni 2022  
D 9,80 € EU 12,80 €  
[www.cargo-film.de](http://www.cargo-film.de)



# Computerliebe

Metamorphosen einer Sozialfigur:  
Über Annekathrin Kohouts *Nerds. Eine Popkulturgeschichte*

Von Monika Dommann



Im April 1989 strahlte das Schweizer Fernsehen den Dokumentarfilm *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* aus. Eigentlich hätte der Film «Computerliebe» heissen sollen, erzählte mir Hans-Ulrich Schlumpf (der den Film gemeinsam mit Rainer Trinklertler realisiert hat) vor ein paar Jahren. Doch das Schweizer Fernsehen hätte auf einem anderen Titel insistiert.

Zu Beginn schwenkt die Kamera über die Dächer Basels, vorbei an den Prestigetürmen des Mittelalters (Münster) und der Industrialisierung (Schornsteine der Chemischen Fabriken) bis zum Messegebäude in Kleinbasel, wo die Computermesse *Swissdata* stattfindet. Im Voice Over läuft *Computer World* von Kraftwerk. Schlumpf hatte *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* nach seinem Dokumentarfilm *UMBRUCH* von 1987 gedreht, der von den Folgen des Einsatzes des Computers für den Beruf des Schriftsetzers bei der Umstellung von Bleisatz zum Fotosatz handelt. *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* widmet sich wiederum den sozialen Folgen von Technik. Der Film dokumentiert verschiedene Computerkulturen, die sich in den 1980er-Jahren um die auf einem Massenkonsumgütermarkt käuflichen PCs (oder Heimcomputer, wie sie in der deutschen Sprache genannt wurden) herum entwickelt hatten. Programmierer, Gamer, Cracker, Hacker und ein Informatikstudent treten vor die Kamera, junge Gründer von Kleinstfirmen (damals sprach in der Schweiz noch niemand von Startups), ein Verfasser von kybernetischer Literatur und ein Administrator von

Mailboxen, der tagsüber sein Geld als Programmierer in der Chemischen Industrie in Basel verdient. Anarchisten, Hobbyisten, Schüler, Wissenschaftler und Unternehmer erzählen von ihrer Leidenschaft für Computer. Der Film handelt von den in Bubenzimmern, Kaufhäusern und Hochschulbüros entstandenen Mensch-Maschinen-Beziehungen, die als exzessiv, teilweise subversiv, kindlich, manchmal obszön, zuweilen rassistisch, aber auch spielerisch und visionär – und als ausschließlich männlich gezeichnet werden. *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* wurde im Rahmen des Dokumentarfilmprogramms *Zeitspiegel* ausgestrahlt und trug dazu bei, dass einige soziale Milieus sichtbar wurden, die unter der Aufmerksamkeitsschwelle der Öffentlichkeit oder zumindest hinter heruntergelassenen Jalousien (zwecks optimaler Sicht auf die Monitore) entstanden waren. Die im Titel *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* anklingende, hoffnungsvolle Zukunftsvision wird auf der Ebene von Bild und Ton immer wieder dystopisch gebrochen. Mit dem Motiv der seit den 1980er Jahren im Schweizer Film fest verankerten nächtlichen Kamerafahrt über die Hardbrücke in Zürich werden etwa kleine dystopische Intermezzi in den Film montiert. Und mit der Kraftwerk-musik wird ein technikfatalistischer Soundteppich über die Bilder gelegt.

Mehr als 30 Jahre später ist *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* ein historisches Dokument geworden, das die sozio-technischen, sozio-ökonomischen und sozio-kulturellen

Umschichtungen einfängt, die mit dem Einzug des Personal Computers in den Alltag in der Deutschschweiz seit den 1980er Jahren einhergingen. Heute würde man wohl die meisten Protagonisten im Film als Nerds bezeichnen.

Tatsächlich beginnt die Karriere des Nerds in den 1980er Jahren mit jener der Computerpioniere. Wie man in der jüngst aus einer kulturwissenschaftlichen Dissertation an der Universität Siegen hervorgegangenen Studie von Annekathrin Kohout nachlesen kann, stecken im Nerd allerdings auch weiter zurückliegende popkulturelle Traditionen. Und in der jüngsten Vergangenheit ist er durch feministische und antirassistische Positionen in seiner Kernbedeutung herausgefordert worden.

Kohout interessiert sich für den Nerd als Sozialfigur. Sozialfiguren sind kulturwissenschaftlich interessante Linsen, weil sich in ihnen der Zeitgeist verdichtet. Dabei gewinnen sie gerade im Kontrast und in Reibung zu anderen Sozialfiguren an Kontur – und sind deshalb interessante gesellschaftsdiagnostische Analyse-kategorien. Alex Preda hat etwa in seinen finanzsoziologischen Untersuchungen die Sozialfigur des Investors im Kontrast zum kapitalistischen Fabrikanten und Schumpeterschen Unternehmer gefasst und dadurch seine Werthaltungen, Prägnungen und Interessen im Wandel der Zeit skizziert.

Annekathrin Kohouts entnimmt das Quellenmaterial für ihre Geschichte des Nerds hauptsächlich der

amerikanischen Popkultur (Filme, Serien, Medienberichte, populäre Sachbücher und Bestseller). Dabei geht ihre popkulturhistorische Studie von der Beobachtung aus, dass der Nerd eine eminent visuelle Figur sei, die sich durch ihr karikaturartiges Erscheinungsbild mit wenig Aufwand kopieren und verbreiten ließ und deshalb besonders prominent in Filmen, Fernsehserien, Comics, Zeitgeistliteratur, in der Werbung und im Internet zirkulierte. Aus medienwissenschaftlicher Perspektive ist Kohouts Studie deshalb gleich doppelt interessant: Einerseits wegen der zentralen Rolle, die Filme bei der Ausprägung dieser Sozialfigur einnehmen. Andererseits bietet der Nerd ein interessantes Prisma, um die Entstehungen und den Wandel von Computerkulturen zu untersuchen.

Kohout lässt sich in ihrem Buch vom Material treiben. Sie beschreibt den Aufstieg des Nerds zur stilgebenden Figur eines technikoptimistischen Zeitalters in den 1980er/1990er-Jahren, dem allerdings auch das technikkritisch gewendete Image des mechanistischen Genies anhaftete.

Auch wenn der Nerd in den 1980ern im Zusammenhang mit der Computerkultur eine prägnante Konturierung erfuhr, hat er eine länger zurückreichende Geschichte, mit einigen Vorläufern und wechselnden Gegenspielern. Er ist in der Geschichte der Square-Figur verwurzelt, einer Gegenfigur zum Beatnik in den 1950er Jahren. Beim Square-Beatnik Gegensatzpaar wiederum lassen sich

kulturgeschichtliche Fragmente der seit der Romantik gepflegten Differenz zwischen Poeten und Philistern ausmachen.

Der Nerd figurierte auch als produktive Negativfolie für andere populäre Sozialfiguren. Als Counterpart zur jugendkulturellen Counterculture kleidet der Nerd sich in den Teenagermovies wie ein Erwachsener, trägt Brille und ist ein uncooler angepasster Spießler. Der Nerd ist eine Figur, die dazugehören will. Sein unkonventionelles Verhalten ist keine Rebellion, sondern Unvermögen oder bestenfalls Versehen. Er hat keinen Erfolg bei Frauen und braucht Rückzugsorte wie Keller und Garagen. Zudem ist er das beinahe schon asexuelle Gegenteil der Figur des Sportlers, der physische Männlichkeit und Macht repräsentiert. Diese Charakteristiken sind erstaunlich beständig und modifizieren sich nur leicht bis in die 1980er Jahre.

Seit den 1980er Jahren gewinnt die Figur des Nerds an Prestige und steigt von Nebenrollen zur Hauptrolle auf. Der erste Hollywoodfilm, bei dem Nerds im Mittelpunkt stehen, ist *REVENGE OF THE NERDS* von 1984. In diesem Film tritt auch erstmals explizit der Computernerd in Erscheinung (als Informatikstudent). Kohout erklärt diese Prestigegegewinne mit der massenmedialen Zirkulation von Erfolgsgeschichten über die Apple-Gründer Steve Jobs und Steve Wozniak und über den Software-Unternehmer Bill Gates. Die Verbindung von jungem Alter und Erfolg gehört zum Kern dieser Geschichten, aber

auch der aus dem 18. Jahrhundert stammende kulturelle Topos des Genies ist präsent. Die Beziehung zwischen Nerds und Computerpionieren ist komplex: Einerseits ist der Nerd im populären Diskurs dabei behilflich, die neuen Computerhelden kulturell einzuordnen. Doch haben die Siegertypen umgekehrt auch die Nerdfigur umgestaltet, vom schlechten Image des streberhaften Außenseitertums befreit und zu einer Figur des Triumphs umgepolt. Im Nerd der 1980er Jahre vereinen sich unterschiedliche und widersprüchliche Facetten, die für Techniksepsis und Technikoitismus anschlussfähig sind. Dieser Grundwiderspruch tritt auch im eingangs erwähnten Dokumentarfilm *KAP DER DIGITALEN HOFFNUNG* von 1989 deutlich hervor.

Annekathrin Kohout stellt die Frage, wie es möglich wurde, dass der Nerd in den 1990er Jahren zu einem beinahe uneingeschränkt interessanten Individualisten mutiert, der nicht nur vom Optimismus, sondern auch von Idealismus geprägt ist und große gesellschaftliche Visionen verfolgt. Mit populären Sachbüchern wie Fred Turners *From Counter Culture to Cyber Culture* sei das Narrativ, demzufolge der gegenkulturelle Geist und die Ideale der Hippiekultur von Nerds und ihren digitalen Utopien in die technologische Zukunft weitergedacht worden seien, formuliert und verfestigt worden. Kohout spricht von einem Computernerd der Zweiten Generation, der sich im Silicon Valley mit realen (z. B. Mark Zuckerberg, Elon Musk) und fiktiven (z. B. aus den Romanen

*Microserfs* von Douglas Coupland oder *Circle* von Dave Eggers) Figuren herausgebildet habe. Hier formiere sich eine technoliberaler, hyperkapitalistische Variante des Nerds. Die popkulturelle Stilisierung der Figur sei aber auch schon an ihrer Demontage beteiligt, besonders akzentuiert in David Finchers *THE SOCIAL NETWORK* von 2010 über Mark Zuckerberg («Punk, Genie, Verräter und Milliardär», so die Werbung auf dem Filmplakat).

Im Sachbuch *Brotopia: Breaking Up the Boys' Club of Silicon Valley* (2018) von Emily Chang kann nachgelesen werden, wie das Silicon Valley als männerdominiertes Netzwerk funktioniert, in dem sich die Boys gegenseitig unterstützen und Frauen ausschließen. Das ist auch ein

weiterer spannender Widerspruch der Nerdfigur, den Kohout offenlegt: Obwohl der Nerd eigentlich keine typischen männlichen Eigenschaften verkörpert, eher schlaksig, kindlich und unbeholfen agiert, ist er gleichzeitig hypermaskulin und antifeministisch ausgestaltet. Denn das Mängelwesen Nerd kann mittels Technik (als Erweiterung seines Körpers) seine Mankos durch kulturelle Leistungen ausgleichen.

Es liegt auf der Hand, dass in der Aneignung der Nerdfigur durch Frauen ein emanzipatorischer Gestus angelegt ist, auch wenn (oder gerade weil) er von den männlichen Nerds nicht anerkannt wird. Kohout sieht im weiblichen Nerd, wie er in Figuren wie Willow Rosenberg in *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER* oder

Clarrissa Darling in *CLARISSA EXPLAINS IT ALL* geschaffen wurde, emanzipatorisches Potential. Kohout benennt allerdings auch die Fallstricke: «Weiblichkeit» würde bei diesen Aneignungsprozessen zugunsten einer männlichen Identität verdrängt und die Geschlechterpolarität würde nicht aufgebrochen. An der allgemeinen Wahrnehmung der Figur als einer männlichen habe sich nichts geändert. Die Abweichungen würden vielmehr die Figur bestätigen.

Die gleiche Frage (Aneignung oder Anpassung) stellt sich auch bei den «Blerds», der Kurzformel für Black Nerds. Kohout verweist beim Black Nerd (etwa in *DOPE* von Rick Famuyiwa von 2015) auf seine ambivalente popkulturelle Zwischenlage, die sich darin äußert, dass der Black



FEMINIST WORLDMAKING  
AND THE MOVING IMAGE

NO MASTER  
TERRITORIES

HKW

Haus der Kulturen der Welt

AUSSTELLUNG  
19. JUN – 28. AUG

Nerd sich mit der Popkultur der Weißen und der Schwarzen gleichermaßen beschäftigt, und sich damit in eine Gefahrenzone begibt (was in DOPE gleich zu Beginn durch das Bild des mit Blut überströmten Gameboys überdeutlich zum Ausdruck gebracht wird).

Eine weitere Anreicherung erfährt der Nerd schließlich als Gegenpart zu seinem Zerrbild, dem «Hipster». Der Nerd ist durch das Auftauchen des Hipsters zur Retrofigur geworden (früher gab es mal interessante, kluge Nerds – heute nur noch oberflächliche, langweilige Hipster).

Doch Kohout endet ihre Geschichte nicht nostalgisch mit seiner Wiedergeburt als Echokammer der 1990er Jahre. Sie macht dem Nerd den Garaus – indem sie sein mögliches Verschwinden andeutet. Computer würden von der Mehrheit der Gesellschaft nicht mehr in Frage gestellt, sie müssten weder utopisch noch dystopisch aufgeladen werden, sondern seien selbstverständlicher Teil des Alltags geworden. Durch die Ausdifferenzierung der Figur ließen sich immer mehr Menschen als Nerds klassifizieren. Deshalb werde seine Verwendung immer willkürlicher und damit bedeutungsloser.

Kohout hat den Nerd somit als popkulturelles Oberflächenphänomen untersucht. In den Nerd wurden die Begehren und die Ängste des Computerzeitalters projiziert. An ihm sind deshalb kulturelle Verschiebungen und auch soziale Auswirkungen seismographisch ablesbar. Der Nerd mag vielleicht an Bedeutung verlieren, weil er aus

feministischer und antirassistischer Perspektive nicht mehr haltbar, weil er eine Retrofigur ist, oder weil die Figur zu beliebig geworden scheint, um noch als soziale Projektionsfolie zu dienen.

Doch vielleicht sind inzwischen am Horizont auch Alternativen zum Nerd sichtbar geworden? Ich denke an die Figur der Aktivist:in, welche:r sich mit dem durch das Zeitalter der Industrialisierung und des Internets verursachten gesellschaftlichen Krisen (etwa Klimakrise, Netzüberwachung) beschäftigt und den gesellschaftlichen Widerstand organisiert. Doch selbst in der wohl prominentesten Aktivistin der Gegenwart, der Klimaaktivistin Greta Thunberg, stecken wichtige Versatzstücke der Nerdfigur (das Kind mit Asperger-Syndrom und einem ausgeprägten Naturwissenschaftsethos). Für Sibylle Berg sind es die Nerds, welche die Welt retten, wie ein Buchtitel der Autorin aus dem Jahr 2020 mitteilt. Und in ihrem neuesten Roman (*RCE. #RemoteCodeExecution*, 2022) ziehen sie den Stecker und erzwingen einen Neustart. Vielleicht steht dem Nerd also doch noch Großes bevor. **g**

Annekathrin Kohout: *Nerds. Eine Popkulturgeschichte* (C. H. Beck 2022)

*Kap der digitalen Hoffnung* (Hans-Ulrich Schlumpf & Rainer Trinkler) CH 1989 – der Film ist auf Play SRF online verfügbar