

Katharina Gsöllpointner:

Medienkunst:Netzkunst:Netzkultur

Vortrag am 7.4.2000 im Rahmen der Veranstaltung "100 Tage keine Ausstellung" des Salzburger Kunstverein

Auch wenn der Begriff "Medienkunst" immer häufiger als ein nicht technisch-apparativer aufgefasst wird, sondern als diskursive Kunstform in medialen Verhältnissen und unter Bedingungen der Mediatisierung in sozialen und kommunikativen Räumen agiert, so wird dieser liebgewordene Begriff "Medienkunst" andererseits dennoch nicht so leicht aufzugeben sein - vor allem dort, wo es um Festschreibungen historischer Begrifflichkeiten zu gehen scheint, die sich auf die Tradition technologisch ausgerichteter Begriffszuordnungen beziehen. So zum Beispiel die im Rahmen international bekannt gewordener Festivals wie Ars Electronica, Electronic Media Arts Festival, Dutch Electronic Arts Festival, ISEA usw. präsentierten medienkünstlerischen Installationen und Projekte, die sich anfangs im elektronisch analogen, später aber vor allem im digitalen Bereich abspielten, und die als die sogenannten Interaktiven Installationen und Environments mittlerweile in die Geschichte eingegangen sind.

Natürlich könnte man die "Medien" vor der "Kunst" weglassen. Damit es sich einfach um Kunst handeln würde, worüber gesprochen wird. Dann wäre erst einmal die Funktion von Kunst im Gesellschaftlichen zu untersuchen. Ob es dann Kunst wäre, die sich mit speziell (massen)medialen Bedingungen auseinandersetzt oder mit Verhältnissen anderer gesellschaftlicher Provenienz, wäre somit zweitrangig. Will man jedoch den Begriff "Medienkunst" nicht aufgeben - und das ist ja bisher noch immer nicht geschehen, so sehr auch der Begriff mittlerweile eine Aura des Veralteten mit sich herumschleppt - so wird man sich mit den "Medien", die da gemeint sein wollen, auseinandersetzen haben. Im Zuge eines Retro-Trends, der vor allem die 70er und frühen 80er des 20. Jahrhunderts betrifft, wäre es allerdings umso mehr an der Zeit, den Begriff quasi neu aufleben zu lassen.

Die Frage nach "Medienkunst" würde sich überhaupt nicht mehr stellen - dies zu behaupten wäre demnach zuwenig, auch wenn "... Gegen Ende der neunziger Jahre (...) allenfalls die Rede (ist) von einer durchgehenden Hybridisierung künstlerischer

Praktiken insgesamt, was dazu geführt hat, dass sich diese spezifische Form von >Zuschreibungsprozessen<, als solche kann der Kontext Kunst beschrieben werden, und auch bestimmte Segmente dieses Kontextes nicht mehr ohne weiteres über bestimmte Materialien, Ästhetiken, Konzepte oder Produktformen bestimmen lassen." , wie es Reinhard Braun meint, der etwas später dann doch auch auf den Begriff rekurriert: " ... Gerade diese Schnittstellenphänomene, die Überlagerungen, Brüche und Transgressionen zwischen ästhetischen, apparativen und semantischen Systemen erscheinen als wesentliche >diskursive Formation< dessen, was als >Medienkunst< bezeichnet werden könnte. Kunst in, mit und zwischen Medien und Kunst operiert an den Grenzlinien zwischen Technologie, Kunst und Gesellschaft, erzeugt aber auch selbst neue Grenzlinien, die innerhalb dieser kulturellen Systeme verlaufen."

Klar ist, dass sich künstlerische Äusserungen immer auf ein je mediales Umfeld zu beziehen haben, und dieses mehr oder weniger explizit zu thematisieren haben werden, sofern sie zeitgemäss sein wollen, d.h. sich auf die Zeit beziehen wollen, in der sie entstehen. Gerade der Zeitfaktor ist es ja, der in den digitalen Technologien eine völlig neue Dimension künstlerisch-kreativer Arbeit einbringt. Und dabei geht es nicht bloss um die Dauer als Faktor, sondern um jene Prozesse, die aufgrund von Dauer erst ermöglicht werden. Was heisst das nun? Zum Beispiel konnte man bisher auch mit einem Verständnis von Interaktivität - und dabei ist jetzt nicht jene Interaktivität gemeint, die im Zusammenhang mit sogenannten "medienkünstlerischen" Installationen immer wieder argumentativ vorgebracht wird - , also mit einem Verständnis von interaktivem Verhältnis zwischen Kunstwerk und Betrachter (und ich sage das jetzt einmal bewusst in einer derart traditionellen Form) - konnte man bisher also immer schon einen zeitlichen Faktor in die Rezeption von Kunst einbringen.

Diese Vorstellung von der BetrachterIn als VervollständigerIn eines Kunstwerks gibt es schon lange und ist in der klassischen Idee eines Kunstwerks seit je vorhanden. Insofern gibt es aus unterschiedlichen Positionen Kritik an der Verwendung des Begriffs Interaktivität als quasi neue, den digitalen Technologien spezifisch zugeschriebene Kategorie. Lev Manovich argumentiert zum Beispiel, dass "Die gesamte klassische und umso mehr die moderne Kunst () bereits ‚interaktiv‘ (war), da sie einen Zuschauer voraussetzte, der fehlende Information (beispielsweise Ellipsen in der literarischen Erzählung, fehlende Teile eines Gegenstandes in der modernen Malerei) ergänzte und seine Augen (die Komposition in der Malerei und im

Film) oder seinen ganzen Körper (für die Wahrnehmung von Skulptur und Architektur) bewegen mußte. Die interaktive Computerkunst versteht ‚Interaktion‘ wörtlich, indem sie diese auf Kosten der psychischen Interaktion mit einer rein physikalischen Interaktion zwischen einem Benutzer und einem Kunstwerk (das Drücken eines Knopfes) gleichsetzt." Manovich bezieht sich dabei partiell auf die Netzkunst, wenn er vom totalitären Charakter der interaktiven Kunst spricht: "Mentale Prozesse der Reflexion, des Problemlösens, der Erinnerung und Assoziation werden externalisiert und mit dem Vorgang gleichgesetzt, einem Link zu folgen, zu einem neuen Bild zu gehen, eine neue Szene oder einen neuen Text auszuwählen. Das eigentliche Prinzip der Neuen Medien - die Links - objektiviert tatsächlich den Prozess menschlichen Denkens, das Ideen, Bilder und Erinnerungen miteinander verbindet."

Erst die diskursiven Möglichkeiten, auf mehreren Ebenen zugleich - nämlich auf räumlicher, zeitlicher und formal-inhaltlicher, also struktureller Ebene -, und die damit einhergehenden Prozesse der möglichen und tatsächlichen Veränderung künstlerischer Projekte haben zu jenen Bedingungen geführt, die heute die Debatten um Netzkunst, Medienkunst, interaktive Kunst etc. in einem Feld stattfinden lassen, dessen inhomogene Grenzen zu anderen Feldern den Kunstbegriff als solchen verlustig gehen lassen. Zumindest scheint es so. Ich würde hier mehr Vorsicht walten lassen. Vor dem Hintergrund der aktuellen politischen Situation im Lande kann man leicht ablesen, wie sehr der Begriff "Kultur" auf Kosten des Begriffs "Kunst" im Sinne einer Verschleierung politischen Interesses eingesetzt wird. So sehr die Aufgabe der hegemonialen Besetzung von "Kunst" als gesellschaftliche Funktion vonnöten ist - was aufgrund der liquiden Durchlässigkeit ihrer Grenzen zu anderen gesellschaftlichen Bereichen ja ohnehin nicht aufzuhalten wäre -, so sehr halte ich es im politischen Feld für unumgänglich, am Begriff "Kunst" festzuhalten.

Historisch betrachtet kann die Geschichte der Medienkunst, wie sie sich heute darstellt, aufgrund ihrer technologisch-medialen Innovationsschübe zum Beispiel in drei Abschnitte geteilt werden: die frühe analoge elektronische Kunst (Video- und Fernsehprojekte ebenso wie frühe Netz-, also Telekommunikationsprojekte), die auf medienkritische Positionen und Erfindungsgeist in den Sechzigern und Siebzigern aufgebaut hat, die mittlere digitale – also computergestützte – Medienkunst mit ihrem Schwerpunkt auf den Möglichkeiten der Interaktion zwischen Programm und UserIn und auf die sogenannten Interaktiven Installationen und Environments, und schließlich die Phase des Internet mit seiner hypertextartigen, vernetzten Struktur, Grundlage für das Phänomen der Netzkultur ebenso wie das der Netzkunst.

Gerade im Zuge der Netzkunst-Debatten der letzten Jahre, aber auch der Rezeption der Interaktiven Installationen der 90er zeigt sich vor allem eines: immer wieder wird einem Großteil medienkünstlerischer Produktionen unter den Auspizien digitaler Technologien der Vorwurf der Technologie-Euphorie gemacht. Gerade vom kanonisierten Kunst-Betrieb wurden solche Argumente zu Recht und zu Unrecht erhoben. Mancherorts wird Netzkunst als ein Phänomen kritisiert, das sich zum einen an historischen Kunstrichtungen orientiere, ohne sich dabei genug von Konzepten in Richtung Eigenständigkeit zu differenzieren, wobei vor allem die Technologie- bzw. Medienorientiertheit der meisten Arbeiten, die bestenfalls ihre eigene Selbstreflexion in den Mittelpunkt stellen würden, kritisiert werden. Es wird zum Beispiel behauptet, dass sich Netzkunst permanent auf den Kunstbetrieb bezöge, diesen jedoch gleichzeitig ablehnen würde. "Bemerkenswert ist jedoch, dass dieser Kunstanspruch mit Manifestationen einhergeht, die den institutionellen Rahmen der Kunst nicht nutzen - und das ist nicht mit den institutionskritischen Tendenzen seit den siebziger Jahren zu verwechseln, die den Rahmen (...) thematisierten, reflektierten oder symbolisch zu sprengen versuchten. ...hat sich die Netzkunst qua Medium in ein anderes institutionelles Gefüge begeben, um sich dennoch auf die Methoden der kanonisierten Kunst zu beziehen." meint zum Beispiel die Kunstkritikerin Isabelle Graw. Sie beschreibt den Kunstbetrieb zwar als kanonisiert, kann aber mit der Ambivalenz der Situation, in der sich Netzkunst verständlicherweise heute befindet, nichts anfangen. Im Gegenteil, sie wirft ihr "Aggressivität gegen den Kunstbetrieb" vor und meint: "Netzkunst hingegen hat gewissermassen freiwillig darauf verzichtet, als Kunst im herkömmlichen Sinne zu funktionieren, sich den spezifischen Forderungen und Kriterien auszusetzen, aber auch damit verbundene Freiheiten in Anspruch zu nehmen."

Dies scheint mir jedoch weniger mit den fehlenden Zuordnungen zum kontextuellen Rahmen der Netzkunst zusammenzuhängen, sondern vielmehr mit den mangelnden Kriterien des traditionellen Kunstfeldes für ebendiese neue Kunstform. Von normativen Voraussetzungen ausgehend ist den Neuen Technologien als künstlerischem Medium kaum beizukommen, deswegen ist ein vehementes Ausweichen auf das weitere, kulturelle Feld zu vermerken, wenn es um die Positionierung von Medienkunst geht. Dennoch ist es notwendig, einen Medienkunstbegriff vorzuschlagen, der zwar die kulturellen und sozialen Bedingungen ihrer Produktion und Rezeption mit einbezieht, nichtsdestoweniger aber auch die spezifische Medialität Neuer Medien mit ihren Möglichkeiten zur Ausformung neuer Ästhetiken zuzulassen. Medialität wird dabei nicht als instrumentell-materieller

Begriff aufgefasst, also nicht quasi als Mittel gesehen, sondern im Sinne Georg Christoph Tholens als "Rand der Sichtbarkeit", andernorts auch als so etwas wie etwa blinder Fleck gemeint. Tholen bezieht sich mit seiner Definition auf die "... von Merleau-Ponty ... formulierte These, dass wir der Dinge nie sicher sein können. Weil sie nicht vollständig in unserem Gesichtsfeld auftauchen, ist eine implizit medientheoretische: Das Sichtbare als Sichtbares entspringt einem Horizont nur, wenn und indem sich das diesem Horizont markierende Nicht-Sichtbare, d.h. der nicht als Horizont gegebene Einschnitt medialer Konfigurationen, zurückgezogen hat bzw. unsichtlich bleibt. ... Der Rand des Geschehens ist mithin - gerade in medienhistorischer Hinsicht ... - als der ein-schneidende Riss in der Wahrnehmung definierbar. Merleau-Ponty nennt diese mediale Zäsur in seinem Spätwerk - in einer vorläufigen Metaphorik - die unvordenkliche Dazwischenkunft des Anderen: ein abgründiges und nicht-essentielles Gefüge zwischenleiblicher Relationen ..." Das heißt auch, dass das spezifisch Mediale der Neuen Technologien eben das Aufzeigen jener Ränder ist, die sich ständig verschieben, und jene Stelle, die den "Un-Ort" zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem erst bezeichnet.

Würde Netzkunst also im Sinne von Isabelle Graw nicht weiterhin darauf verzichten, als Kunst im herkömmlichen Sinn zu funktionieren, und die damit verbundenen Freiheiten in Anspruch nehmen, welche Freiheiten könnten das heute sein? Oder besser, welche Freiheiten nimmt sich denn die Netzkunst, ohne auf den Kunstbetrieb zu rekurrieren? Vor allem einmal sind dies, möchte ich sagen, heute die der politischen Aktion und Agitation. Projekte im Netz setzen immer mehr auf ihre politisch-kulturelle Relevanz, auch wenn das vordergründig nicht immer so scheint.

(...)

Ausgehend von den massiven gesellschaftlichen Veränderungen, die durch die Neuen Technologien mit ausgelöst wurden (der Hype der internationalen Finanzmärkte und damit der Boom des Kunstmarkts in der westlichen Welt, die Stärkung neokonservativer Politik in Europa und den USA, das romantisierende Lebensgefühl des ausgehenden Jahrtausends mit seinem expliziten Hang zum Esoterischen als Begründung für nachlassende soziale und ethische Verantwortlichkeit und schließlich die beginnende Mediatisierung der gesellschaftlichen Verhältnisse durch die Informationstechnologien), kann man nicht nur in den politischen Diskursen der letzten zehn Jahre, sondern vor allem auch im künstlerischen Feld eine manifeste Verunsicherung bei der Definition dessen, was Kunst ist, ausmachen. Kritik an neuen Ausformungen der Kunst, wie dies etwa die

sogenannte Medienkunst ist, kommt dabei nicht nur von konservativer bis reaktionärer Seite, sondern ist auch innerhalb fortschrittlicher, gesellschaftskritischer Gruppierungen auszumachen.

Dabei gab es aufseiten der Künstlerinnen immer viele medienkritische Positionen, die sich aus der Geschichte der frühen Medienkunst ableiten lassen und die in den 60er und 70er Jahren vor allem für einen grossen Bereich der Video- und Fernsehprojekte, aber auch der Performances, Happenings und Medieninstallationen bereits konstitutiv waren. Hier galt das Interesse der KünstlerInnen vor allem den sozialen, ästhetischen und kulturellen Ausformungen, die diese neuen Medien mitverursachten und ermöglichen sollten. Auf der anderen Seite war später mit dem Aufkommen der digitalen Technologien naturgemäß ein vermehrtes Interesse an den technologischen Möglichkeiten von PCs (Personal Computers), die sich vor allem im graphischen Bereich manifestierten, zu beobachten. Euphorie für Computerprogramme, die die ersten Computeranimationen ermöglichten und schließlich zu Beginn der Neunziger Jahre in die Industrie von Film, Interaktivem Fernsehen, ThemeParks und Virtual Reality mündeten, wurde anfangs von der Kunst- und ästhetischen Theorie noch kaum beachtet. Heute steht man dieser Euphorie mit lässiger Natürlichkeit gegenüber, die auf einer Souveränität gegenüber den technischen Experimenten der vergangenen Jahre beruht. Immer mehr Künstlerinnen aus dem traditionellen Kunstbetrieb setzen digitale Technologien als neue, selbstverständliche Werkzeuge für ihre Arbeiten ein. Mancherorts wird dieses Medium schon als das "zweitneueste" bezeichnet, im Vergleich zur Differenzierung bei der Bezeichnung von Hardware für die Soundproduktion sei der Ausdruck "Computer" immer noch vorsintflutlich, meint etwa Albert Oehlen: "Der Computer heißt immer noch so, obwohl er sich rasant weiterentwickelt. Vielleicht müsste man die Programme nennen, die benutzt werden. Die kann man sicherlich erkennen. Entweder an ihren Unzulänglichkeiten oder an der bevorzugten Benutzung bestimmter Funktionen, auf die man stolz ist. Gemeint ist mit >zweitneuestes Medium<, dass man nicht an vorderster Front der technischen Möglichkeiten arbeitet. Vielleicht wäre jetzt ein ganz guter Moment, >Fax-Art< zu machen." Man könnte diese Bemerkung auch beiseite schieben, wäre da nicht jener Retro-Trend zu bemerken, der derzeit in Bezug auf die Historisierung der Medienkunst um sich greift.

(...)

Der Kunstbegriff als solcher, wie er noch in den späten Achzigern (trotz postmoderner Absagen an die Moderne) existierte, hat sich aufgrund mehrerer

Faktoren verändert, von denen einer der wesentlichsten sicherlich das Aufkommen der digitalen Technologien war. Aber auch innerhalb der kunsttheoretischen Debatte selbst ist spätestens seit den postmodernen Diskurs-Ansätzen der 80er Jahre ein vehementes Aufkommen von unterschiedlichen, mehr oder weniger normativen Theorien auszumachen, aus der sich im Diskurs über zeitgenössische Kunstproduktion vor allem die sozial- und gesellschaftskritischen Haltungen in Anlehnung an Cultural Studies, 70er Jahre-Kunst oder die Unterstreichung der Prozesshaftigkeit von ästhetischer und Kunstproduktion hervortut. Der Kunstbegriff wurde dabei bereits einem Kulturbegriff angenähert, der nicht mehr vom Subjekt des einen Autors (oder seltener: der einen Autorin) als ProduzentIn eines Kunstwerks ausgeht, sondern an der soziokulturellen, politischen Dimension kreativen (Gruppen-)Handelns orientiert ist. (...)

Was aber spricht nun dagegen, "Kunst" als gesellschaftliche Begrifflichkeit aufzugeben zugunsten eines heterogenen, vielseitigen, offenen Begriffs von "Kultur"?

Jener gesellschaftliche Sektor nämlich, der neben dem ersten und zweiten der Industrie und Dienstleistung nun den sozialen Bereich betrifft, würde sich, so die Argumentationen aufseiten vieler Kulturinitiativen und Kulturschaffenden, als "soziokultureller" oder eben "Sektor 3/Kultur" jenen Aufgaben ohnehin widmen, die bisher ein veraltetes Konzept von "Kunst" übernommen hat: ästhetische und symbolische Formulierungen würden dort in Handlungen umgesetzt, die nicht mehr bloss den Warencharakter von Kunst im Auge hätten, sondern gleich direkt Einfluss aufs soziale und politische Feld z.B. nehmen würden. Das was in letzter Zeit auch als "Zivilgesellschaft" wieder aufgetaucht ist, bedient sich im Zuge ihrer politischen Handlungen der vorhandenen Strukturen des Internet, wurde aber gleichzeitig durch diese existenten Möglichkeiten auch erst in der vorliegenden Ausformung ermöglicht.

Die politische Dimension (netz-)künstlerischen Agierens stand dabei bereits in den frühen Ausformungen von Netz.Kunst im Vordergrund. Die auch "Telekommunikationsprojekte" genannten Konzepte und Ausführungen der 70er und 80er Jahre haben zum Großteil nämlich bereits eines versucht: die kommunikativen, diskursiven Möglichkeiten dieser "neuen" Medien zu benützen, um damit künstlerischen Arbeiten auch eine explizit soziale Dimension zu geben. Dabei ging es anfangs noch vor allem um die formale "Besetzung" neuer Räume. Später trat jedoch "... im Ereignishaften und Zufälligen der Erscheinungsformen in Netzen eine andere, eine diskursive Intention zutage. In den Netzwerken wird Kunst - und nicht bloß ihre

Kritik und Analyse - selbst zum Diskurs."

Mit "Im Netz der Systeme" war zum Beispiel das Ars Electronica Festival 1989 übertitelt. Dabei ging es noch um die Netze der Telekommunikation, wie es vor allem das Telefon- und Rundfunknetz war, ohne das Internet explizit zu nennen. "Radiokunst" (Heidi Grundmann), "Interaktive Klangkunst" (Andrew McLennan), "Interaktives Kino" (Graham Weinbren) oder "Telecomputing" (Carl Loeffler) waren die Schlagworte jenes Jahres. Loeffler selbst hat dabei die Konvergenz von digitalen Medien und technischen Kommunikationsnetzwerken als Forschungsfeld bezeichnet: "Darin erforschen wir die Dimensionen erweiterter Kommunikation und Interaktivität, die durch On-line Computernetzwerke zugänglich gemacht werden, die einen Multi-user-Computer ebenso verwenden wie Stand-alone Software-Anwendungen für eine Personal-Computer-Umgebung unter Verwendung abgewandelter Maschinensprachen. Wir verwenden Computer und Telekommunikationstechnologien bei der Erforschung neu entwickelter Modelle für individualisierte und Gruppen-Kommunikation. Für kreativen Ausdruck und künstlerischen Diskurs. Wir sind Reisende im >telematischen Meer< und kartographieren die >elektronischen Inseln< zum Zwecke kultureller und gesellschaftlicher Transformation."

Gerade wenn all diese künstlerischen Äußerungen sich in einem neuen, weil mediatisierteren und daher medial neuen Umfeld bewegen, kann erst recht auf den Begriff "Kunst" zurückgegriffen werden, um der Partei- und Tagespolitik es zu verunmöglichen, Kunst durch Abschieben ins quasi allumfassende "Kulturelle" realpolitisch zum Verschwinden zu bringen. Wie man sieht, ist im neuen Regierungsprogramm zwar genug von Kultur - etwa der Volkskultur - die Rede, von Kunst aber nur in Zusammenhang mit der steuerlichen Absetzbarkeit von Ankäufen marktgerechter Arbeiten und Produkte.

Als politische Handlung kann der "Netzkunstkultur" daher nur empfohlen werden, den volkskulturellen und forschersichen Aspekt ihrer Tätigkeiten in den Vordergrund sämtlicher Argumentationen zu stellen, und somit Punkt 9. ("Forschungsschwerpunkt Volkskultur") des Kapitels "Kunst und Kultur" des neuen Regierungsprogramms zu erfüllen.

Netzkunst-Projekte, die zwischen künstlerischen und kulturellen (etwa alltagspolitischen) Ansprüchen surfen, wie es die Flut der Kommunikationspotentiale im Internet eben als Möglichkeiten offeriert, sind erst jüngst wieder vor allem vonseiten österreichischer KünstlerInnen zu beobachten. So haben zum Beispiel die meisten

der künstlerischen Web-Sites automatische Links zu den Widerstands- und Resistance-Sites. Dazu gehören eben nicht nur Initiativen und Gruppierungen, sondern auch einzelne KünstlerInnen, die sich auf einem breiten Tätigkeitsfeld bewegen, das unterschiedliche Bereiche auslotet, ob es sich um Web-Design handelt, visuelle Projekte (turux.at) oder eben sound-konvergente, wie zum Beispiel skot.at, die Musicclips produzieren, Sound-Bild Files deponieren und Live Events veranstalten.

Bekanntermaßen hat das Internet gerade in jüngster Zeit in Österreich dazu beigetragen, kulturelle und politische Aktivitäten zu kommunizieren und zu organisieren, wie dies mithilfe anderer Medien bisher nicht möglich war. Selbst über Telefon-Kommunikation konnten nie zuvor so viele Menschen gleichzeitig innerhalb kürzester Zeit mit einer solchen Quantität und Qualität an komplexer und vielseitiger Information versorgt werden. Das Internet scheint sich also für zielgerichtete Aktionen besonders hilfreich zu erweisen. Kultur als Kommunikation bzw. Informationsaustausch als kulturelle Handlung treffen sich hier in einer experimentierfreudigen Umgebung, deren Inhalte sich visuell-akustisch genauso niederschlagen, wie auf politischem Feld. Gruppierungen aus dem kulturellen Bereich kooperieren mit KünstlerInnen und AktivistInnen jeglicher Provenienz, wenn es um die zielgerichtete Nutzung des Systems Internet für politische (= kulturelle) Belange geht. Besonders ist in diesem Zusammenhang auf die eminent wichtige Rolle der Netzkulturinitiativen in Wien und den Bundesländern hinzuweisen, wie dies etwa servus.at, subnet.at, mur.at, public netbase u.v.m. sind, die einen freien Internetzugang für alle fordern (Public Access), wobei der Schwerpunkt dabei auf der Vermittlung aktiver (im Gegensatz zu passiver, konsumistischer) Mediennutzung liegt.

Die potentielle Macht und der Einfluss der Internet-Community auch auf das Wirtschaftssystem hat sich unlängst gezeigt: gegen die Künstler-Gruppe etoy wurde ein Verfahren vonseiten des US-amerikanischen Spielzeugkonzerns eToys angestrengt, das die Aufgabe des domain-Namens der Künstler mit dem Argument der Möglichkeit der Namensverwechslung verlangte. etoy selbst beschreiben das Projekt so: "Der Sieg der Schweizer Künstlertruppe etoy gegen den E-Commerce-Gigant eToys hat aller Welt eindrücklich vorgeführt, wie radikal die neuen Informationstechnologien bestehende Machtverhältnisse verändert haben. Das kostbarste Gut eines virtuellen Unternehmens ist ihr Image und ihr Ansehen. Wer das aufs Spiel setzt, ist erledigt in einer Ökonomie, die Geld in erster Linie über

Aufmerksamkeit generiert. Der amerikanische Spielzeugvertrieb hatte Ende letzten Jahres kurzerhand die etoy-Domäne schließen lassen. Daraufhin rekrutierten die Webaktivisten ein wackeres Heer freiwilliger Netzagenten und schickten sie unter dem Decknamen TOYWAR in den Krieg. Es dauerte nicht lange bis der vermeintlich übermächtige Konzern klein beigegeben musste. Die subversive Kampfstrategie der etoy-Agenten fuhr dem Spielzeugvertrieb die wohl schmachlichste Niederlage ihrer kurzen Unternehmensgeschichte ein. Schadensbilanz bisher: 500 000 Dollar Anwaltskosten, einen PR-Alptraum in unvergleichlichem Ausmaß und einen Verlust von 4 Milliarden Aktienkapital. ... etoy ist weder Firma noch Kunstgruppe, sondern eine Glaubensgemeinschaft, die die traditionellen Wertvorstellungen des Turbo-kapitalismus und der Kunstwelt gleichermaßen gewitzt konterkariert. etoy-Produkte kann man nicht einfach kaufen. Ihre Kunst existiert lediglich in Form von Aktien-papieren. Der Wert eines etoy-Share Units entspricht dem kulturellen Wert der ETOY Corporation, der wiederum vornehmlich aus der elektronischen Marke etoy besteht. Mit TOYWAR haben etoy den Weitblick ihres Konzeptes eindrucksvoll bestätigt. Der Geschäftserfolg hängt heute nicht von Finanzkraft und Marktposition eines Unternehmens, sondern in erster Linie von intelligentem Electronic Branding ab."

Netzkultur sollte als etwas anderes verstanden werden, als Netzkunst. Netzkunst ist, wenn künstlerisch ausgerichtete Projekte sich die Strukturen (auch die ausgelagerten, in das soziale oder ökonomische Feld reichenden) des Internet zunutze machen, und mit ihnen und durch sie agieren, bzw. sie reflektieren. Dies kann auf rein ästhetischer Ebene ebenso passieren, wie auf einer rein handlungsorientierten, meistens werden solche Zuordnungen gerade aber bei den interessanteren künstlerischen Projekten überschritten, bzw. deren Obsoleszenz thematisiert.

Netzkultur hingegen umfasst ein Genre von Aktivitäten rund ums Internet, die von der Vermittlung von Medienkompetenz über strukturierte Aufbauarbeit und Zurverfügungstellung technischer Mittel bis zu explizit auf das kulturelle, soziale oder politische Feld ausgerichtete Handlungen mit und via Internet reicht. Fast immer handelt es sich dabei um grenz-, raum- und spartenübergreifende Projekte auf mehreren Ebenen und Feldern, deren Ausrichtung weniger auf ästhetische Neuformungen oder Experimente als künstlerische Produktionen als auf Veränderungen im alltagskulturellen Feld zielen. Dazu zählt auch das Verständnis vom Umgang mit den digitalen Medien als einer neuen Kulturtechnik. Netzkunst ist Teil der Netzkultur, Netzkultur ist mitunter Thema von Netzkunst.