

10. Fazit

Kontinuitäten und Brüche

Vorliegendes Buch versuchte einen Überblick über die verschiedenen Computer-, Netzwerk- und Cyberspaceimaginationen und ihre personellen, motivischen oder ideologischen Verbindungen untereinander zu gewinnen. Unter anderem zeigte sich, dass Computer und deren Netzwerktechnologien in den 60er-Jahren als Objekt einer politischen Auseinandersetzung gedacht wurden. Ausdruck hiervon sind beispielsweise Vorstellungen eines demokratisierten Zugangs, den man entweder politisch einfordert oder den man mit eigenen Netzwerkexperimenten herstellt. Entgegen solchen politisierten Computerimaginationen nahmen Ende der 70er-Jahre die entpolitisierten Konzeptionen zu. Betont wurden nunmehr die unabhängige Entwicklung der Computertechnologie oder im Rahmen eines neuen Individualismus der Schutz der NutzerInnen. Freilich gibt es darin zahlreiche Abweichungen und andere Schwerpunkte, in denen die Frage der Politisierung nicht im Zentrum der jeweiligen Quellen steht. Statt all dies wie in der Einleitung nochmals zu rekapitulieren, soll im Folgenden dem bisherigen Vorgehen treu geblieben werden, indem ein kurzer Ausblick auf die Kontinuitäten und Brüche in den Vorstellungen nach der Jahrtausendwende folgt, der gleichzeitig auch nochmals einige der zuvor analysierten Leitbilder rekapituliert. Wie schon in der Einleitung lässt sich hierfür mit einem Blick auf die Jugendliteratur beginnen.

In *Feed*, der 2002 erschienenen Dystopie des amerikanischen Kinder- und Jugendbuchautors Matthew Tobin Anderson, erhält die amerikanische Bevölkerung durch ein Implantat Zugang zum kommerzialisierten und das Leben prägenden Cyberspace (genannt »Feed«). Hierbei nutzen die Menschen den virtuellen Raum einerseits als Chatplattform, die mit der Möglichkeit der Erfahrungsübertragung ausgestattet ist,¹ und andererseits als Shopping-Angebot, bei dem Firmen wie »Feedlink«, »OnFeed« oder »American Feedware«² aus den UserInnendaten KonsumentInnenprofile erstellen, um darüber als kommerzialisierte »News Feeds« personalisierte Werbungen zu präsentieren. Im Zentrum von Andersons Romanhandlung stehen Titus und Violet, zwei ganz

1 Wie bei Gibsons *Simstim* kann man über den »feed-sim« Empfindung teilen (Ebd., S. 194.).

2 Ebd., S. 40.

unterschiedliche Jugendliche in einem zukünftigen Amerika, das radikal auf »Freedom and free commerce«³ setzt und in dem Unternehmen umfassende Macht besitzen. Sichtbar wird der dystopische Aspekt hiervon etwa im privatisierten Bildungsangebot (»SchoolTM«), oder in anderen Privatisierungsprozessen, die mit der Zerstörung der Natur einhergehen. Bäume beispielsweise wurden zugunsten von Luftfabriken ersetzt und selbst Wolken (»CloudsTM«) sind künstlich und privatisiert. Titus und Violet lernen sich auf einer Spring-Break-Party auf dem Mond kennen, wo sie Opfer eines Hacks durch einen dem Feed-Unternehmen gegenüber oppositionell eingestellten Hacker der »Coalition of Pity«⁴ werden, der von der Polizei nach seiner Festnahme zu Tode geprügelt wird. Beide müssen ihren Feed für einige Zeit abstellen, doch während Titus abseits einiger Glitches geheilt werden kann, stellen sich bei Violet immer mehr Fehlfunktionen ein, die ihren nahen Tod ankündigen. Auch FeedTech kann ihr nicht helfen, unter anderem weil Violet aus Widerstand gegen die Macht der Unternehmen falsche Konsumprofile über sich selbst erstellte und ihre »purchasing history«⁵ deshalb nicht interessant genug für die Unternehmen und ihre Rettungsfonds ist.

Titus, der ideologisch gefangen in der Welt des Feeds nicht nur das Konsumangebot schätzt, sondern auch jegliches politische Aufbegehren ablehnt,⁶ hat Mühe, angemessen auf Violets Denken und ihre Zuneigung zu reagieren, sodass er sie schließlich verlässt und ihre ihm zugesandten Erinnerungen löscht, ehe er sie nochmals an ihrem »Sterbebett« besucht. Während der Annäherung und Abweisung der beiden Jugendlichen und des abschließenden Erkenntnisgewinns beziehungsweise der erlernten Emotionen von Titus lernen die LeserInnen dank Violet, dass die Welt des Feeds alles andere als eine ersehnte Zukunft bildet. So erfährt Titus beispielsweise von Violet, dass nur 73 Prozent der AmerikanerInnen überhaupt einen Zugang zum Feed haben. Und wer wie Violet erst spät in seiner Kindheit ein Implantat bekommt und dabei auch noch auf die günstigere Variante zurückgreifen muss, läuft tödliche Gefahr, für die sich die Unternehmen nicht weiter interessieren. In diesem Sinne bildet Andersons Roman eine auf junge Erwachsene zugeschnittene Kritik an der kapitalistischen Konsumgesellschaft, die am Ende von Titus' Entwicklungsprozess nochmals überdeutlich formuliert wird. So erklärt der aufgebrachte Vater von Violet, der anders als Titus' konformistische Eltern der neuen Technologie stets skeptisch gegenüberstand: »We Americans are interested only in the consumption of our products. We have no interest in how they were produced, or what happens to them, what happens to them once we discard them, once we throw them away.«⁷ Letzteres zielt zugleich auf die Warenwelt wie auf Titus' bisheriges Verhalten, der, so der Vorwurf, Violet gleich wie eine abgenutzte Ware behandelte. Diese Kritik und andere

3 Ebd., S. 70.

4 Anderson: Feed, 2002, S. 42.

5 Ebd., S. 195.

6 »Of course, everyone is like da da da, evil corporations, oh they're so bad, we all say that, and we all know they control everything. [...] But they're the only way to get all this stuff, and it's no good getting pissy about it, because they're still going to control everything whether you like it or not. Plus, they keep like everyone in the world employed, so it's not like we could do without them. And it's really good to know everything about everything whenever we want, to have it just like, in our brain, just sitting there.« (Ebd., S. 40.)

7 Ebd., S. 228.

Aspekte des Romans außen vor gelassen,⁸ ist *Feed* an dieser Stelle deshalb erwähnenswert, weil es in zwei Bereichen mit den in der Einleitung eingeführten Cyberspaceimaginationen der *Cybersurfer*-Reihe von Ted Pedersen und Mel Gilden interagiert.

Erstens gleichen sich die (Freiheits-)Versprechen. Für Jason brachte das Netz die Welt »at his fingertips«⁹. Von solchen Hoffnungen berichtet auch Titus. Der Feed wurde den SchülerInnen und ihren Eltern als Bildungsangebot, als »encyclopedias at their fingertips«¹⁰, angekündigt, das aufgrund seines Informationszugangs jeden »supersmart«¹¹ mache. Doch das Ergebnis bei Anderson ist im Sinne eines Verlusts der *Computer Liberation* das Gegenteil hiervon: In seinem personalisierten Shoppingangebot ist der Cyberspace ein eingeschränkter wie auch einschränkender Ort, der mit einem Autonomie- wie auch emotionalen Intelligenzverlust einhergeht. Zweitens wiederholt *Feed* am Ende die ideelle Vereinigung mit dem Cyberspace. Doch während Jason bei Pedersen und Gilden in seinem Wunsch, zum zirkulierenden Informationspartikel zu werden, ein erfüllendes Aufgehen im Netz sieht, entpuppt sich dies bei Titus als Bruch mit der Entfremdungserfahrung durch den Feed. Als dieser längere Zeit nach seinem letzten Treffen die Nachricht von Violets Vater erhält, dass diese im Sterben liege, kommt es zum Streit mit deren Vater. Als Folge hiervon erleidet Titus einen Zusammenbruch, bei dem er, wieder zu Hause angelangt, seinen »Credit« (die zukünftige Währung) aufbraucht, indem er immer neue Hosen kauft. Hierbei versinkt er in einer Art Trance, in der er eins mit dem Netz wird. Doch dies wird nicht mehr wie in den zu Beginn dieses Buches erwähnten Jugendbüchern als abenteuerreiches Rollenspiel, sondern als Kritik daran als Synchronisation mit dem Produktions- und Warenkreislauf beschrieben:

I ordered pants after pants. I put tracking orders on them. I tracked each one. I could feel them moving through the system. Spreading out from me, in the dead night, I could feel credit deducted, and the warehouse alerted, and packing, I could feel the packing, and the shipment, the distribution, the transition to FedEx, the numbers, each time, the order number, my customer number traded like secret words at a border, and the thing all went out, and I could feel them coming to me as the night passed. I could feel them in orbit. I could feel them in circulation all around me like blood in my veins.¹²

8 Die Forschungsdiskussionen drehen sich unter anderem um die narrativen Strategien bezüglich der aufkommenden Sympathien mit Violet oder um das Ende und die mit dem Prozess des Erwachsenwerdens verbundene Frage, wie pessimistisch das Werk letztlich ist und welchen Handlungsspielraum es gibt. Vgl. z.B. Gooding, Richard: *Our Posthuman Adolescence: Dystopia, Information Technologies, and the Construction of Subjectivity in M. T. Anderson's Feed*, in: Baxter, Gisèle Marie; Grubisic, Brett Josef; Lee, Tara (Hg.): *Blast, Corrupt, Dismantle, Erase: Contemporary North American Dystopian Literature*, Waterloo, Ontario 2014, S. 111–127; Bradford, Clare: »Everything must go!«: Consumerism and Reader Positioning in M. T. Anderson's *Feed*, in: *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures* 2, 01.01.2010, S. 128–137; Bullen, Elizabeth; Parsons, Elizabeth: *Dystopian Visions of Global Capitalism: Philip Reeve's »Mortal Engines« and M. T. Anderson's »Feed«*, in: *Children's Literature in Education* 38 (2), 06.2007, S. 127–139.

9 Pedersen, Ted; Gilden, Mel: *Pirates on the Internet*, New York 1995 (*Cybersurfer* 1), S. 20.

10 Anderson: *Feed*, 2002, S. 39.

11 Ebd.

12 Ebd., S. 230f.

Die ›konsensuelle Halluzination‹ wird zum auf verschiedenen Ebenen wahrgenommenen Kreislauf einer digitalisierten Logistik, die vom Tracking über den Versand und die Geldtransaktion bis zur Vermarktung alle Schritte enthält, die von Amazon oder anderen Plattformen bekannt sind und in der die Zirkulation von Bytes mit der Zirkulation von wiederum real versendeten Waren einhergeht, in der sich also realer und virtueller Raum tatsächlich vereinen. Selbst der eintretende Tod von Violett korrespondiert mit der durch den Feed geprägten Repräsentationsform, indem dieser auf der letzten Seite mit dem typografisch immer kleiner werdenden Feed-Werbespruch »Everything must go«¹³ einhergeht – darin angelegt ist eine abschließende Doppeldeutigkeit: Als Ankündigung einer Aktion über einen Preis, »so low you won't believe your feed«¹⁴, präsentiert das Ende auch das luddistisch angehauchte Lösungsangebot: Erst im radikalen Widerstand gegen den Feed gibt es wieder ein erstrebenswertes Leben.

Diese Abkehr von den utopischen Cyberspaceimaginationen findet sich auch anderswo. Ein anderes Beispiel dafür bildet Paul McAuleys bereits angesprochene Noir-Science-Fiction-Detektivgeschichte *Whole Wide World* (2002), die von einem neuen Überwachungsstaat und anderen durch das Internet ermöglichten Übeln berichtet. Darüber hinaus erschienen in den letzten Jahrzehnten in den verschiedensten Sprachen und Regionen unterschiedlich gelungene Dystopien, die als Neben- oder Haupteffekte des Computerzeitalters die zunehmende Umweltverschmutzung oder die staatliche Überwachung oder den neuen Unternehmergeist und die damit verbundene soziale Normierung und aufgezwungene Produktivitätssteigerung literarisierten. Und auch weitere sich an Jugendlichen LeserInnen orientierte Texte zeugen von einer neuen Skepsis, zum Beispiel Julie Bertagnas *Exodus* (2002), eine *Climate-Fiction*-Dystopie mit Fantasy-Elementen. In der im Jahre 2100 spielenden Zukunft sorgt die von der Menschheit zu lange ignorierte Klimaerwärmung für einen kontinuierlichen Anstieg des Meeres. Während einige auf wenigen Inseln überleben, die jedoch durch einen erneuten Anstieg und mörderische Stürme bedroht sind, und andere in schwimmenden Flüchtlingsslums verharren, leben die glücklicheren BewohnerInnen in abgeschotteten Städten mit patriarchal unterlegter, autoritärer Ordnung oberhalb des Meeres. Ihren Wohlstand erreichen sie durch die Ausbeutung der Flüchtenden wie durch eine neue Form des Cyberspace, auf den die jugendliche Protagonistin und ehemalige Inselbewohnerin Mara stößt, als sie nach einem längeren Abenteuer in die Stadt (genannt ›New Mungo‹) gelangt und dort die »Cybercathedral«¹⁵ als das Zentrum der Stadt betritt. Hier arbeiten die BewohnerInnen auf fast schon industrielle Weise im neuen Cyberspace: »The industrious hum of the voices and the concentration on every face makes it clear that the thousands in the cybercath are here to work, not to play.«¹⁶ Genannt wird der virtuelle Ort ›Noospace‹, »the amazing creation of the global Supermind that has sprung into being among the cities of the New World«¹⁷. Im Noospace wird zwischen den verschiedenen Städten im Sinne eines zukünftigen Börsenhandels mit Informationen

13 Ebd., S. 235.

14 Ebd.

15 Bertagna, Julie: *Exodus*, London 2017, S. 222.

16 Ebd., S. 223.

17 Ebd., S. 239.

und neuen Ideen gehandelt, ohne dass die gesamte Welt von den mitunter tatsächlich lebensrettenden Maßnahmen profitieren kann. Über diese ökonomische und soziale Dimension hinaus baut Bertagna mitunter auf durchaus geschickte (und nur selten bemerkte) Weise verschiedene weitere mit der Geschichte der Cyberkultur verbundene Themen ein. Wie die ersten Cyberspaceimaginationen träumen beispielsweise auch die neuen Städte und ihre reichen BewohnerInnen davon, »to colonize space«¹⁸, um mit dem Traum der Weltraumexpansion die von ihnen selbst miterschaffenen Probleme zu lösen. Und wie in *Feed* geht es auch um die Rolle des Konsums. So kennt der Noospace nicht nur Arbeit, sondern auch Spaß, allerdings einen solchen, der in Form einer durch Werbeanzeigen angetriebenen und für die Lesenden als entfremdende Konsumwelt erscheint, die wiederum von falschen Versprechen geleitet ist. Das auf Werbeanzeigen wiederkehrende Motto »It's all one World«¹⁹ wird beispielsweise durch die Realität der SklavInnen und BootsbesitzerInnen widerlegt, doch davon bekommen die StädtebesitzerInnen in ihrer militärisch gesicherten Abgeschlossenheit nichts mit, unter anderem auch weil der Noospace, nicht unähnlich dem Feed in *Feed*, für konsumierbare Verblendung sorgt, mit der zugleich ein Überlegenheitsgefühl einhergeht.

Ein anderes Beispiel aus dem Bereich der Jugendliteratur mit Bezug zum Cyberspace findet sich in *Operating Codes* (2000), einem Jugend-Horror-Roman des britischen Autors Nick Manns, der sich weniger Kommunikationstechnologien denn militärischen Technologien widmet. Die Geschichte handelt vom fünfzehnjährigen Graham, der zusammen mit seiner fünfjährigen Schwester und deren Mutter und Vater in ein neues Haus zieht. Der Vater arbeitet für das Militär und entwickelt die Software für neue Kampfflugzeuge, dessen potenziell mörderische Wirkung entlang verschiedener miteinander verwobener Stränge (mitunter entlang christlicher Glaubensgrundsätze) verhandelt wird. »Technology was his life. It could have been his death«²⁰, so die von Graham dem Vater zugeschriebene Charakterisierung, hat sich nämlich in der Vergangenheit längst bewahrheitet. So trifft Graham auf einen Veteranen des Falklandkrieges wie auch auf einen Geist, der nach dem Ersten Weltkrieg im Haus von der Militärpolizei gefangen gehalten wurde, weil er Giftgasexperimente aufdecken wollte. Dieser Geist ist es auch, so zumindest die Meinung der Schwester, der dem Vater zum Verhängnis wird: Dieser wird verhaftet, weil jemand die geheimen Materialien ins Internet stellte, um damit die neue tödliche Technologie zu verhindern: Für die Schwester war es der Geist, der sich des Computers bemächtigte, während es für die Staatsanwaltschaft der Vater war – trotz abschließenden Freispruchs bleibt es im Dunkeln, wer sich tatsächlich über das Modem des Vaters ins Netz einloggte.

Operating Codes ist im Gegensatz zu *Exodus* weder ein besonders bekanntes, noch ein literarisch besonders gelungenes Jugendbuch. Die Erwähnung beider Romane bietet sich jedoch an, weil in beiden Texten die falsche Fährte, die zu Beginn dieses Fazits gelegt wurde, wieder aufgelöst wird. Zwar käme entlang der genannten Texte der kulturdiagnostische Schluss gelegen, von einer neuen ›Enttäuschung‹ beziehungsweise einer neuen Kritik als nächster Phase nach dem Ende der Internet-Euphorie nach dem

18 Ebd., S. 248.

19 Ebd., S. 244.

20 Manns, Nick: *Operating Codes*, New York 2001, S. 8.

Platzen der Dot-Com-Blase im März 2000 auszugehen, zumal dies auch noch in Einheit mit dem immer wieder ausgerufenen Ende der Utopie stünde. Doch so einfach ist es aus mindestens zwei Gründen leider nicht.

Erstens sind die verschiedenen genannten Dystopien und/oder Technologiekritiken zumindest in Teilbereichen weiter durch die Cyberspaceimaginationen der 90er-Jahre geprägt. Während *Operating Codes* beispielsweise den militärischen Nutzen der Technologie hinterfragt, dient das Internet als dessen technologischer Gegenspieler. Die Baupläne und Codes, die »has been made available to the public in the interest of world peace«²¹, verhindern die beschränkte Nutzung der Militärtechnologie. Jedoch geschieht dies, ganz in der Tradition der Cyberkultur, als rein technisches Mittel, ohne dass daraus eine politische Diskussion entspringen würde. Entsprechend kehrt der Vater schließlich nach einer neunmonatigen Gefängnisstrafe wegen des fahrlässigen Umgangs mit sicherheitsrelevanten Daten nach Hause zurück, wo er in kommentarloser Kontinuität mit dem bisherigen Leben als »freelance designer of business software«²² arbeitet.

Etwas ausführlicher und komplexer zeigt sich die utopische Cyberspaceimagination in *Exodus*. Darin existieren entgegen der ersten Paraphrase nämlich zwei Formen des Cyberspace. Während der Noospace die Technologie der *New World* ist, gibt es am Rande auch noch »The Weave«, eine Frühform des Noospace, die den VR-Cyberspace-Visionen gleicht und die positiv konnotiert ist, beispielsweise indem alte Versprechen der *Computer Liberation* aufgewärmt werden. »In cyberspace there are no rules, no limits«²³, so wird es beispielsweise während Maras Weave-Besuch ausgeführt. Die darin entstehenden Möglichkeiten werden im Romanverlauf mit drei verschiedenen Aspekten verbunden. Als Mara sich noch auf ihrer Insel befindet, verspricht erstens der Cyberspace Zugang zu »freedom, escape, release«²⁴ in Form einer Abkehr vom langweiligen Inseldasein. So erlebt sie in der virtuellen Welt Abenteuer, die in der echten Welt unmöglich sind. Die darin erlaubte Hoffnung auf eine andere Welt realisiert sich zweitens, als Mara im Weave plötzlich auf einen Jungen aus der *New World* trifft. Glaubte sie bisher, dass sie allein im Netz und ihre Insel abgeschottet ist, erhält sie dank des »out of control«²⁵-Moments, der sie in eine »dark, unknown regions of cyberspace«²⁶ bringt, die Bestätigung, dass es da draußen noch anderes Leben gibt und sich der Aufbruch und die Suche nach anderem Lebensraum lohnt – gleichzeitig zeigt sich, dass die Technologie, die von anderen InselbewohnerInnen auch aufgrund der bisherigen Erfahrungen mit Technologien verschmäht wird, einen realen Nutzen hat. Dieser Aufbruch relativiert die erste Euphorie temporär wieder, stellt sich doch heraus, dass The Weave damit auch nie eine virtuelle Fantasiewelt war, sondern vielmehr das virtuelle Grab der alten Zivilisation, deren Vergangenheit und Ruinen Mara erkundete. Und auch der Aufbruch in die neue Stadt entpuppt sich angesichts deren fehlender emanzipatorischer Kultur wie auch der

21 Ebd., S. 157.

22 Ebd., S. 181.

23 Bertagna: *Exodus*, 2017, S. 27.

24 Ebd., S. 25.

25 Ebd., S. 28.

26 Ebd., S. 29.

Toten unterwegs zu Beginn als Fehler. Doch gegen Ende stellt sich *The Weave* im Kontrast zum Noospace doch als positiv heraus. Während die reichen Städte Bücher wie auch andere Elemente der Vergangenheit, beispielsweise Geschichten, aus ihrem Netz gelöscht haben, bietet *The Weave* gerade diese Verknüpfung an, was es drittens zu einem Antrieb in der Suche nach Hoffnung macht, um die es dem Buch primär geht. So erlaubt das »ancient cobweb« beziehungsweise das »ghost weave suspended between the old communication satellites that orbit a drowned earth«²⁷ ganz im Sinne der cyberfeministischen Tradition ein neues Verweben von Vergangenheit und Gegenwart, was wiederum, gerade weil sich darin noch Geschichten entdecken lassen, einen anderen Blick auf die Zukunft wirft. Entsprechend erscheint *The Weave* in seiner Stärkung der Imaginationsfähigkeit, losgelöst vom Noospace, der als Teil der Unterdrückungsmaschinerie der Städte funktioniert, als auch losgelöst von der dystopischen Klimakatastrophe und den damit zusammenhängenden Technologien, die im Verlaufe der hundert Jahre zum sozialen Niedergang führten.

Selbst in *Feed* findet sich eine Kontinuität zum Cyberutopismus der 90er-Jahre, hierbei vor allem in Form einer Konturlosigkeit einer neuen Kollektivität und der abhandengekommenen politischen Organisierung. So bleibt beispielsweise die HackerInnengruppe angesichts dessen, dass sie als Opposition die Handlung einleitet, nicht nur erstaunlich diffus, was deren Inhalte und Kritik betrifft, sondern gemessen an ihren Fähigkeiten auch verfangen in einem alten Glauben, das Medium gegen sich selbst zu kehren und so auf vorgegebenen Terrain bestehen zu können: Mit ihrem Hack füllen sie die Feeds der gehackten Jugendlichen mit Infos und Bildern von Riots und Revolten. Doch warum in der Welt des Feeds die bildliche Gegeninfo mehr aufrütteln soll als die direkte Aktion, bleibt ungeklärt, zumal bereits mitreflektiert wird, dass einerseits die Unterscheidung zwischen echten Bildern und Traumvorstellungen schwer fällt und dass andererseits, und viel wichtiger, das Wissen um die globale Ungerechtigkeit gar kein verborgenes Wissen, sondern vielmehr Allgemeinplatz ist, wie Titus ausführt: »Of course, everyone is like da da da, evil corporations, oh they're so bad, we all say that, and we all know they control everything.«²⁸ Lähmend wirkt weniger das Unwissen, sondern eine Mischung von fehlendem Glauben, dass Veränderung und Alternative überhaupt möglich sein könnten, und entpolitisierter Individualisierung, die in der kollektiven Kraft keine gangbare Strategie bezüglich der sichtbaren Probleme sieht, was durch die Konturlosigkeit der HackerInnengruppe reproduziert statt durchbrochen wird.

Auch neben den literarischen Dystopien finden sich nach der Jahrtausendwende enge Verbindungen zu den in den 90er-Jahren geprägten technikoptimistischen Computer- und Cyberspaceimaginationen. Dies zeigt sich nicht nur in den bekannten Großereignissen, wie beispielsweise dem »Arabischen Frühling«, der zumindest in Europa und den USA unter dem technikoptimistischen Blick eines demokratisierenden Potenzials von Online-Medien gelesen wurde,²⁹ sondern auch (zumindest zu Beginn) in kleineren

27 Ebd., S. 52.

28 Anderson: *Feed*, 2002, S. 40.

29 Wie wichtig dieser Faktor am Ende tatsächlich war und ob »klassisch« aktivistische Vernetzungsformen, beispielsweise bei den linken, aber auch islamistischen Organisationen und damit zusammenhängenden (Strassenkampf-)Erfahrungen nicht weitaus relevanter für die Bewegung waren,

Bewegungen, die sich direkter auf die Cyberdiskurse der 90er-Jahre stützten. Ein mittlerweile eher unbekanntes Beispiel hierfür bildet das von Bruce Sterling gegründete Viridian Design Movement (1998–2008), dessen Vermächtnis heute im Solarpunk weiterlebt.

Den Beginn der Bewegung verkündete Bruce Sterling in seiner in San Francisco gehaltenen *Viridian Design Speech* und im *Manifesto of January 3, 2000*, das bereits 1998 veröffentlicht wurde und das auf den dritten Januar datiert war. Das spezielle Datum entstammt einem Post-Cyberpunk-Schalk: Es ergibt sich aus dem einfachen Grund, dass am ersten alle unter einem Kater leiden und am zweiten die Computer nicht funktionieren werden – am 3. Januar 2000 erschien dann tatsächlich ein Manifest, das nach dem »beta pre-release«³⁰ jedoch mit vergleichbarem Inhalt nochmals neu verfasst wurde. Das erste Manifest kündigte als Antwort auf das Ende des Jahrhunderts und das damit einhergehende Ende der Postmoderne und anderer »Ismen« einen Abgesang an »corrupt and demeaning forms of religion, politics and commerce«³¹ durch einen Perspektivenwechsel an: »The central issue as the new millennium dawns is technocultural.«³² Entsprechend sollte die mit der Technologie verbundene avantgardistische Kunst als neue Avantgarde auf die drängendsten Probleme reagieren. Dazu gehören vornehmlich der durch den CO²-Ausstoß geförderte Klimawandel und andere Umweltprobleme, die technologisch erst sichtbar und dann auch gelöst werden könnten. Daher auch der Name, der der grünen Selbstverortung einen »electrical and unnatural«³³ Touch verleiht: »a new, unnatural, seductive, mediated, glamorous Green«³⁴. Bewusst grenzte man sich dabei von den »spiritually motivated Greens and other illuminated hippie types«³⁵ ab. Der nüchterne Blick auf die Technologie bilde nämlich, so das zweite, 2000 erschienene Manifest, das zentrale Vermächtnis, auf dem sich eine emanzipatorische Gesellschaft aufbauen ließe: »[T]echnology, not ideology, is the twentieth century's lasting legacy.«³⁶

Dabei waren die Viridians nicht einfach naiv. So bemerkt Sterling beispielsweise, dass die im 20. Jahrhundert entwickelten Technologien ganz wie die dazugehörigen

sei als offene und bekannte Frage dazu eingeworfen. Zur etwas ausführlicheren Diskussion über die Technologienutzung während des Arabischen Frühlings vgl. Allmann, Kira: *Everyday a revolution: mobility, technology, and resistance after Egypt's Arab Spring*, University of Oxford, Oxford 2016. Online: <<https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:806ff8db-3f17-467b-8cdd-c91c9a936d30>>, Stand: 27.09.2022.

30 Sterling, Bruce: *Viridian Design Speech*, The Viridian Design Movement, 14.10.1998, <www.viridiandesign.org/viridiandesign.htm>, Stand: 17.05.2022.

31 Sterling, Bruce: *The Manifesto of January 3, 2000*, Nettime, 23.09.1998, <<https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00098.html>>, Stand: 17.05.2022.

32 Ebd.

33 Sterling: *Viridian Design Speech*, 1998.

34 Sterling: *The Manifesto of January 3, 2000*, 1998.

35 Sterling: *Viridian Design Speech*, 1998.

36 Sterling: *The Manifesto of January 3, 2000*, 2000. Doch gleichzeitig hatte man wenig Berührungssängste mit Technologien mystifizierenden New-Age-Vorstellungen und gab beispielsweise, durchaus passend, 2001 in Zusammenarbeit mit dem *Whole-Earth*-Magazin das *Whole Earth Viridian Issue* heraus. Vgl. Sterling, Bruce: *Viridian Whole Earth*, in: *Viridian Note 00252*, 2001. Online: <www.viridiandesign.org/notes/251-300/00252_viridian_whole_earth.html>, Stand: 17.05.2022.

Ideologien »rigid, monolithic, poisonous and non-sustainable«³⁷ seien, und auch bezüglich damaliger Trends sah es meist nicht besonders rosig aus. Statt »more bandwidth for civil society, multicultural variety, and better-designed systems of popular many-to-many communication, in multiple languages through multiple channels« brachte die Gegenwart »a spy-heavy, commercial Internet«³⁸, und statt »nonmaterial industries; vastly increased leisure; vastly increased labor mobility; sustainable energy and resources« hatte die Welt nur »commodity totalitarianism, crony capitalism, criminalized banking systems«³⁹ zu bieten. Doch zeitgleich bildete die grüne Technologie des 21. Jahrhunderts die zentrale Grundlage gesellschaftlicher Emanzipation. So sollten »[c]lean, supple, healthy means of support for a crowded world« und »recyclable technologies, industries that don't take themselves with that Stalinesque seriousness that demands the brutal sacrifice of millions«⁴⁰, mitunter dem Überbevölkerungsdiskurs der 80er-Jahre verhangen, eine sich selbst erhaltende Gesellschaft fördern. Um die geforderte »flimsy, supple technologies thinkable, and then achievable« zu machen, brauche es, nun wieder dem postmodernen Ende der großen Narrative verbunden, eine »ideology that embraces its own obsolescence«⁴¹. Dem Viridian Movement war diese Selbstzerstörung per Gründungsmanifest bereits eingeschrieben, insofern man sich 2012 mit dem Ende der ersten Periode des Kyoto-Protokolls auflösen wollte.

Das Viridian Design Movement verbindet den Technosolutionismus, Umweltanliegen und die von den libertären Diskursen bekannten Entpolitisierungstendenzen. Passend dazu erklärt Sterling den wachsenden CO²-Ausstoß als primär technologisches Problem, für dessen Aufmerksamkeit KünstlerInnen zu sorgen haben: »That is because CO₂ emission is not centrally a political or economic problem. It is a design and engineering problem. It is a cultural problem and a problem of artistic sensibility.«⁴² In einem zeitnah erschienenen Text macht Sterling den Treibhauseffekt zu einem »aesthetic problem«⁴³. Das Argument ist in beiden Fällen dasselbe: Die Menschen sehen die Verschmutzung nicht, doch gerade Technologie und Kunst kann die Verschmutzungspartikel sichtbar machen und dadurch Veränderung hervorrufen. Wer etwa dank Smogdetektoren sieht, so Sterlings Beispiel, welche Abgase Autos ausstoßen, der oder die wäre leichter davon zu überzeugen, auf ein Elektroauto umzusteigen. Und wer Elektroautos verkauft, der könnte die Nachfrage danach dank integrierter Smogdetektoren umso mehr ankurbeln: »Let people see. The rest will follow.«⁴⁴ Daraus entspringt für Sterling eine Kunstbewegung, die die »Culture Industry« als »a suitably twenty-first century industrial enterprise«⁴⁵ bejaht. Nicht allerdings aus dem naheliegenden Gedanken, weil man damit zur Massenbewegung werden will, sondern weil der eigene

37 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 2000.

38 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 1998.

39 Ebd.

40 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 2000.

41 Ebd.

42 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 1998.

43 Sterling, Bruce: Viridian Precursor: Next 20 Years Rant, The Viridian Design Movement, 1998, <www.viridiandesign.org/next20years.html>, Stand: 17.05.2022.

44 Ebd.

45 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 1998.

»techno-dandyism«⁴⁶ als Vorbild gelebt werden will, der avantgardistisch »a new mode of life«⁴⁷ vorzuleben versucht und der gerade damit eine begrenzte Anzahl EntscheidungsträgerInnen zu erreichen versucht: »The task of this avant-garde is to design a stable and sustainable physical economy in which the wealthy and powerful will prefer to live. Mao suits for the masses are not on the Viridian agenda.«⁴⁸ Noch konkreter wird Sterling an anderer Stelle, indem er das Zielpublikum mit den reichsten Industriellen gleichsetzt: »We need new entrepreneurs who are Green and rich. They've got to be at least as rich as Rockefeller and Henry Ford, because it was Rockefeller and Ford whose huge success got us into this mess in the first place.«⁴⁹ Freilich waren solchen Verlautbarungen in ihrer Ironie auch Kritik am bisherigen Verhalten der UnternehmerInnen enthalten, doch bezüglich eigener Bewegung meinte es Sterling durchaus ernst mit einem »art movement that looks like a mailing list, an ad campaign, a design team, an oppo research organization, a laboratory«⁵⁰. Das Ergebnis hiervon bildete eine angestrebte Bewegung, deren Verhalten, Methoden und Ziele dem modernen *Product Design* gleicht: »If anyone asks you, tell them you are engaged in corporate futurism and product development.«⁵¹ In dieser Vorstellung fügt sich auch das Internet passend ein. Als »genuine, workable, verifiable means of intellectual liberation«⁵² angepriesen, konstituiert es den globalen Raum, in dem die neuen KünstlerInnen mit »no physical locale«⁵³ eine Bewegung mit weltweitem Einflussraum erschaffen können. Doch anders als in früheren Medienutopien geht es dabei ganz im Sinne der 90er-Jahre nicht um die Masse, sondern um den individuellen virtuellen Entfaltungsraum, zu dem es »not by blasting flags and gospel at the masses, but by opening doors for individual minds, who will then pursue their own interests«⁵⁴ wird und in dem sich gerade dadurch Einfluss auf die wichtigen Personen gewinnen lässt.

Auch darüber hinaus führten die Viridians die Diskurse der 90er-Jahre weiter, beispielsweise was die Verwendung pseudobiologischer beziehungsweise pseudoevolutionärer Analogien betrifft: Das Internet beispielsweise könne zu einem »sensitive nervous system for the physical world«⁵⁵ werden, wenn man die nicht lineare Entwicklung zum Vorbild nehme: »The living world grew irrationally through non-systematic, genetic exploration of niche possibilities, pruned back by natural selection and occasional massive disasters. So if you're building distributed networks, learn from crabgrass.«⁵⁶ Und auch bezüglich damit verbundener New-Age-Bilder sparte man nicht an bekannten Vergleichen. Jon Lebkowsky, *FringeWare Review*-Mitgründer und neben Sterling und Alex Steffen

46 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 2000.

47 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 1998.

48 Ebd.

49 Sterling: Viridian Precursor: Next 20 Years Rant, 1998.

50 Sterling: Viridian Design Speech, 1998.

51 Ebd.

52 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 2000.

53 Sterling: Viridian Design Speech, 1998.

54 Sterling: The Manifesto of January 3, 2000, 2000.

55 Sterling: Viridian Precursor: Next 20 Years Rant, 1998.

56 Viridian Design Principles, in: Viridian Note 00003, 1998. Online: <www.viridiandesign.org/notes/1-25/Note%2000003.txt>, Stand: 17.05.2022.

eines der bekannteren Gesichter des Viridian Design Movements, bezog sich beispielsweise mit dem von Pierre Teilhard de Chardin geprägten Begriff auf die »great sloppy cyberspace noosphere«⁵⁷, den die Viridians bevölkern beziehungsweise in dem sie (nahe eines transhumanistischen Extropismus) eins mit der Natur und der Technologie werden: »Viridians have no physical locale: they live in cyberspace, or as Sterling says, ›It's all done with nets.«⁵⁸

Es erscheint nicht uneingeschränkt angemessen, das Viridian Design Movement hier als ein abschließendes Beispiel für eine kritisierte Kontinuität heranzuziehen – dies gilt ebenso für die genannten Jugendromane, denen insbesondere *Feed* und *Exodus* durchaus literarischen Wert attestiert werden können. Im Gegensatz zur libertären Cyberkultur der 1990er-Jahre und ihren Magazinen war das Viridian Design Movement auch weniger einflussreich,⁵⁹ thematisierte politisch relevante Aspekte wie Umweltverschmutzung und Klimawandel und zeichnete sich, anders als frühere Post-Cyberpunk-Projekte, durch eine selbstironische Haltung aus, die zur kritischen Selbstreflexion einlud. Dennoch zeigt die Bewegung als eine von vielen möglichen Beispielen auf, dass es sowohl eine personelle als auch ideologische Kontinuität zwischen dem Technooptimismus nach der Jahrtausendwende und den durch Cyberpunk und libertärer Cyberkultur geprägten Vorstellungen der 90er-Jahre gab, die auch durch das Platzen der Dot-Com-Blase und anderer ernüchternder Vorfälle nicht unterbunden wurde. Ein vielleicht etwas aktuelleres Beispiel hierfür bilden die Krypto- und Web-3.0-Diskussionen, die einerseits, wie bereits angedeutet, eng mit den Cypherpunk-Diskursen und ihrem libertären Traum unabhängiger virtueller Währungen und ebenso unabhängiger virtueller Welten verbunden sind, die andererseits aber auch in ihren sonstigen Bildern Erinnerungen an die 90er-Jahre wecken. Beispielhaft hierfür berichtet etwa *The Independent* 2021 über das Bitcoin-Paradies Wyoming, das in seinem Schlusswort über den die Energieversorgung wie auch die Mining-Dienstleister prägenden Mix von »old, the new, and a healthy dose of rugged individualism«⁶⁰ direkt einem Porträt Barlows entspringen könnte. Ein etwas direkteres Beispiel findet sich in Balaji S. Srinivasans Monografie *The Network State: How To Start a New Country* (2022), das die digitale Staatsbildung mit den libertären Netzwerkutopien verknüpft und das dabei als Vorbild auf die Funktionsweise (vermeintlich) dezentralisierter Kryptowährungen verweist. Ein weiteres Beispiel für die Kontinuitäten, das mittlerweile allerdings fast schon zu Tode diskutiert wurde, bildet Facebooks beziehungsweise Metas Metaverse, das mit seinem direkten Stephenson-Bezug die Verbindung in die Cyberkultur der 90er-Jahre ebenso sichtbar macht. Auch der Cyberpunk selbst lässt sich nicht totkriegen, wie etwa der Hinweis auf aktuelle Games wie *Cyberpunk 2077* oder *Stray* zeigt, das die überhaupt noch mögliche Entpolitisierung

57 Lebkowsky, Jon: Hacking Environmental Awareness, The Viridian Design Movement, 2001, <www.viridiandesign.org/hack.html>, Stand: 17.05.2022.

58 Ebd.

59 Wenn auch einflussreich genug, dass Al Gore neben Sterling das Vorwort zu dem vom Viridian-Mitglied Alex Steffen herausgegebenen Buch zum gleichnamigen Newsletter *Worldchanging: A User's Guide for the 21st Century* (2006) verfasste.

60 Marcus, Josh: How Wyoming become the unlikely Bitcoin capital of America, in: *The Independent*, 08.07.2021. Online: <<https://www.independent.co.uk/news/world/americas/bitcoin-wyoming-cryptocurrency-mining-us-b1879967.html>>, Stand: 17.05.2022.

in Form einer inhaltsentleerten Ästhetisierung im Retro-Blick vorantreibt oder auch vollendet – wobei fairerweise anzumerken ist, dass es sowohl im Bereich der Games als auch in der Literatur Gegenbeispiele gibt, die das Genre zumindest in bestimmten Aspekten innovativ weiterentwickeln: Hierzu zählen *Miami Punk* von Juan S. Guse sowie Spiele wie *Cloudpunk* von Ion Lands und das sich derzeit vom gleichen Studio in der Entwicklung befindliche *Nivalis*. Schließlich gibt es auch Beispiele, die in ihren Bezügen ebenso wenig innovativ sind, dafür aber noch weiter zurückgehen. Urbit, das das Internet mit einem dezentralisierenden Projekt neu erfinden will, wirbt auf seinem Blog beispielsweise mit Bezug auf die *Mondo 2000*, Lee Felsenstein und Ivan Illich damit, in Zukunft »Convivial Networks«⁶¹ zu errichten – dass man dafür Peter Thiel als Investor gewann, passt vielleicht ganz gut.

Neue Forschung und Praxisansätze

Damit ist die Analyse der mehr als zwanzig Jahre bis zur Gegenwart nicht einfach abgeschlossen, zumal der Schluss, dass in dieser Zeit nicht viel Neues geschah, trotz kultureller und ideologischer Kontinuitäten äußerst verkürzt wäre. Insbesondere die Kritik an Internetphänomenen hat in den letzten Jahrzehnten zu Hunderten Beiträgen geführt.⁶² Auch darüber entstanden interessante Beiträge über die Digitalisierungsprozesse, die dazugehörigen Plattformen und Logistikbetriebe, über die Gegenseite hiervon, das heißt die organisierten Tech-ArbeiterInnen oder vergesellschafteten Plattformen, oder neue Fragen feministischer Technopolitik.⁶³ Nicht zuletzt die breit rezipierten neueren Monografien zum »Plattformkapitalismus« haben ebenso dafür gesorgt, dass es mittlerweile fast schon zum guten Ton linker Kritiken gehört, sich über fehlende Rich-

61 ~witwytwidlyr: Convivial Networks, 27.03.2022, <<https://urbit.org/blog/convivial-networks>>, Stand: 29.06.2022.

62 Vgl. z.B. Kriss, Sam: The Internet is Made of Demons, Damage, 21.04.2022, <<https://damagemag.com/2022/04/21/the-internet-is-made-of-demons/>>, Stand: 16.05.2022; Smith, Justin: The Internet Is Not What You Think It Is: A History, a Philosophy, a Warning, Princeton 2022; Terese, John: Voluntary Twitter Extinction Society, Damage, 28.04.2022, <<https://damagemag.com/2022/04/28/voluntary-twitter-extinction-society/>>, Stand: 16.05.2022.

63 Vgl. z.B. Fuchs, Christian: Marx lesen im Informationszeitalter: eine medien- und kommunikationswissenschaftliche Perspektive auf »Das Kapital. Band 1«, Münster 2017; Srnicek, Nick: Platform Capitalism, Cambridge 2017 (Theory redux); Schaupp, Simon: Technopolitik von unten. Algorithmische Arbeitssteuerung und kybernetische Proletarisierung, Berlin 2021; Tarnoff, Ben: The Making of the Tech Worker Movement, Logic Magazine, 2020, <<https://logicmag.io/the-making-of-the-tech-worker-movement/full-text/>>, Stand: 17.05.2022; Morozov, Evgeny: To Save Everything, Click Here, New York 2013; Sollfrank, Cornelia (Hg.): The Beautiful Warriors: Technofeminist Praxis in the Twenty-First Century, Colchester 2020; Russell, Legacy: Glitch Feminism: A Manifesto, London 2020; Schneider, Nathan; Scholz, Trebor: Ours to Hack and to Own: The Rise of Platform Cooperativism, A New Vision for the Future of Work and a Fairer Internet, New York 2017; Break the Digital Monoculture. Interview with Spideralex, Digital Earth, 2022, <<https://www.digitalearth.art/break-the-digital-monoculture-spideralex>>, Stand: 21.05.2022; Savic, Selena; Wuschitz, Stefanie: Feminist Hackerspace as a Place of Infrastructure Production, in: Ada: A Journal of Gender, New Media & Technology (13), 10.05.2018. Online: <<https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-sav-wuschitz/>>, Stand: 21.05.2022.

tungspfeile und Analysen zu beklagen: »There still is no Das Kapital for the internet«⁶⁴, so zitiert beispielsweise John Terese Mark Fisher in seinem Ruf nach materialistischen Analysen, die sowohl cyberutopische als auch kulturpessimistische Positionen verhindern sollen. Das ist ein nachvollziehbarer wie auch löblicher Appell, allerdings wird in solchen Fällen nicht immer klar, was man sich darunter genau erhofft, was also der Gegenstand wie die Fragestellung eines solchen Werkes sein soll. Damit dieser »Vorwurf« nicht als falsche Frontstellung verstanden wird, sei dies vielmehr auf eine Problematisierung der eigenen Arbeit übertragen.

Erstens fehlt es den bisherigen Ausführungen weitestgehend an einer im »klassischen« Sinne materialistischen These, die, frei nach Brechts Definition der dialektischen Methode, in den Dingen Prozesse erkennt oder die dargestellte Entwicklung ursächlich auf einen Punkt bringt – auch bezüglich gattungstheoretischer Fragen oder darüber hinaus in Verbindung mit Entpolitisierungsprozessen in anderen gesellschaftlichen Bereichen. Zwar lassen sich mit der Verbindung von Industrie- und Marktentwicklung und der diese prägenden oder von dieser beeinflussten Literatur viele Quellen neu kontextualisieren, warum allerdings der amerikanische Libertarismus in den 90er-Jahren zu einer derart dominanten Strömung der Cyberkultur wurde, ist damit bei weitem nicht geklärt – zumal auch das allseits beliebte Stichwort »Neoliberalismus« die Situation zwar wie so oft irgendwie korrekt umschreibt, allerdings dessen kulturelles Revival zehn bis zwanzig Jahre nach den Chicago Boys oder dem Tod von Ayn Rand auch nicht umfassend zu erklären vermag. Die etwas banale Antwort auf dieses Versäumnis liegt im Hinweis darauf, dass es hier, lose mit Althusser gesprochen, im überdeterminierten Ganzen um kulturelle Vorstellungen ging. Das Verhältnis von der Kultur und ihren Leitbildern zu anderen »Strukturen« lässt sich, zumindest hoffe ich das, durchaus mit einem Erkenntnismehrwert beschreiben, beispielsweise was die Beziehung zwischen sozialen Bewegungen und den Computerimaginationen, was die kulturelle und ideologische Flankierung des Dot-Com-Booms oder was die Rolle der Cyberpunks für die Cyberspaceimaginationen der amerikanischen Cyberkultur betrifft, die sich bis in die Forschung und Industrie weiterzogen. Andere Antworten – und vielleicht wichtiger: andere Fragestellungen – gibt es im besten Falle im Anschluss an dieses Buch, das als eine Art Quellensammlung oder Nachschlagewerk dienen kann.

Zweitens wurde mit der Darstellung einer Entpolitisierungstendenz der Cyberkultur zwar deutlich, dass das vorliegende Buch ein politisches Interesse begleitet. Doch wie Alternativen aussehen könnten und warum es die überhaupt braucht, kam abseits der eher allgemein gehaltenen Hypothese, dass man in der entpolitisierten Cyberkultur keine alternativen, emanzipatorischen Zukunftsentwürfe mehr erträumt, meist zu kurz. Dies mag neben den bereits genannten Punkten mehrere, mitunter simple Gründe haben. Erstens bedeutet die Kritik an der Entwicklung längst nicht, dass alles Bestehende unbrauchbar wäre. Das zeigt sich allein darin, dass eine solche Arbeit nicht ohne das archivierte Wissen möglich wäre, das auf Projekten wie archive.org oder auch vergleichbaren »illegaleren« Angeboten bereitgestellt wird – dass gerade solche Projekte immer wieder bedroht und juristisch belangt werden, zeigt auch, dass diese »Errungenschaften«

64 Zitiert nach Terese: Voluntary Twitter Extinction Society, 2022.

einer emanzipatorischen Netzkultur nicht selbstverständlich sind. Zweitens entstammten die ersten porträtierten Politisierungsversuche meist nicht einem voluntaristischen Wunsch, sondern vor allem dem produktiven Verhältnis zwischen sozialer Bewegung und Computerkultur. Und auch die porträtierten Ansätze der 90er-Jahre, insbesondere jene in Italien und jene, die sich als Teil der Antiglobalisierungsbewegung verstanden, waren in eine soziale Bewegung eingebettet. Heute fehlt in vielen Regionen dieser Welt nicht nur die Stärke einer solchen Bewegung, sondern auch das Zusammenwirken einer politischen Widerstandsbewegung, einer kritischen Cyberkultur und den praktischen Ansätze. Dabei wäre diese Zusammenarbeit nicht nur aufgrund technischer und technologischer Möglichkeiten und des Wissenstransfers, sondern auch aufgrund politischer Fragen relevant, gerade was eine sich gegenseitig korrigierende Wirkung beziehungsweise einen gemeinsamen Resonanzraum für Visionen und praktische Vorschläge für alternative Infrastrukturen beträfe. Davon wie auch vom zweiten offensichtlichen Problem abgesehen, dass sich Alternativen im Bestehenden nicht einfach als unabhängige Parallelwelt durchsetzen können, seien im Folgenden doch nochmals einige Stichworte bezüglich von Projekten angebracht, die der entpolitisierten Cyberkultur entgegen auch nach der Jahrtausendwende theoretische wie praktische Anknüpfungspunkte für einen politisierten Umgang mit Computern und Cyberspace bieten.

Ein erster Bereich dazu bildet eine Reihe neuer Zeitschriften oder Öffentlichkeitsprojekte, die dem beliebter werdenden *Challenge-Big-Tech*-Ruf folgen, die aber zugleich über die simplen Parolen hinausgehen und die die Lücke teilweise wieder schließen, die das Ende der politischeren oder nur schon gegenkulturellen Zeitschriften und Newsletter hinterließ. Ein Beispiel hierfür bilden die in den letzten Jahren auch weit über den Tech-Sektor Anklang findenden Kongresse des Chaos Computer Clubs, in denen oftmals linke Politik (in all ihren Widersprüchen, Unzugänglichkeiten und Verwirrungen) mit technologischen Fragen verknüpft werden.⁶⁵ Ein eher theoretisches Beispiel findet sich in dem seit 2012 existierenden *ADA: A Journal of Gender, New Media, and Technology*. Darin finden sich nicht nur Analysen, sondern auch die an anderer Stelle fehlende Betonung des Potenzials eines »feminist techno-speculative storytelling«⁶⁶ (Sophie Toupin und Spideralex) als Teil der politischen Auseinandersetzung mit Technologie, sowohl was die Sichtbarmachung bestehender Machtverhältnisse als auch was die Suche nach Alternativen betrifft. Ein anderes Beispiel bildet die seit 2017 erscheinende amerikanische Zeitschrift *Logic*, die sich ebenfalls von verschiedenen Seiten der Technologie in ihrem gesellschaftlichen Spannungsfeld nähert. *Logic* ist nicht zuletzt deshalb ein interessantes Projekt, weil es erstens zu einem umfassenden Publikationsprojekt geworden ist, das einerseits neben dem Heft auch Pamphlete und Bücher veröffentlicht und das andererseits mit den unter dem Stichwort »*Logic School*« stattfindenden Workshops auch auf eine direkte Form der Vermittlung von alternativem Wissen setzt. *Logic* ist zweitens aber

65 Allerdings führte diese Größe zugleich zu neuen organisatorischen und administrativen Ansprüchen, die sich nicht einfach so stemmen lassen.

66 Toupin, Sophie; Spideralex: Introduction: Radical Feminist Storytelling and Speculative Fiction: Creating new worlds by re-imagining hacking, in: *Ada: A Journal of Gender, New Media & Technology* (13), 10.05.2018. Online: <<https://adanewmedia.org/2018/05/issue13-toupin-spideralex/>>, Stand: 21.05.2022.

auch erwähnenswert, weil die Redaktionsmitglieder mitunter zu einem ähnlichen Befund über das Internet vorgestoßen sind wie dieses Buch. Das Gründungsmitglied Ben Tarnoff hat beispielsweise mit *Internet for the People* (2022) jüngst eine lesenswerte Monografie vorgelegt.⁶⁷ In einem diesem vorhergehenden Artikel bringt Tarnoff als Gegenstrategien gegen die Zwänge der Kapitalakkumulation oder auch die Kommerzialisierung des Internets gleichzeitig Formen des »self-management« und die »luddite option«⁶⁸ ins Spiel. Ersteres zielt auf Selbstbestimmung, sowohl was den Arbeitsprozess im Tech-Bereich als auch die Produkte hiervon betrifft, Letzteres auf die politische (Massen-)Organisierung, die gewisse Technologien gänzlich über Bord wirft, beispielsweise die Gesichtserkennungstechnologien. Beides führt nicht zwingend zur Abschaffung des Systems oder aller seiner Nebenwirkungen, doch nur beides zusammen lässt eine andere Zukunft in Form einer *Deprivatization* des Internets überhaupt denkbar werden.

Einen praktischeren Zugang liefern – neben all den Freien-Software-Projekten und den darüber wie darüber hinaus geführten Diskussionen um neue Copyright-Ansätze und Praktiken, die alle zu würdigen eine eigene Arbeit mit sich ziehen würde⁶⁹ – die politischen Infrastrukturpolitik, die wie schon die erwähnten, mit der sozialen Bewegung verbundenen Server-Projekte in Italien »virtuellen Raum« zur Verfügung stellen. Dazu gehören einerseits die öffentlichen Plattformen, die wie die Indymedia-Angebote – oder in der Schweiz Barrikade.info – Beiträge publizieren, deren AbsenderInnen anonym bleiben. Andererseits gibt es eine Vielzahl eigenständiger Server, die Webspaces oder Mailangebote bereitstellen, die je nach Standort und Möglichkeiten mehr oder weniger vor staatlichem Zugriff geschützt sind. Wie sich beispielsweise mit dem anlässlich des *TransHackFeminist event* (2014) in Calafou entstandenen *Feminist Server Manifesto* und dem damit lose zusammenhängenden AnarchaServer gezeigt hat, stecken in solchen Angeboten in vielen Fällen nicht »nur« wertvolle Infrastrukturprojekte für AktivistInnen, sondern auch darüber hinausführende Ansätze und Reflexionen einer Informationspolitik von unten, die mit unterschiedlichen Schwerpunkten verbunden werden können.⁷⁰ Die feministischen Serverprojekte versuchten beispielsweise, so eine Reflexion auf das *Feminist Server Manifesto*, neue Selbstbestimmung zu generieren und aufzuzeigen, »that it is possible to create safe(r) spaces«⁷¹. Zugleich funktionier(t)en sie auch als Zusammenschluss und Stärkung jener Personen, die ein gemeinsames Interesse in »hacking heteronormativity and patriarchy«⁷² besitzen. Letzteres ist die vielleicht wichtigste Botschaft der queeren Cyberspaceimaginationen: In ihren verschiedenen Dimensionen bleibt die

67 Vgl. Tarnoff, Ben: *Internet for the People. The Fight for Our Digital Future*, London 2022.

68 Tarnoff, Ben: *From Manchester to Barcelona*, in: *Logic Magazine*, 2019. Online: <<https://logicmag.io/nature/from-manchester-to-barcelona/>>, Stand: 04.06.2022.

69 Dazu wird und wurde auch immer wieder geforscht und publiziert, beispielsweise aktuell bei Marlen van den Ecker oder bei den verschiedenen Commons-SpezialistInnen.

70 Vgl. Niederberger, Shusha: *Feminist Server – Sichtbarkeit und Funktionalität* – springerin | Hefte für Gegenwartskunst, in: *Springerin* (4), 2019. Online: <<https://springerin.at/2019/4/feminist-server-sichtbarkeit-und-funktionalitat/>>, Stand: 16.05.2022.

71 Lim, Sirene; Kuga Thas, Angela: *Feminist Server* | FTX Platform, <<https://en.ftx.apc.org/books/sm-all-stories/page/feminist-server#bkmrk-5%C2%AO-to-disrupt-the-be>>, Stand: 21.05.2022.

72 Ebd.

Welt »hackbar«, das heißt auch bezüglich vermeintlicher natürlicher Eigenschaften veränderbar – je nach Thema, Objekt und Subjekt mit unterschiedlich vielen ideologischen wie praktischen Widerständen dagegen.

Es gäbe zahlreiche weitere Beispiele zu nennen, die auf ihre Weise einen anderen Umgang mit Computer- und Netzwerktechnologien anstreben. Bemerkenswert an solchen Beispielen ist meist weniger die in einem utopischen Sinne funktionierende Abkehr von bisherigen Prinzipien, sondern die mit dem Ausprobieren der Möglichkeiten einhergehenden Diskussionen. So deuten die an dieser Stelle nur oberflächlich porträtierten Ideen und Projekte an, dass es peripher auch heute noch ein Nachdenken über Netzwerktechnologien gibt, in denen sich utopische Visionen andeuten, und dass es gleichzeitig im Keime anhaltende Verbindungslinien zwischen sozialer Bewegung, erstrebter Gegenmacht und Technopolitik interessierter und praktizierender Personen und Gruppen gibt. Vielleicht entsteht über solche Verbindungslinien in naher oder ferner Zukunft auch ein neuer Abschnitt der Computerkultur samt neuer Computer- und Cyberspaceimaginationen. Die Notwendigkeit hiervon ergibt sich alleine daraus, dass das erstrebenswerte »schöne Leben«⁷³, so die Parole von Majakowski, auch damit zusammenhängt, welche Funktion Kommunikations- und Computertechnologien einnehmen und wie darüber politisch diskutiert werden kann.

73 Majakovskij, Vladimir: Her mit dem schönen Leben: Gedichte, Poeme, Aufsätze, Reden, Briefe und Stücke, Frankfurt a.M. 1982.