

consensus beyond the ballot box, civics beyond government, and communities beyond the confines of time and geography.¹⁸⁴

Die revolutionäre Erneuerung wird hier, wie so oft, als epochale Kluft inszeniert, bei der die digitale Generation die vorherigen Institutionen hinter sich lässt. Die Gegenüberstellungen sind in ihrer simplen Dichotomie von Politik und Nicht-Politik einfach und gleichzeitig anziehend: Politik sorgte für Probleme, während die ›nicht politischen‹ Entscheidungsfindungsprozesse effizient und lösungsorientiert den Weg in eine andere Zukunft zeigen. Wie nicht zuletzt der Hinweis auf die geografisch versetzte Community zeigt, bewegte sich dieses antipolitische Selbstverständnis auch entlang der eigenen Cyberspaceimaginationen, den man sich als möglichst deregulierten Raum imaginierte. »The online world is the freest community in American life«¹⁸⁵, so Jon Katz, und diese funktioniere nicht nur anders als die durch Staaten und Regierungen mitgetragenen Institutionen, in dieser genieße der Staat auch einen äußerst schlechten Ruf: »On the Net, government is rarely seen as an instrument of positive change or social good.«¹⁸⁶ Das lässt sich als gemeinsamer Nenner der libertären Postpolitik lesen, denn wie sich im Folgenden zeigen wird, finden sich vergleichbare Vorstellungen (mit jeweils eigenen Schwerpunkten) auch in der Silicon-Valley-Kultur, bei Barlow und seiner Electronic Frontier Foundation, bei den Cypherpunks und Cyberpunks, bei den republikanischen Kräften um Gingrich und selbst bei dessen KritikerInnen.

Die Silicon-Valley-Startup-Kultur

Am Anfang ist die Idee. Nichts als die geniale Idee. Ein winziges Team legt los. Irgendwo in einer Garage oder einer Studentenbude. Die Begeisterung brennt ganz tief im Bauch. Es gibt kein richtiges Büro und kein Geld, keine Regeln und keine Sicherheiten. Nur der eiserne Wille, es zu schaffen: die Firma aufzubauen, den Börsengang packen. [...] Dann fließt plötzlich Wagniskapital. Millionen von Dollar – ohne Sicherheiten, aber gegen Firmenanteile. Jetzt regieren die Venture Capitalists. Kühle, raubeinige Finanziers. Hyper-Unternehmer. Ultra-Kapitalisten. Sie bringen nicht nur viel Geld, manchmal sorgen sie auch für mehr Ordnung. [...] Silicon Valley 2000. Von hier startet die neue Zeit. Gründerzeit. Instant-Kapitalismus. New Economy nennen es die Amerikaner. Oder scherhaft GetRichQuick.com: Werde schnell reich mit einer Internet-Firma. Nicht immer geht es schnell, aber die Chancen stehen gut. Denn das World Wide Web hat sein Epizentrum im Silicon Valley [...].¹⁸⁷

(Wolf Müller-Scholz: *Inside Silicon Valley: Ideen zu Geld machen*, 2000)

Die wirtschaftlichen Erfolgsgeschichten der Dot-Com-Blase bildeten einen fruchtbaren Boden für den Buch- und Zeitschriftenmarkt. So entstand ab Mitte der 90er-Jahre auch

¹⁸⁴ Ebd.

¹⁸⁵ Katz: *Birth of a Digital Nation*, 1997.

¹⁸⁶ Ebd.

¹⁸⁷ Müller-Scholz, Wolf K.: *Inside Silicon Valley: Ideen zu Geld machen*, Wiesbaden 2000, S. 15f.

neben dem *Wired* eine wachsende Anzahl populärwissenschaftlicher Biografien, »Insiderberichte«, Reportagen oder auch wissenschaftlichere Werke¹⁸⁸, die (fast immer affirmativ) vom Leben, dem Goldrausch und der Startup-Kultur des Silicon Valley berichteten. Einen kurzen Überblick zu diesem Boom lieferte 1998 James Surowiecki. Entlang seiner überspitzten Hypothese, dass man mittlerweile nicht nur mit Mikrochips reich werden könne, sondern auch »by explaining the building of a better microchip to the rest of America«¹⁸⁹, zählt er in einem Artikel für das *Wired* eine ganze Reihe Ratgeber, Reportagen und populärwissenschaftlicher Biografien mit vergleichbaren Inhalten auf; darunter etwa Jerry Kaplan, der 1996 mit *Startup: A Silicon Valley Adventure* einen größeren Erfolg erzielte und dem Interesse nochmals einen zusätzlichen Schub verlieh, oder die alle 1998 erschienenen Werke wie Tim Jacksons *Inside Intel: Andy Grove and the Rise of the World's Most Powerful Chip Company*, Julie Bicks *All I Really Need to Know in Business I Learned at Microsoft*, Joshua Quittner und Michelle Slatallas *Speeding the Net: The Inside Story of Netscape and How It Challenged Microsoft* oder Kara Swishers *aol.com: How Steve Case Beat Bill Gates, Nailed the Netheads, and Made Millions in the War for the Web*. Diese Masse an Büchern schien auf ein kauffreudiges Publikum zu treffen und wuchs entsprechend auch in den folgenden Jahren. 1999 erschienen beispielsweise mit Po Bronsons *The Nudist On The Late Shift: and Other Tales of Silicon Valley*, Michael Lewis' *The New New Thing: A Silicon Valley Story*, David Kaplans *The Silicon Boys And Their Valley Of Dreams*, Guy Kawasakis *Rules For Revolutionaries: The Capitalist Manifesto for Creating and Marketing New Products and Services* oder Jim Claks unter der Mithilfe von Owen Edwards veröffentlichtes *Netscape Time: The Making of the Billion-Dollar Start-Up That Took on Microsoft* weitere, eher bekannte Berichte zum selben Thema.¹⁹⁰

Diese Faszination für die kalifornische Computer- und Unternehmenskultur machte auch vor dem deutschsprachigen Raum nicht halt. 2000 erschien beispielsweise Wolf K. Müller-Scholzes¹⁹¹ Reportage *Inside Silicon Valley: Ideen zu Geld machen*, das in großer Begeisterung vom Wirtschaftsleben des Valleys berichtet, in dem jeden Tag »Dutzende Firmen gegründet«¹⁹² werden. Im Zentrum von Müller-Scholzes selbst für das Genre nochmals besonders gutmütig-naiver Verklärung des Silicon Valley steht die *New Economy*, die sowohl für die wirtschaftliche Prosperität als auch für die neue Unternehmenskultur und einen dazugehörigen Lifestyle sorge. Zur besseren Erklärung von Letzterem lis-

188 Vgl. z B. Kenney Martins Sammelband: *Understanding Silicon Valley: Anatomy of an Entrepreneurial Region* (2000) oder Jan English Luecks *Cultures@SiliconValley* (2002).

189 Surowiecki, James: Invasion of the Story Snatchers, in: *Wired*, 01.11.1998. Online: <<https://www.wired.com/1998/11/valley/>>, Stand: 12.04.2022..

190 Dieser Boom endete nach der Jahrtausendwende nicht, und noch immer erscheinen Jahr für Jahr Silicon-Valley-Bücher. Vgl. beispielsweise in den letzten Jahren Arun Raos und Piero Scaruffis *A History of Silicon Valley: The Greatest Creation of Wealth in the History of the Planet* (2011), Walter Isaacsons *The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution* (2015), Adam Fishers *Valley of Genius: The Uncensored History of Silicon Valley* (2018), Leslie Berlins *Troublemakers: Silicon Valley's Coming of Age* (2018), Margaret O'Maras *The Code: Silicon Valley and the Remaking of America* (2019).

191 Müller-Scholz war Redaktor des Wirtschaftsmagazins *Capital*, das sich, wie heute *Fast Company* auch, im Besitz von Gruner + Jahr befindet.

192 Müller-Scholz: *Inside Silicon Valley*, 2000, S. 27.

tet der Autor in einer tabellarischen Gegenüberstellung die wesentlichen Unterschiede von *Old* und *New Economy* auf. Darunter finden sich Paare wie »Sicherheit schaffen« versus »Risiken eingehen«, »Gewinnen oder Verlieren« versus »Win-Win«, »Mauern« versus »Netz«, »Status quo« versus »Veränderung« oder »Regulierung« versus »Freiheit«¹⁹³. Einfacher kann man die binäre Logik der libertären Denkbilder fast nicht formulieren. Vergleichbar plakativ geht es auch auf den anderen weit mehr als 200 Seiten zu und her. Das Silicon Valley lebt beispielsweise von einer Anti-Establishment-Rhetorik, deren offensichtliche Widersprüchlichkeit zwischen Selbstverständnis und Realität nicht groß zu stören scheint: »Ich bin Robin Hood«, sagt Ann Winblad, die renommierte Wagniskapitalistin. Sie nimmt Geld von den Großen, den reichen Investoren, und gibt es den Kleinen, den Existenzgründern.¹⁹⁴ Und auch in anderen Lebensbereichen werden neue Mythen beschworen. Im Silicon Valley gebe es beispielsweise, als Erfolgsrezept, »keine bürokratischen Hemmnisse«¹⁹⁵ mehr und Hierarchien seien »extrem flach«¹⁹⁶. Relevant hingegen sei, wie man sich selbst benimmt: »Was im Valley zählt, ist Leistung, der pure individuelle Beitrag zum Gemeinwohl.«¹⁹⁷ All diese Eigenheiten fließen in ein Porträt des Silicon Valley zusammen, in dessen realisierter Utopie, die so anders als Deutschland sei, bisherige Gegensätze von Kapital und Arbeit zugunsten einer radikal libertären Hinwendung zum Individuum aufgehoben werden und in dessen Arbeitswelt ein großer Teil bisheriger Entfremdungserfahrungen ebenfalls aufgehoben scheinen:

›Arbeitgeber‹ oder ›Arbeitnehmer‹ – diesen Gegensatz gibt es im Silicon Valley schon lange nicht mehr. Und wo es ihn noch gibt, da ist das Verhältnis eher umgekehrt: Denn im Silicon Valley stehen aufgrund des Wirtschaftsbooms die Unternehmen bei den potenziellen Mitarbeitern Schlange – und nicht umgekehrt. Es gibt keine Jobsuchenden mehr, nur selbstbewusste ›Professionals‹, die sich die Firma mit den lukrativsten Aktienoptionen und dem wahrscheinlichsten Börsengang aussuchen. [...] Alle ziehen am gleichen Strang, weil sie alle Kapitalisten sind, in Aktien und Firma investieren und damit ihre Zukunft auf Zeit aneinander binden. [...] Neid, diese typisch deutsche Empfindung gegenüber erfolgreichen Menschen, suchen Soziologen im Silicon Valley vergeblich. Jeder kleine Angestellte hier bewundert die großen Entrepreneure, Erfinder oder Manager und möchte genauso reich und erfolgreich werden wie sie. Es gibt auch keine Sozialpolster, keine gesellschaftlichen Zwischeninstitutionen, die bei Problemen in der Firma vermitteln. Niemand kann sich verstecken. Wer ineffektiv oder faul ist, wer Fehler gemacht hat, der muss gehen oder macht als Unternehmer pleite. Aber – und das ist auch ein Unterschied zu Deutschland – er bekommt sofort wieder eine neue Chance. Oft fangen die Leute sogar in ihrer alten Firma wieder an. Denn niemand ist nachtragend.¹⁹⁸

Damit wird das Silicon Valley zum Paradies jener, die auf ihre Leistung zählen und sich davon ein Leben als NachwuchskapitalistInnen und gesellschaftliche Verände-

193 Ebd., S. 35.

194 Ebd., S. 207.

195 Ebd., S. 206.

196 Ebd., S. 207.

197 Ebd., S. 204.

198 Ebd., S. 204f.

rung durch technologische Entwicklung erhoffen. Selbst wenn es dabei doch einmal zu Problemen kommen sollte, wird rasch geholfen, aber »pragmatisch, ohne staatliche Institutionen«¹⁹⁹. Letzteres bleibt die wiederkehrende Botschaft von Müller-Scholzes Reportage, wie sie dieser nochmals beispielhaft im Glossar unter dem Stichwort »Free Wheeling« auf den Punkt bringt: »Die ›frei laufende‹ Business Kultur – auch ›Free Flow‹ genannt – ist eine der besonderen Stärken des Silicon Valley. Freiheit ist ein echter Grundwert [...]. Den Staat mag in der Wirtschaft niemand dabei haben – auch nicht als Quelle von Fördergeldern.«²⁰⁰ So ist es die Wirtschaftsweise die *New Economy* selbst, die aufgrund der Zurückhaltung des Staates für einen prosperierenden Zustand sorgt, der alle Lebensbereiche beeinflusst. Und die UnternehmerInnen sind es, die nicht nur »Venture Capital, de[n] Microchip, die Gentechnik«²⁰¹ hervorbrachten, sondern in ihrer neuen Denkweise auch für weitere prägende Erfindungen sorgten, so zumindest die historisch alles andere als korrekte Schlusserkenntnis von Müller-Scholz: »Die großen Macher des Valley schwammen nie im trügen Strom des Vertrauten und der Mittelmäßigkeit. Sie dachten stets weiter, unkonventionell, ›verrückt‹. So brachte das Silicon Valley auch das Internet hervor, das globale Paradigma unserer Tage.«²⁰² Weil es sich dabei letztlich um eine Kultur und nicht um ein regionales Spezifikum handle, ist all das auch noch adaptierbar. Eignet man sich irgendwann auch in Europa das Denken des Silicon Valley an, dann entsteht vielleicht auch hier ein neuer Aufschwung, so Müller-Scholz' Hoffnung, denn »Silicon Valley kann überall sein«²⁰³, so einer der vielen Weisheiten in Kalenderspruchformat, die die Silicon-Valley-Kultur und die *Californian Ideology* prägten.

Fast Capitalism – Fast Company

Den Vorzügen des Silicon Valleys widmete sich auch die seit November 1995 erscheinende Zeitschrift *Fast Company*.²⁰⁴ Das zu Beginn in wechselndem Abstand erscheinende, von den beiden *Harvard-Business-Review*-Redakteuren Alan Webber, Bill Taylor und dem Verleger Mortimer Zuckerman lancierte Projekt startete als eine Mischung von Business-, Lifestyle- und Technologie-Zeitschrift, die im Gegensatz zum *Wired* einen etwas stärkeren Fokus auf die Wirtschaftswelt legte und deren JournalistInnen und Texte meist etwas weiter vom personellen Netzwerk und den Inhalten der Cyberkultur entfernt waren.²⁰⁵ Doch vergleichbar mit dem *Wired* interessierte man sich auch in der *Fast Company* für

¹⁹⁹ Ebd., S. 206.

²⁰⁰ Ebd., S. 235.

²⁰¹ Ebd., S. 221.

²⁰² Ebd.

²⁰³ Ebd., S. 208.

²⁰⁴ Bereits 1993 erschien ein Prototyp.

²⁰⁵ *Fast Company* war dabei wie andere Medienprojekte auch selbst Ausdruck der Blase, indem die Zeitschrift 2000 für 350 Millionen Dollar an Gruner + Jahr verkauft wurde. Nach dem Platzen der Dot-Com-Blase verlor das Magazin jedoch rapide an Wert und wurde 2005 zusammen mit *Inc.* für 35 Millionen an Mansueto verkauft. Vgl. Seelye, Katharine: Gruner & Jahr Said to Sell 2 Business Magazines, in: *New York Times*, 21.06.2005. Online: <<https://www.nytimes.com/2005/06/21/business/media/gruner-jahr-said-to-sell-2-business-magazines.html>>, Stand: 18.04.2022.

die Auswirkungen der *New Economy* als einer »revolution as far-reaching as the Industrial Revolution«²⁰⁶, so das Gründungsmanifest, das sich als »Handbook of the Business Revolution« anpries und das das eigene Zeitschriftenprojekt als Verkünder einer neuen »language of the revolution« charakterisierte. Dabei glich diese Revolution mehrheitlich den sich bereits zuvor ankündigenden Versprechen der libertär beeinflussten Cyberkultur: Man sprach beispielsweise von einer »time of unparalleled opportunity and unprecedented uncertainty. An economy driven by technology and innovation makes old borders obsolete.«²⁰⁷ Dem enthalten war ein Bekenntnis zur Marktwirtschaft, die insbesondere dank Computer- und Netzwerktechnologien zugleich zu einer Demokratisierung und sozialeren gesellschaftlichen Entwicklung führen würde.²⁰⁸ So verband man in den Ausgaben der *Fast Company* Berichte über die »Adventures of a Global Venture Capitalist«²⁰⁹, Interviews mit Jeff Bezos²¹⁰ und Tipps für neue Startups²¹¹ – »There's never been a better time than now to start a company«²¹² – mit Porträts über John Gage,²¹³ Tipps über »same-sex dating in the workplace«²¹⁴, Empfehlungen für die besten Yogastudios,²¹⁵ Hinweisen

206 Taylor, Bill; Webber, Alan: *Handbook of the Business Revolution – Manifesto*, in: *Fast Company* (1), 11.1995. Online: <<http://web.archive.org/web/20030628183833/www.fastcompany.com/magazine/01/edpage.html>>, Stand: 18.04.2022.

207 Ebd.

208 Entsprechend ›liberal‹ stand man bei *Fast Company* gesellschaftspolitischen Themen gegenüber: »[A] commitment to merge economic growth with social justice, democratic participation with tough-minded execution, explosive technological innovation with old-fashioned individual commitment«, so pries man im Gründungsmanifest beispielsweise die eigenen Werte weiter an. (Ebd.)

209 Goodhead, Giles: *Adventures of a Global Venture Capitalist*, in: *Fast Company* (1), 11.1995. Online: <<http://web.archive.org/web/20030622143522/www.fastcompany.com/magazine/01/ventcap.html>>, Stand: 18.04.2022.

210 Vgl. Taylor, Williams: *Who's Writing the Book on Web Business?*, in: *Fast Company* (5), 10.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030803184806/www.fastcompany.com/magazine/05/starwave2.html>>, Stand: 19.04.2022.

211 Vgl. Levine, Jonathan: *5 Steps to Jumpstart Your Startup*, in: *Fast Company* (5), 10.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030803034721/www.fastcompany.com/magazine/05/plunge5.html>>, Stand: 19.04.2022.

212 Malone, Michael: *John Doerr's Startup Manual*, in: *Fast Company* (7), 02.1997. Online: <<http://web.archive.org/web/20030405054516/www.fastcompany.com/magazine/07/082doerr.html>>, Stand: 18.04.2022.

213 Vgl. Rapaport, Richard: *The Network Is the Company*, in: *Fast Company* (2), 04.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030602214136/www.fastcompany.com/online/02/gage.html>>, Stand: 19.04.2022.

214 Williams, Stephanie: *Love & Work: The Unwritten Rules*, in: *Fast Capitalism* (2), 04.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030402052639/www.fastcompany.com/online/02/sexoffice4.html>>, Stand: 19.04.2022.

215 Vgl. Balf, Todd: *A Good Yogi Is Hard to Find*, in: *Fast Company* (9), 06.1997. Online: <<http://web.archive.org/web/20030622193035/www.fastcompany.com/magazine/09/yogi.html>>, Stand: 19.04.2022.

für Frauen im Netz²¹⁶ oder Berichten zur »positive energy«²¹⁷, die ein erfolgreiches Unternehmen umgibt, wenn es für sich und seine MitarbeiterInnen mit der Zeit geht. Im sozialen Bereich versprach die *New Economy* sowohl eine neue Arbeitsatmosphäre, die die Perspektive der Mitarbeitenden berücksichtigt – »The People Are the Company«²¹⁸ –, als auch die ständige Suche nach fortschrittlicher Technologie: »Technology Makes Everything Possible«²¹⁹, so der Zwischentitel aus einem 1999 erschienenen Ausblick auf die Zukunft, beispielsweise in Form einer »technology that supports communities and turns cyberspace into a cyberplace«²²⁰. Diesen Befunden zugrunde liegt eine Businessrevolution, wie man sie in allen möglichen Formen beschrieb, beispielsweise wie der Investor Ross Perot mit Phrasen aus der *New-Economy*-Managementlehre. So brauchen erfolgreiche Unternehmen in Zukunft nicht nur »collaboration and teamwork among people«, sondern auch ein Management, das diesen Wandel vorantreibt und vorlebt, wie Perot mit einem Beispiel von sich selbst erklärt: »I am now a coach, not an executive. When people ask me for a decision, I pick up a mirror, hold it up for them to look into, and tell them: Look to yourselves and look to the team, don't look to me.«²²¹ Gelinge dies, dann steigern die zufriedenen MitarbeiterInnen auch die Produktivität und Eigenmotivation. Denn all die Anstrengung verspricht gemäß *Fast Company* stets auch Spaß und einen erfüllenden Lebensinhalt: »*Quit your job. Work your butt off. Screw up. Have the time of your life*«, so erklärte das Titelbild der 1997 erschienenen siebten Ausgabe den angepriesenen Startup-Kreislauf.

Wer es dennoch etwas klassischer mochte, wurde bei *Fast Company* ebenfalls fündig: 1997 porträtierte man beispielsweise William Scott aufgrund seines »get-rich-slow scheme«²²² als typischen »SAIC millionair«, das heißt als jemanden, der langfristig immer wieder in die Technologiefirma SAIC investierte, was sich trotz rasender Kommunikation und Datengeschwindigkeit noch immer als Strategie auf dem ersehnten Weg nach Reichtum auszahlen konnte. Wie auch immer sich der Reichtum akkumulierte, erschien

²¹⁶ Vgl. Engler, Natalie: A Woman's Place is in Cyberspace, in: *Fast Company* (1), 11.1995. Online: <<http://web.archive.org/web/20030609180605/www.fastcompany.com/magazine/01/womwire.htm>>, Stand: 19.04.2022.

²¹⁷ Brown, John Seely; Gray, Estee Solomon: The People Are the Company, in: *Fast Company* (1), 11.1995. Online: <<http://web.archive.org/web/20030625185428/www.fastcompany.com/magazine/01/people.html>>, Stand: 18.04.2022.

²¹⁸ Ebd.

²¹⁹ *Fast Company*: *Fast Company* | 2004 – A Personal Odyssey, in: *Fast Company* (27), 09.1999. Online: <<http://web.archive.org/web/20030418063727/www.fastcompany.com/magazine/27/odyssey.html>>, Stand: 19.04.2022.

²²⁰ Feinstein, Debra: Computing for the People, in: *Fast Company* (1), 11.1995. Online: <<http://web.archive.org/web/20030605082420/www.fastcompany.com/magazine/01/soccomp.html>>, Stand: 18.04.2022. Gemeint ist an dieser Stelle Pavel Curtis' *Jupiter*-Projekt, von dem später nochmals die Rede sein wird.

²²¹ Meyerson: Everything I Thought I Knew about Leadership Is Wrong, in: *Fast Company* (2), 04.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030402045209/http://www.fastcompany.com/online/02/meyerson.html>>, Stand: 19.04.2022.

²²² Vgl. Matson, Eric: Get Rich Slow, in: *Fast Company* (9), 06.1997. Online: <<http://web.archive.org/web/20030628163134/www.fastcompany.com/magazine/09/slowrich.html>>, Stand: 19.04.2022.

der Drang, ihn zu vermehren, in der *New Economy* als Garant für persönliche Freiheiten. Exemplarisch hierfür wird in der zehnten Ausgabe von 1997 der »activist-turned-capitalist Li Lu« porträtiert, der als »the Voice of the Tiananmen Generation« ganz im Sinne der *New-Economy*-Kultur erkannte, dass »business, not politics, is the force driving social change«²²³. Li Lus Lebenswandel vom protestierenden Studenten auf dem Tiananmen-Platz zum in den USA ausgebildeten Investmentbanker enthält über den entpolitisierenden Wandel von der Politik zur Ökonomie hinaus zwei weitere Lektionen, die Bestandteil der Silicon-Valley-Kultur und der darüber beeinflussten Cyberkultur waren: »[B]usiness has become the ultimate expression of individuality«²²⁴ und »Dictatorship is in an unwinnable war against technology«²²⁵. Auch anhand anderer Beispiele zeigte *Fast Company* immer wieder auf, dass der angepriesene demokratisierende wie auch »democratic capitalism«²²⁶ ökonomisch erfolgreich sein und Vorbildfunktion enthalten konnte, beispielsweise Whole Foods, das auf MitarbeiterInnenmitsprache setze und gleichzeitig »on track to become a billion-dollar company«²²⁷ sei, oder General Electric, das in einer Anlage in Durham (North Carolina) Formen einer »workplace democracy«²²⁸ erprobe, die sich auch als die Effizienz steigernd herausstelle.

Damit dieser Erfolg der durch die Managementlehre der *New Economy* geschulten Unternehmen und UnternehmerInnen anhalte und Technologie tatsächlich als Grundlage menschlicher Emanzipation wirken könne, brauche es allerdings ein Bekenntnis aus der Politik, und dieses fehle bis anhin, zumindest was die etablierten Parteien betreffe. So zumindest lautete die einleitende Botschaft der unter dem Titel *Rage Against the Political Machine* von Ronald Brownstein verfassten Reportage, die vielleicht das aussagekräftigste Beispiel für die politischeren Inhalte der *Fast Company* wie auch für die sich darüber konstituierende Startup-Kultur des Silicon Valleys war. Anlässlich des Wahlkampfs von 1996 charakterisiert Brownstein zu Beginn des Textes sowohl RepublikanerInnen als auch DemokratInnen als Charaktermasken eines veralteten Theaters, mit dem die wahren VertreterInnen der Zukunft, das heißt die AntreiberInnen der *New Economy*, nicht anfangen können: »Both sides wave signs, wear silly hats, talk through boring speeches, drink bartenders to their knees, and grind out their mechanical nominations. The men and women creating the new economy won't be watching.«²²⁹ Zeitgleich spielt sich jedoch durchaus ein politischer Kampf ab, jedoch keiner zwischen DemokratInnen und

223 Somogyi, Stephan: He's the Voice of the Tiananmen Generation, in: *Fast Company* (10), 08.1997. Online: <<http://web.archive.org/web/20030418022124/www.fastcompany.com/magazine/10/lilu.html>>, Stand: 19.04.2022.

224 Li Lu argumentiert damit, dass China hier im Gegensatz zur Politik gewisse Freiheiten gewähre.

225 Somogyi: He's the Voice of the Tiananmen Generation, 1997.

226 Fishman, Charles: Whole Foods Is All Teams, in: *Fast Company* (2), 04.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030413195757/http://www.fastcompany.com/online/02/team1.html>>, Stand: 19.04.2022.

227 Ebd.

228 Fishman, Charles: Engines of Democracy, in: *Fast Company* (28), 10.1999. Online: <<http://web.archive.org/web/20030605100046/www.fastcompany.com/magazine/28/ge.html>>, Stand: 19.04.2022.

229 Brownstein, Ronald: Rage Against the Political Machine, in: *Fast Company* (4), 09.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030422173650/www.fastcompany.com/magazine/04/politics.html>>, Stand: 18.04.2022.

RepublikanerInnen, sondern einer, der als »opening notes of the politics of the Information Age« erscheint und der vor allem von den VertreterInnen der Wirtschaft und des Silicon Valley ausgefochten wird:

But there is another election – unofficial and powerful – taking shape in American business. It is, in many ways, the real election: a debate among business leaders at the vanguard of economic change about the meaning for America of the forces reshaping business. It is an election to define the political order of the next century and the next economy. [...] Business is dividing into two proto-parties: Cyber-Libertarians and Techno-Communitarians.²³⁰

Sowohl *Cyber-Libertarians* als auch *Techno-Communitarians* besitzen dieselben Grundannahmen und Geschäftspraktiken. Erstens gehen beide davon aus, dass »the promise of faster, cheaper computer technology«²³¹ die Welt verändere. Zweitens setzen beide in ihren Unternehmen auf Werte wie »decentralized authority, accelerated decision making, rabid innovation«. In der Haltung zum Staat unterscheiden sie sich jedoch. Die *Cyber-Libertarians* nehmen ihre Inspiration von »Ayn Rand, Milton Friedman, and Friedrich Hayek«²³² und stehen entsprechend für einen radikalen Abbau des Staates bei gleichzeitigem Emporheben des Individuums: »Their ideal is Jefferson's yeoman farmer with an Internet connection«²³³, so Brownsteins Charakterisierung. Die *Cyber-Libertarians* gruppieren sich im Silicon Valley, in dem *Libertarianism* als die »default ideology« erscheint, wie beispielsweise Tom Isenberg, Microsoft-Programmierer und Kandidat der *Libertarian Party* erklärt: »Libertarianism is probably the closest thing you can come to a state religion in the computer industry.«²³⁴ Die Aussage wird durch Brownstein selbst bestätigt: »Libertarian thought grows naturally from high-tech culture.« Die *Techno-Communitarians* hingegen, die sich geografisch entlang der »high-tech auto suppliers crisscrossing southeastern Michigan« formieren, sehen den Staat als notwendigen Teil der Entwicklung. Gerade im postfordistischen Produktionsprozess haben sie die Erfahrung gemacht, dass die neu organisierte Teamarbeit wertvoll ist, und daraus ableitend erkannt, dass es auch bezüglich Institutionen und Infrastruktur verschiedene Teammitglieder braucht.²³⁵ In dieser Vorstellung soll der Staat für die eigenen Interessen mobilisiert werden, statt ihn radikal abzubauen.

Auf den ersten Blick unterscheidet sich dieser Konflikt nicht groß von bekannten politischen Widersprüchen, wie sie auch in den Jahrzehnten zuvor ausgefochten wurden. Doch sobald Brownstein die VorreiterInnen der jeweiligen Positionen einbringt, wird es bezüglich der Vorstellungen der amerikanischen Computerkultur interessanter, da hier

²³⁰ Ebd.

²³¹ Ebd.

²³² Ebd.

²³³ Ebd.

²³⁴ Ebd.

²³⁵ Teamwork wird von den *Techno-Communitarians* immer wieder als spezifische Eigenschaft der *Knowledge Workers* betont. Vgl. z.B. Buffa, Dudley; Hais, Michael: How Knowledge Workers Vote, in: Fast Company (5), 10.1996. Online: <<http://web.archive.org/web/20030628124821/www.fastcompany.com/magazine/05/vote.html>>, Stand: 19.04.2022.

die Differenzen zu schmelzen beginnen. Auf Seiten der cyber-libertären Kräfte nennt er neben Sun-Microsystems-Mitgründer Scott McNealy vor allem T. J. (Thurman John) Rodgers, Gründer des Silicon-Valley-Unternehmens Cypress Semiconductor (1982). Dieser steuert eine Reihe klassischer libertärer Phrasen bei. Mindestlöhne zertören Jobs und den Markt, und Regulationen jeglicher Art widersprechen dem freien Markt, woraus schließlich der so allgemeingültige wie nichtssagende Kalenderspruch resultiert: »My favorite phrase is ›free minds and free markets.‹«²³⁶ Auf Seiten der *Techno-Communitarians* nennt Brownstein neben dem Mathematiker und GM-Mitarbeiter Ralph Miller vor allem den AT&T-Direktor Morley Winograd, der zusammen mit Dudley Buffa *Taking Control: Politics in the Information Age* (1996) verfasste, das, gemäß Brownstein, implizite »Techno-Communitarian manifesto«²³⁷. Dabei suggeriert der Titel eine Korrektur zur libertären *Out-of-Control*-Rhetorik, wie sie durch den *Wired* Redaktor Kevin Kelly populärisiert wurde. Doch inhaltlich stand man gar nicht so weit auseinander. Die *Techno-Communitarians* teilten, gemäß Miller, den Anspruch, dass »government should be smaller«²³⁸. Diesem Anspruch folgend fordert *Taking Control* einen *New Social Contract for America*, der für die »knowledge workers« als »new majority in American politics«²³⁹ unter anderem »more and better communities«²⁴⁰ und individuelle Freiheiten durch »eliminating bureaucratic regulation and establishing boundary condition for participation that preserve the common good«²⁴¹ verspricht.

Dieser *New Social Contract* hat eine realpolitsche wie eine ›theoretische‹ Ebene. Im parteipolitischen Geplänkel bildet sie dieser Antwort auf Gingrichs *Contract with America*, der letztlich nicht zukunftsgerecht sei und die »new class of knowledge workers«²⁴² nicht anspreche, die man allerdings als wachsendes WählerInnensegment unbedingt ansprechen müsse. Entsprechend wird Gingrich von Winograd und Buffa immer wieder persönlich angegriffen. Auf einer etwas theoretischeren Ebene sei der *New Social Contract* Antwort auf die Informationsgesellschaft, in der eine (ursächlich nicht näher erläuterte) neue Form der Wertschöpfung vorherrsche – »It is neither labor nor capital, nor their combination, that is crucial to economic success; knowledge is the key ingredient.«²⁴³ Wie in jeder Epoche brauche es deshalb auch eine neue Form der Politik und damit auch einen neuen *Social Contract*, »if the country is to remain one community«²⁴⁴. Dabei legen gerade die Kommunikationstechnologien die Grundlage dafür, dass diese neue Einheit eine starke wirtschaftliche und politische Basis erhält: »Computer and communication technology will provide each individual with the ability to acquire all the information necessary to be economically self-sufficient and politically independent.«²⁴⁵ All dies einmal

236 Brownstein: *Rage Against the Political Machine*.

237 Ebd.

238 Ebd.

239 Winograd, Morley; Buffa, Dudley: *Taking Control. Politics in the Information Age*, 1996, S. 258.

240 Ebd., S. 257.

241 Ebd.

242 Ebd., S. 69.

243 Ebd., S. 2.

244 Ebd., S. 254.

245 Ebd.

umgesetzt, führe schließlich dazu, dass die AmerikanerInnen ihre einstigen individuellen Freiheiten wieder vollständig erleben können: »In this new age, the individual will once again have to become as self-sufficient as the yeoman farmer of Jefferson's American Dream.«²⁴⁶ Diese Analogie ist an dieser Stelle deshalb als Zitat zu betonen, weil sie Brownstein in seinem Artikel noch als Ausdruck der *Cyber-Libertarians* und nicht der *Techno-Communitarians* ausführte, man es anscheinend also selbst nicht so genau nahm, worin jetzt der große Unterschied zwischen den beiden Positionen lag.²⁴⁷

Nicht nur inhaltlich, auch personell standen Winograd und Buffa nicht besonders weit von den libertären Positionen entfernt. Winograd und Buffa gehörten dem Democratic Leadership Council an, einer 1985 gegründeten Parteifaktion der DemokratInnen beziehungsweise einer Denkfabrik, der unter anderem Bill Clinton und Al Gore angehörten, die die Partei mit dem Ziel neuer Wahlgewinne in die Mitte zu rücken versuchte und die dabei Positionen vertrat, die man unter dem (zu Beginn neben Begriffen wie *New Democrats* auch der Selbstbezeichnung dienenden) Schlagwort »Neoliberalismus« zusammenfassen kann.²⁴⁸ Zu diesen Positionen gehörte, so *The New American Choice Resolution* (1991), die die eigenen Grundsätze zu Papier brachte, einerseits der eher theoretische Befund, dass bisherige politische Distinktionskriterien überflüssig geworden seien: »The old ideologies on the right and left are no longer sufficient to realize the aspirations of the American people.«²⁴⁹ Dazu gehörte aber auch der ganz praktische Befund, dass die Aufgabe Amerikas, »the greatest nation on earth«²⁵⁰, darin bestehe, sich nach außen für den freien Markt einzusetzen – »America must lead the march of nations toward democracy and free enterprise«²⁵¹ – und nach innen für eine Entbürokratisierung und eine umfassende Deregulierung zu sorgen, die man als größere Wahlfreiheit für das Individuum verkaufte: »We believe in reinventing government. We want to eliminate unneeded layers of bureaucracy, and give citizens more choice in public services, from child care and care for the elderly to public schools.«²⁵² Freilich war dies sowohl bezüglich der theoretischen Grundlagen als auch in der Radikalität des geforderten Staatsabbaus beziehungs-

246 Ebd.

247 Die Bezüge zu Jefferson waren in der Cyberkultur verbreitet, allerdings meist ohne Nennung der *Yeoman Farmers*. Die Wahrscheinlichkeit ist entsprechend groß, dass Brownstein den Vergleich selbst dem von ihm zitierten Buch von Winograd und Buffa entnahm und ihn dann auf die zweite politische Richtung übertrug.

248 Vgl. Weaver, Timothy P. R.: *Blazing the Neoliberal Trail: Urban Political Development in the United States and the United Kingdom*, Philadelphia 2016, S. 114f.; Bruenig, Matt: *Neoliberals Used to Call Themselves New Democrats*, in: Jacobin, 22.12.2017. Online: <<https://jacobinmag.com/2017/12/jonathan-chait-neoliberal-clinton-democratic-leadership-council>>, Stand: 19.04.2022; Geismer, Lily: *Democrats and neoliberalism*, Vox, 11.06.2019, <<https://www.vox.com/polyarchy/2019/6/11/18660240/democrats-neoliberalism>>, Stand: 19.04.2022; Rosenberg, Paul: *Clintonism screwed the Democrats: How Bill, Hillary and the Democratic Leadership Council gutted progressivism*, Salon, 30.04.2016, <https://www.salon.com/2016/04/30/clintonism_screwed_the_democrats_how_bill_hillary_and_the_democratic_leadership_council_gutted_progressivism/>, Stand: 19.04.2022.

249 *The New American Choice Resolutions*, 1991. Online: <<https://archive.ph/sEoJx>>, Stand: 19.04.2022.

250 Ebd.

251 Ebd.

252 Ebd.

weise -umbaus nicht deckungsgleich mit den libertären Ansprüchen. Doch besonders weit entfernt war der Ruf nach einem »Information Age government that sets the rules within which the market operates«²⁵³, so Buffa in einem Artikel für *Fast Company*, auch nicht von anderen Positionen, auch was die Themenschwerpunkte betraf. So forderte auch diese Seite immer wieder einen Abbau des »bureaucratic monopoly that dominates public education« und mehr »competition and choice«²⁵⁴ im Bildungsbereich, wenn auch anders als in den libertären Radikalpositionen als Konkurrenzkampf öffentlicher Schulen gedacht. So entspricht das, was Brownstein als zentrale politische Konfliktlinie des Informationszeitalters beziehungsweise der *New Economy* markiert, letztlich einer eher eingeschränkten Wahl auf dem nicht sehr breiten Spektrum zwischen demokratischem Neoliberalismus und republikanischem Libertarianismus.

The First \$20 Million Is Always the Hardest: Die Silicon-Valley-Romane

Zeitschriften wie die *Fast-Company* fanden auf dem Zeitschriftenmarkt ein größeres Publikum. Und mit Blick auf andere Werke scheint es auch so, dass die »knowledge workers, management innovators, and idea merchants«²⁵⁵, so das von *Fast Company* im Gründungsmanifest beschriebene Zielpublikum, auch zu einem kollektiven Bewusstsein gelangten, dessen Pluralismus (auch im Silicon Valley selbst) sich tatsächlich auf die eingeschränkte Skala zwischen *Techno-Communitarianism* und *Cyber-Libertarianism* beschränkte. Beispiele hierfür finden sich auch in einer Reihe die Silicon-Valley-Kultur wiedergebender Romane.²⁵⁶ Zu diesen gehören insbesondere die, mehr als zehn Jahre nach Rogers' *Silicon Valley. A Novel*, die *Silicon Valley Novel* prägenden Texte, wie Douglas Couplands *Brieffroman Microserfs* (1995), Po (Philip) Bronsons Roman *The First \$20 Million Is Always the Hardest* (1997) und (heute wohl etwas weniger bekannt) Pat Dillons, erst als online erschienene Fortsetzungsgeschichte für *The San Jose Mercury News* publizierter Roman *The Last Best Thing: A Classic Tale of Greed, Deception, and Mayhem in Silicon Valley* (1996) oder Joe Hutskos *The Deal: A Novel of Silicon Valley* (1999), der anders als die meisten Fortsetzungsromane erst als Buch erschien und von der *New York Times* danach als Online-Fortsetzungsgeschichte angekündigt wurde, was allerdings zu größeren Diskussionen zwischen Web und Printredaktion und zu einer Sistierung führte, da nicht alle den fiktionalen Text für ein geeignetes Produkt für die *Technology News Section* hielten.²⁵⁷ Alle vier Texte stammen von Autoren, die zugleich als Schriftsteller wie als

253 Buffa; Hais: *How Knowledge Workers Vote*, 1996.

254 Ebd.

255 Taylor; Webber: *Handbook of the Business Revolution – Manifesto*, 1995.

256 Es gab es auch eine Reihe filmischer Beiträge. Beispielsweise die Doku *Triumph of the Nerds* (1996), die auf Mark Stephens' *Accidental Empires: How the Boys of Silicon Valley Make Their Millions, Battle Foreign Competition, and Still Can't Get a Date* (1992 erstmals erschienen, 1996 neu aufgelegt) zurückgeht, oder die TV-Biografie *Pirates of Silicon Valley* (1999) über Steve Jobs und Bill Gates, die auf Freiberger and Swaines *Fire in the Valley* basiert.

257 Vgl. Broersma, Matthew: *New York Times* Web site yanks Apple novel, ZDNet, 04.08.1998, <<https://www.zdnet.com/article/new-york-times-web-site-yanks-apple-novel/>>, Stand: 24.04.2022. Vor allem die ersten drei Romane wurden bereits damals oft miteinander in Verbindung gebracht, z.B. in den Sammelrezensionen des *Wired* und der *Computerworld* bei Riddell, Rob: *Tales of Silicon Fiction*, in: *Wired*, 01.04.1997. Online: <<https://www.wired.com/1997/04/tales-of-silicon-fic>>

Journalisten oder Essayisten tätig waren – Couplands und Bronsons Texte entstanden zudem beide im Rahmen von Recherchen und Artikeln für das *Wired*. Dabei scheint es auf den ersten Blick kontraintuitiv, dass die vier Texte, die allesamt von Gier, Macht, fantasielosem Risikokapital ohne viel Ahnung von Technologie und Gatekeeping neuer Großunternehmen wie Microsoft berichten, zu den literarischen Inbegriffen der Silicon-Valley-Kultur werden sollten. Bronson hegte gar den Anspruch, mit seinem Roman eine Art Gegengeschichte in Form der Perspektive der »anti-myth entrepreneurs who had been hoodwinked, guys who had done the technology and saw someone else steal the credit«²⁵⁸ zu schreiben. Doch bestätigten sie gerade in den beschriebenen Ungerechtigkeiten die Romantisierung des ›wahren‹, wie etwa von Müller-Scholz beschriebenen Silicon Valleys beziehungsweise *New-Economy-Mythos*, »which is about the dream – and price – of getting rich quick and sometimes deserving it«²⁵⁹, so Michael Sterns Rezension von Bronsons Roman.

Die vier Romane über den »birthplace of new postindustrial economy«²⁶⁰ (*Microserfs*) schlingen sich, wie vor allem Edward Rothstein in seiner Rezension bereits aufgezeigt hat und wie Dillon mit seiner »Classic Tale of Greed, Deception« auch im Titel andeutet, entlang literarisch bestens erprobter Narrative.²⁶¹ Auf der einen Seite steht das Kapital in Form der reichen Unternehmen und deren korrupt gewordenen, gierigen und intrigantischen Chefs, RisikokapitalgeberInnen und anderen InvestorInnen, die den Blick für uto-pische Aspekte der neuen Technologien verloren haben und die als eine die persönliche Entfaltung wie auch technologische Innovation unterdrückende Kraft erscheinen. Auf der anderen Seite stehen die Geeks, deren idealistischere Hoffnungen mit den Interessen der Unternehmen kollidieren und die als ProgrammiererInnen oder sonstige TechnikerInnen die ihnen erst fremd wirkenden Probleme in einem großen Abenteuer lösen müssen. Dabei erleichtern die klaren Trennlinien zwischen Gut und Böse die Lektüre. Nicht nur gibt dies den LeserInnen ein Identifikationsangebot, sie sorgt auch dafür, dass die Werke auch dann lesenswert erscheinen, wenn man die zahlreichen Anspielungen und technologischen Buzzwords nicht versteht.²⁶² Genre und Kultur prägend daran ist jedoch weniger die bekannte Gegenüberstellung, die sich als Widerspruchslinie zwischen

tion/>, Stand: 15.04.2022; Ulfelder, Steve: Booked Up. Beyond Geeks: A new genre of high-tech novels emerges, in: Computerworld, 26.05.1997, S. 81–82; Rothstein, Edward: Heroes of a new genre seek their fortunes in the kingdom of Silicon Valley, in: The New York Times, 31.03.1997. Online: <<https://www.nytimes.com/1997/03/31/business/heroes-of-a-new-genre-seek-their-fortunes-in-the-kingdom-of-silicon-valley.html>>, Stand: 16.04.2022; Rosenberg, Scott: Code Boys, Salon, 06.02.1997, <<https://www.salon.com/1997/02/06/bronson/>>, Stand: 17.04.2022.

258 Zitiert nach Kennedy, Dana: Valley of the Deals. Cyberauthor Po Bronson, in: Entertainment Weekly, 04.04.1997. Online: <<https://ew.com/article/1997/04/04/valley-deals/>>, Stand: 17.04.2022.

259 Stern, Michael: In the Chips. Po Bronson's new novel captures Silicon Valley's mad quest for money and fame, in: San Francisco Chronicle, 02.03.1997. Online: <<https://www.sfgate.com/books/article/In-the-Chips-Po-Bronson-s-new-novel-captures-2851451.php>>, Stand: 16.04.2022.

260 Coupland, Douglas: *Microserfs*, New York 1995, S. 136. Gemeint ist an dieser Stelle nicht einfach das Valley, sondern Palo Alto als sein Zentrum.

261 Vgl. Rothstein: Heroes of a new genre seek their fortunes in the kingdom of Silicon Valley, 1997.

262 Auch sind die Anspielungen eine bewusste Verkaufsmasche, weil jede Rezension darauf hinweisen muss, welche Silicon-Valley-Größe sich wohl hinter welcher Figur verbirgt.

Management und ProgrammiererInnen auch schon in Kidders *The Soul of a New Machine* (1981) zeigte, sondern die als neue Bewältigungsstrategie präsentierte Hoffnung, dass eine andere Form des Unternehmens die Probleme der Geeks lösen kann, indem darüber die entstandenen Monopole durchbrochen werden können und damit die Rückkehr in die romantisierte Computerkultur versprochen wird, in der primär Technologie und die Nerd-Community als gesellschaftlich relevante Ordnungsstrukturen wirken, während andere ordnungs- und identitätsstiftende Grundlagen wegfallen:²⁶³ »[L]ines of code don't ask about religion, political opinions, taste in clothing or music«²⁶⁴, so erklärt Jon Carroll in seinem Porträt der Myst-Entwickler Rand und Robyn Miller im *Wired* diese vom Silicon Valley ausgehende, aber längst darüber hinaus wirkende Vorstellung, in der, ganz wie in Levys Ethik, ein *Hands-On Imperative* vorherrscht, der technologische Entwicklung, Markterfolg, Kreativität und sozialen Fortschritt miteinander verbindet.

Dass sich die genannten Romane äußerst passend in dieses hier nur grob abgesteckte Leitbild des Silicon Valleys einreihen, entspricht keiner ideologiekritisch besonders gewieften Analyse, sondern wird mitunter explizit so formuliert: Bronson beispielsweise erklärt in seinem Nachwort, dass er seinen Roman unter dem Eindruck eines Wandels verfasste. Während 1995 noch niemand Bill Gates als den »ultimate gatekeeper of power in Silicon Valley«²⁶⁵ verdrängen konnte, änderte sich bereits ein Jahr später die Ausgangslage dank einer Reihe innovativer JungunternehmerInnen (wobei bei Bronson wie bei anderen Autoren auch die große Mehrheit der Geeks aus Männern besteht):

Quite suddenly, so many of those enterprising minds were attempting to bypass Gate's gates entirely, inventing a new paradigm of technology that ignored operating systems. If they couldn't go through, they would go around. It was an inspiring surge of can-do ingenuity. As of this writing, those efforts may or may not succeed. This book is for all those who are making the attempt and to all those who remind us that the human creative spirit is irrepressible.²⁶⁶

In *The First \$20 Million Is Always the Hardest* erscheint diese »Gegenmacht«, die sich gegen die Orwell'sche Unterdrückung des menschlichen Schöpfergeists wehrt, als Vierer- beziehungsweise später Dreiergespann von ProgrammiererInnen, die von der Hauptfigur Andy Caspar angetrieben werden. Die Truppe arbeitet zuerst am Forschungsinstitut La Honda, das an Institutionen wie das PARC oder das SRI erinnert, für wenig Lohn an einem PC: den für 300 Dollar erhältlichen Volkswagen Personal Computer (VWPC), der als »Network Computer« funktioniert. Doch was als prestigloses Projekt startet, etabliert sich

263 Es geht letztlich um die Suche nach einem neuen Startup, »one that in its devotion to the glory of code, in its communion of like-minded nerds and in its devotion to the liberating character of technology, might make some other way of life possible« (Rothstein: *Heroes of a new genre seek their fortunes in the kingdom of Silicon Valley*, 1997.).

264 Carroll, Jon: *Guerrillas in the Myst*, in: *Wired*, 01.08.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/08/myst/>>, Stand: 05.04.2022.

265 Bronson, Po: *The First \$20 Million Is Always the Hardest: A Silicon Valley Novel*, New York 1997, S. 291.

266 Ebd.

plötzlich als zukunftsähnige Technologie.²⁶⁷ Der Grund hierfür liegt im *Hypnotizer*, einer neuen Sprache beziehungsweise einer von mehreren Systemen nutzbaren Plattform, die als Kernstück des VWPCs gepriesen wird und die man in den Rezensionen wohl zu Recht als Analogie zu Java²⁶⁸ (und seine durchzogene Entwicklungsgeschichte) beziehungsweise etwas genauer zur Java Virtual Machine las.²⁶⁹ Doch mit dem sich abzeichnenden Erfolg geraten die EntwicklerInnen des VWPCs in Konflikt mit dem Chef und dem Sponsoren von La Honda, der aufgrund seiner eigenen Investitionen kein Interesse an einem günstigen Computer hat und stattdessen die Entwicklung leistungsstärkerer Chips fördert, die wiederum den Preis für die teuren Desktop-PCs rechtfertigen. Nachdem sich die Entwickler des VWPCs selbstständig machen und dafür in eine Reihe rechtlicher Konflikte um Eigentumsrechte und den Einfluss mächtiger Unternehmer gerieten, ist das Projekt am Ende über Umwege doch noch erfolgreich, gerade weil sich das neue Paradigma dahinter, wie sich gleich zeigen wird, letztlich als bestechend herausstellt.

Damit vergleichbar schreibt auch Dillon von der neuen Gier und dem Einfluss des Risikokapitals, aber auch von der nicht durchbrechbaren Kontinuität der Silicon-Valley-Mythen. Im Zentrum des Romans steht ein neues Startup, dessen CEO J. P. McCorwin und dessen Sidekick ›Baba RAM DOS‹. Angestellt vom Unternehmen werden die beiden Hauptfiguren Maria Cisneros, eine aufstrebende Marketing- und Wirtschaftsspezialistin aus einer migrantischen ArbeiterInnenfamilie, und Brad Roth, ein ehemaliger Microsoft-Angehöriger, der aufgrund einer als Witz verpackten Kritik an Windows 95 entlassen wurde. Was als großes Projekt für die Menschheit angekündigt wird, stellt sich jedoch als Bluff heraus: Der Chef des Startups setzt auf einen schnellen Börsengang, ohne dass die dafür angedachte AI-Software bereits ein vollendetes Produkt ist. Der Roman ist durch die zahlreichen Plottwists geprägt, die Bill Gates, den Unabomber und eine AI ins Spiel bringen und die den Text (wohl auch aufgrund der Entstehung als Serie) zu einem nicht besonders kohärenten Leseerlebnis zusammenführen.²⁷⁰ An

267 Interessanterweise wurde dies im Promomaterial des Verlages, das von Carlin Romano zitiert wird, nicht, wie im Buchinhalt selbst, als Geschichte einer neuen Kommunikationstechnologie oder Programmiersprache angepriesen, sondern als bekannte Geschichte des *Personal Computers*, dessen Miniaturisierung gegen den Willen der Industrie durchgesetzt werden muss: »As Caspar's team gets closer and closer to a major breakthrough, it becomes clear that this simple computer will threaten the ›bigger is better‹ machismo of the industry.« (Zitiert nach Romano, Carlin: *America the Philosophical*, New York 2012, S. 502.)

268 Vgl. Robischon, Noah: Books: A Comic Roman a Chip, in: Time, 24.02.1997. Online: <<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,985968,00.html>>, Stand: 17.04.2022; Barnes, Bill: Valley Boys, in: Slate, 19.03.1997. Online: <<https://slate.com/culture/1997/03/valley-boys.html>>, Stand: 17.04.2022.

269 Vgl. Rosenberg: *Code Boys*, 1997.

270 Vgl. dazu auch die negativen Rezensionen wie z.B. Busack, Richard von: Pat Dillon's Silicon Valley roman à clef has more bugs than even Windows 95, in: Metroactive, 11.1996. Online: <<https://www.metrosiliconvalley.com/papers/metro/11.07.96/lq-dillon-9645.html>>, Stand: 24.04.2022. Neben der Überzeichnung und Übertreibung bildet die Sprache beziehungsweise das referenzierte Wissen der Cyberkultur ein Beispiel, dessen (fehlende) Angemessenheit als selbstreferentielles Spiel präsentiert wird, das zugleich die Ideenlosigkeit dahinter offenbart. Brad beispielsweise war froh, »to be part of the new frontier J. P. McCorwin was going to carve out of the Silicon Valley Wilderness. He was mixing metaphors. But that was the least about him that annoyed Maria.« (Dillon, Patrick: *The Last Best Thing: A Classic Tale of Greed, Deception and Mayhem in Silicon Valley*,

dieser Stelle aber bemerkenswerter als die Story ist die in Bemerkungen, Dialogen und Reden porträtierte Silicon-Valley-Kultur. Im Divergieren zwischen alten Träumen und neuen (Wirtschafts-)Realitäten liest sich Dillons Text als Fortsetzung von Bronsons Roman. Nach der Erfindung des Computers, »the first best thing«²⁷¹, so der Klappentext, sind alle auf der Suche nach der nächsten großen Erfindung, »the next best thing«²⁷². »The rush of IPOs that stormed the Valley like Visigoths«²⁷³ sorgte allerdings dafür, dass in dieser Suche nicht mehr das Produkt, sondern das Geld im Fokus steht: »It's like IPOs are the 90s equivalent of the frontier land rush. You're bound to wind up with nothing but sand and sagebrush now and then.«²⁷⁴ Damit einher geht der Verlust der Werte wie ›Glaubwürdigkeit‹ oder ›Ehrenhaftigkeit‹, die die »good old days«²⁷⁵ im Valley einst prägten. Als Feindbild fungieren, wie bei Bronson, die nun bereits alten mächtigen Firmen, insbesondere Gates, der in seiner neuen Macht von allen Figuren gehasst wird. Beispielsweise für dessen Stellung findet sich im Büro des neuen Startups ein Poster mit folgendem Witz an der Wand: »Q: How many Microsoft Engineers does it take to change a light bulb? A: None. Bill Gates will just redefine DarknessTM as the new industry standard.«²⁷⁶ Doch die möglichen Nachfolger sind nicht besser. Suns McNealy beispielsweise, selbst ein Befürworter der *Network Computer*, kann einem *500 Dollar Network Computer* in dieser tiefen Preislage nichts abgewinnen,²⁷⁷ und der fiktive McCorwin spielt zwar mit dem Umsturz der Machtordnung im Silicon Valley, sein angestrebter Börsengang erscheint aber in seinem Versuch, möglichst rasch an Kapital zu kommen, vergleichbar mit den Machenschaften anderer Unternehmensführungen. Entsprechend karikieren seine Reden (beziehungsweise viel mehr die leeren Worte) von einer neuen Technologie, die nicht »monopolistic domination and enslavement«, sondern »love and anarchy and independence«²⁷⁸ verspricht, deren Ziel daraus besteht, »to change the world«²⁷⁹, »soul and intellect«²⁸⁰ miteinander zu verbinden und das Netzwerk zu einem »galactic brain« zu verbinden, in dem »information is no longer passive«²⁸¹, vor allem die Versprechen der potenziellen Gates-Nachfolger.

New York 1996, S. 48f.) Dieser selbstreferentielle Humor erinnert an das Spiel mit Namen aus dem späten Cyberpunk, das ebenfalls irgendwo zwischen Ironie und schablonenhafter Ideenlosigkeit liegt.

²⁷¹ Ebd., S. Klappentext.

²⁷² Ebd.

²⁷³ Ebd., S. 349.

²⁷⁴ Ebd., S. 282.

²⁷⁵ Ebd., S. 348.

²⁷⁶ Ebd., S. 64.

²⁷⁷ Das basiert auf tatsächlichen Berichten: McNealy zweifelte den von Larry Ellison ins Spiel gebrachten und von den Medien nun immer wieder angekündigten *500 Dollar Network Computer* an, unter anderem weil die Wartungskosten höher wären, aber auch weil der Preis hoch sein würde, wenn man entsprechend Leistung verlangt. Vgl. McMillan, Robert: The world according to McNealy: \$500 NC a bad idea, 06.1997, <<http://sunsite.uakom.sk/sunworldonline/swol-06-1997/swol-06-sunspot.s.html>>, Stand: 24.04.2022.

²⁷⁸ Dillon: The LAST BEST THING, 1996, S. 86.

²⁷⁹ Ebd., S. 11.

²⁸⁰ Ebd., S. 132.

²⁸¹ Ebd., S. 107.

Allerdings ist es auch bei Dillon so, dass dieser Niedergang nicht umfassend wirkt und es eine kleine Anzahl »RetterInnen« gibt, die, dem aktuellen Zustand des Valleys entgegen, ihm wieder Leben und Bedeutung einhaucht und die den Kampf zwischen Gut und Böse am Ende in die richtige Richtung lenkt. Als sich das Produkt am Ende doch noch als verwertbar erweist (als eine Art empathische Software, die sich als Webplattform nutzen lässt) und man sogar in einem nur angedeuteten Rechtsstreit gegen Microsoft die Namensrechte gewinnt – »they can't own everything«²⁸², so Marias Verteidigung –, wird Maria zum »Rising Star«, wie ihn die alten »Valley romantics«²⁸³ beschreiben, und dies nicht nur, weil sie ganz im Sinne der richtigen Startup-Kultur rechtzeitig interveniert, sich das Startup sichert und nun mit der richtigen Technologie Geld verdient, sondern auch weil sie gleichzeitig dazu auch noch »at the bottom«²⁸⁴ in eine andere Chipfirma investiert, damit zu Wohlstand kommt und so am Ende ihrem Vater, einem einstigen Farmer, auch noch ein Stück Land kaufen kann. Damit siegt zugleich die Revitalisierung des »alten« Verständnisses von Technologie und Arbeit, wie Maria in einer Rede zur Produktvorführung mit Gates im Publikum erklärt. Man habe vielleicht nicht das »last best thing« geschaffen, doch nach dem Abgang von McCorwin bilde die übrig gebliebene Gruppe »a collection of people who are working hard to try to stay in the game«²⁸⁵. Diese interessiert sich ganz im Sinne der richtigen Geeks und einstigen Silicon-Valley-ErfinderInnen nicht für »shipping lanes or even about killer apps«, sondern für eine Technologie, die »should be integrated with humanity so that the world will become an even smaller place«²⁸⁶ und die sich im besten Falle eben doch noch als Startup vermarkten lässt.

Die neue Unternehmenskultur des Silicon Valleys spielt schließlich auch bei *Microserfs* und *The Deal* eine zentrale Rolle. Bei Couplands Roman stellt sich die etablierte Firma (Microsoft) als Hindernis für die persönliche Entfaltung der MitarbeiterInnen heraus, was durch ein neues Startup überwunden werden kann, dazu allerdings später mehr. Bei Hutsko, der ebenfalls Artikel für das *Wired* schrieb und für Apple tätig war, geht es um eine fiktionalisierte Geschichte von Steve Jobs' Ringen mit John Sculley um Apple und die Frage, welchen Weg die einst erfolgreiche Garagenfirma eingehen soll, die sich wiederum, so der Ankündigungstext auf der Buchrückseite, zur Frage »what defines a company — its people, its product, or its vision?«²⁸⁷ verallgemeinern lässt. Diese Frage und der damit zusammengehörige Widerspruch zwischen neuer und alter Unternehmenskultur wird dabei entlang eines männlichen Wirtschaftsthrillers inszeniert.²⁸⁸ Auf

282 Ebd., S. 348.

283 Ebd.

284 Ebd., S. 349.

285 Ebd., S. 341.

286 Ebd.

287 Hutsko, Joe: *The Deal*, New York 1999, S. Buchrückseite.

288 »Männlich« ist der Roman insofern, als dass die männlichen Figuren nicht nur das Geschehen beherrschen, sondern die weiblichen Figuren auch schlecht wegkommen und die im Ankündigungstext vermerkten »Silicon Valley's legendary players: the supercharged young wizards, the glossy baby execs, the bored rich, and the shrewd parasites they attract« geschlechtlich eindeutig codiert sind, beispielsweise in Form der männlichen Manager, Erfinder, Vorstandsmitglieder und der weiblichen Ehefrauen, Affären und Sekretärinnen. Auch die Handlung meint es nicht gut mit den weiblichen Figuren. Greta beispielsweise, die Frau von Locke, lässt sich auf eine Online-Affäre mit einer Person ein, die sich als Online-Betrüger in Form eines Journalisten entpuppt, der wütend auf

der einen Seite steht Peter Jones, der Gründer der Firma Via Computers, der durch »hard work and engineering magic«²⁸⁹ eine aufstrebende Computerfirma schuf, der nun allerdings die »founding vision of putting powerful personal computers into the hands of the individual«²⁹⁰ in Gefahr sieht. Diese Furcht ist begründet, war das letzte Produkt ein Markterfolg und sucht das Unternehmen deswegen nach neuen Geschäfts- und Organisationsstrategien. Weil sich Jones nicht mit den notwendigen betrieblichen Rationalisierungsmaßnahmen abfinden will, wird er in einem Machtkampf von dem von ihm selbst einst eingestellten Matthew Locke als Vorstand abgelöst. Dieser pflegte, in Anlehnung an das Verhältnis von Jobs und Sculley, einst eine Freundschaft mit Jones, er ordnet nun allerdings unter dem Motto »business was business«²⁹¹ alles dem Erfolg unter. Allerdings handelt Locke auch nicht ohne Eigeninteresse. Ihm schwebt, ganz zum Gefallen anderer früher Investoren, ein Zusammenschluss mit einer Konkurrenzfirma vor, was wiederum am Ende als Höhepunkt der Geschichte dank eigener Fehler wie auch durch ein neues Produkt von Jones verhindert werden kann: ein portables Gerät mit Spracherkennung und Netzzugang, das als neuster Markt-Hit angekündigt wird und das als Produkt und Vision zugleich das Gesicht des zukünftigen Computerunternehmens prägt.

Die Silicon-Valley-Romane leben von ihrem »corporate-intrigue subplot«²⁹², der sich entlang bekannter Motive leicht (nach-)erzählen lässt. Allerdings stand dieser bei weitem nicht immer auch im Zentrum der Aufmerksamkeit der LeserInnen. Müller-Scholz empfahl beispielsweise in seiner Liste mit Büchern Dillons Roman. Allerdings wohl weniger aufgrund des Plots denn aufgrund der darin erwähnten Bemerkungen über das Silicon Valley, die die eigenen Aussagen bestätigten, beispielsweise was die versprochene Vollbeschäftigung der kalifornischen Startup-Welt betraf, die, wie Dillon literarisch ausführt, jedem und jeder immer wieder eine neue Anstellung garantierte: »Silicon Valley was booming again«, sodass beispielsweise Brad nach seiner Entlassung bei Microsoft »didn't even have to hit the employment section of the San Jose Mercury News«²⁹³. In anderen Fällen ist es sogar belegt, dass der Fokus der Lektüre in ganz anderen Punkten als in den narrativ hergeleiteten Widersprüchen zwischen neuen und alten Vorstellungen liegen konnte. In George Packers *The Unwinding* (2013) bezieht sich beispielsweise Peter Thiel auf *The First \$20 Million Is Always the Hardest* als persönlichen Erweckungsmoment. Nicht allerdings wegen der Darstellung der Arbeitsbedingungen oder der Gegenüberstellung von Kapital und Arbeit, sondern wegen des Titels: In der Silicon-Valley-Kultur bedeutet Reichtum nicht mehr, eine Million zu besitzen, sondern zum Milliardär zu werden, und gerade dies trieb ihn, gemäß Eigenaussage, besonders an.²⁹⁴ Das wird dem Roman und seiner intendierten Kritik der Machtmonopole vielleicht nicht ganz gerecht, doch

Locke ist, weil er dessen Autobiografie nicht schreiben durfte. Dabei wird Greta nicht gerade positiv in Szene gesetzt, wird sie als Erstnutzerin von Online-Angeboten allzu leichte Beute für den Betrug.

289 Hutsko: *The Deal*, 1999, S. 11.

290 Ebd., S. 10.

291 Ebd., S. 4.

292 Stern: *In the Chips*, 1997.

293 Dillon: *The LAST BEST THING*, 1996, S. 10.

294 Vgl. Packer, George: *The Unwinding: An Inner History of the New America*, New York 2013, S. 214.

tatsächlich wurden insbesondere Bronsons wie auch Couplands Werk auch zum Publikumsschlager, weil sie erfolgreich – und dialogreich als verfilmbare Soaps geschrieben – das Leben der Geeks literarisierten und affirmierten. Zu den dabei betonten Eigenschaften gehörten weniger die Ablehnung des das Silicon Valley prägenden Unternehmergeistes denn der neue Zusammenhalt, der vermeintlich unabhängig von bisherigen Distinktionsmerkmalen und einzig entlang von (Programmier-)Fähigkeiten funktioniert;²⁹⁵ die langen Nächte im Büro und das dazugehörige Arbeitsethos, das zwar durch Finanzierungsfragen, Entfremdungserfahrungen und Widersprüche zwischen ProgrammiererInnen und SponsorInnen und Management ständig angegriffen wird, das jedoch intrinsisch durch die Lust und das Interesse an den Computern weiter angetrieben wird; die karikierten (Regel-)Biografien des Silicon Valley, in dem jeder etwas mit Computern macht, Startups gründet und zum Millionär aufsteigen kann; die Lebensweisheiten der Nerds, die entgegen den HobbyistInnen der 70er-Jahre keine Zeit mehr für DIY-Sachen haben, sondern Produkte auf den Markt werfen müssen – auch unter den Geeks ist derjenige erfolgreich, der einen Markterfolg erzielt –; und das technisch rationale durch den Umgang mit dem Computer geprägte Denken, das den Bezug zur Welt maßgeblich prägt.

Vorbild der porträtierten Geek-Ideologie bildet eine der Funktionsweise des Computers entnommene, technokratische Ablehnung gegenüber bisherigen gesellschaftlichen Ordnungsinstanzen und darin ein Verständnis von Politik als Teil des Problems und nicht als Teil der Lösung. Bei Bronson zeigt sich dies beispielsweise in den wiederkehrenden Andeutungen über die Motivation der verschiedenen Figuren. Caspar verließ Stanford in Richtung La Honda, weil er sich dort erhoffte, sich von den bisherigen Hierarchien und dem »favoritism and politics«²⁹⁶ verabschieden zu können. In La Honda trifft er auf eine Reihe Gleichgesinnter, die ebenfalls den gesellschaftlichen »infinite loops«²⁹⁷ entkommen wollen. Gemeint ist damit der in Computersprache ausgedrückte Befund einer gerade in der Politik und der Bildung dysfunktional gewordenen sozialen Ordnung, in der sich Menschen und PolitikerInnen mehr für »first lady's haircut«²⁹⁸ denn für echte Probleme und Studierende mehr für die Versprechen der Entertainmentindustrie denn für wichtige Inhalte interessieren, was wiederum, so der Loop, die Nachfrage an den falschen Interessen weiter steigere. Allerdings hat sich dieser Loop auch in der neuen Institution ausgebreitet, sodass der Wunsch »to jolt society out of its infinite loop«²⁹⁹ nur durch die Gründung des neuen Startups erfüllt werden kann, bei dem man sich wieder dem einzig relevanten Bereich zuwendet: dem Code beziehungsweise den neuen Technologien, die das Leben und Denken als einziges strukturierendes Merkmal prägen sollten. Ähnlich dazu lautet die Botschaft von *Microserfs*, in dem sich die Entpolitisierungsfantasie als Suche nach neuen Entscheidungsprozessen manifestiert, da die alten

295 Das stimmt bei genauerem Blick allerdings nicht einmal innerhalb der Romane selbst. Gerade Bronsons Roman ist beispielsweise stark durch den männlichen Blick und entsprechende Geschlechtergegensätze geprägt, und von dem die Geeks umgebenden Elitismus ganz zu schweigen.

296 Bronson: *The First \$20 Million Is Always the Hardest*, 1997, S. 34f.

297 Ebd., S. 18.

298 Ebd., S. 17.

299 Ebd., S. 18.

dem Computerzeitalter nicht mehr angemessen erscheinen: »Politics only makes people cranky«³⁰⁰, so lautet beispielsweise einer der Befunde, auf den in einem späteren Kapitel nochmals eingegangen werden wird.

Die Silicon-Valley-Romane nehmen vieles von dem kulturellen Selbstverständnis vorweg, das die amerikanische Cyberkultur bis zum Ende des Dot-Com-Booms auch in anderen Publikationen prägen sollte. Jedoch sind sie darin nicht immer ganz so visionär, wie man sie später anprries. *Microserfs* enthält beispielsweise Einschätzungen, die zwar ebenfalls im Einklang mit seinem kulturellen Umfeld standen – das *Wired* beschäftigte sich seit Beginn weg mit Netzvisionen, brauchte, wie einleitend vermerkt, jedoch ein wenig Anlaufzeit, bis es das Web entdeckte –, die sich jedoch als ausgesprochen falsch erwiesen: »The media has gone berserk with Net-this and Net-that. It's a bit much. The Net is cool, but not that cool.«³⁰¹ Couplands Porträt einer eher klassischen Computer-Startup-Kultur war vielleicht, wie Alex Pappademas schreibt, neben dem pessimistischeren Inhalt, was die Arbeitsbedingungen betraf und die daraus rezipierte Entfremdungskritik, auch ein Grund dafür, dass *Microserfs* anders als Bronsons Roman, trotz baldigen Aufkaufs der Filmrechte durch Universal Pictures und der Ankündigung im *Wired* bezüglich einer Fox-TV-Show,³⁰² zeitnah nicht verfilmt wurde.³⁰³ *The First \$20 Million Is Always the Hardest* war bezüglich des Netzzugangs tatsächlich bereits tiefer im Internetzeitalter verankert:³⁰⁴ Als wichtigste Programme werden, nach Wichtigkeit gelistet, »e-mail manager, newsgroup browser, spreadsheet, word processor, database system«³⁰⁵ genannt, und auch der Computer selbst ist Ergebnis des Netzes: Seine günstigen Herstellungskosten können nur dadurch erreicht werden, dass er als »web computer«³⁰⁶ funktioniert, das heißt, dass er keine großen Systemanforderungen kennt, da er seine Programme direkt von einem anderen Server lädt, was dank *Hypnotizer* leicht umsetzbar scheint. Solche Computer waren in Form des *Network Computers* (NC) Mitte der 90er-Jahre bei Oracle und anderen Firmen tatsächlich ein Thema, und sie lösten, wie bereits angesprochen, auch eine kleinere Diskussion um die Zukunft des PCs und des Cyberspace aus. Jedoch scheiterten NCs bereits früh, unter anderem aufgrund der langsamem Datengeschwindigkeit und der günstiger werdenden PCs. Nicht zuletzt deswegen wurde der PC dann in der Verfilmung von 2002 etwas ausgeschmückt: Statt eines 300-Dollar-NCs war das durch die Geeks entwickelte Gerät nun eine Art Hologramm-VR-Station, die auch den Bildschirm überflüssig machte.

300 Coupland: *Microserfs*, 1995, S. 251.

301 Ebd., S. 280.

302 Vgl. Coupland, Douglas: *Microserfs: Transhumanity*, in: *Wired*, 01.07.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/07/coupland/>>, Stand: 15.04.2022.

303 Vgl. Pappademas, Alex: *Start-up Costs: »Silicon Valley,« Halt and Catch Fire, and How Microserfdom Ate the World*, 271004, <<https://grantland.com/hollywood-prospectus/silicon-valley-halt-ca-tch-fire-microserfs-douglas-coupland/>>, Stand: 15.04.2022.

304 Scott Rosenberg sieht ihn unter anderem deswegen als den besten der drei Romane, der nicht wie Couplands Text wenige Jahre nach Erscheinen bereits schon *out of date* sei. Vgl. Rosenberg: *Code Boys*, 1997.

305 Bronson: *The First \$20 Million Is Always the Hardest*, 1997, S. 213.

306 Ebd., S. 169.

Electronic Frontier Foundation: John Perry Barlow und die Verteidigung der digitalen Frontier

The Net interprets censorship as damage and routes around it.³⁰⁷
(John Gilmore, 1993)

Life in cyberspace is often conducted in primitive, frontier conditions, but it is a life which, at its best, is more egalitarian than elitist, and more decentralized than hierarchical. It serves individuals and communities, not mass audiences, and it is extraordinarily multi-faceted in the purposes to which it is put. In fact, life in cyberspace seems to be shaping up exactly like Thomas Jefferson would have wanted: founded on the primacy of individual liberty and a commitment to pluralism, diversity, and community.³⁰⁸

(Mitch Kapor: Where Is the Digital Highway Really Heading?, Wired, 1993)

Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.³⁰⁹

(John Perry Barlow: A Declaration of the Independence of Cyberspace, 1996)

Die technikoptimistischen Cyberspaceimaginationen vermittelten nicht nur die Überzeugung, dass der Cyberspace die Grundlage einer utopischen Zukunft bilde, sondern auch dass der Staat diesen aufgrund einer imaginierten Dezentralisierung gar nicht zu regulieren vermöge. Dieser Glaube an die antiautoritäre Macht dezentralisierter Technologien hielt insbesondere in Form des wiederkehrenden Mythos eines Internets an, das als unzerstörbare dezentrale Antwort auf einen Atomkrieg gebaut wurde.³¹⁰ Analog dazu würde auch das damalige Netz, so beispielsweise die in den 90er-Jahren oft zitierten Worte von John Gilmore, Angriffe durch die staatliche Zensur nicht hinnehmen und sich dieser, organisch wachsend, immer wieder entziehen. Jedoch zeigte sich mit der neuen Repression gegen die HackerInnen als auch mit neuen Kommunikationsgesetzen in den 90er-Jahren, dass Regulierungen und staatliche Interventionen weniger an die technische Möglichkeit gekoppelt, sondern vor allem eine Frage des politischen Willens der jeweiligen Regierung waren. Dieser ließ sich nicht einfach durch Gadgets oder Hacking-Fähigkeiten umgehen, sondern nur durch die aktive Teilhabe am politischen Prozess und durch eigene politische Subjekte und Organisationen beeinflussen. So entstanden auch aus der durch die Cyberpunks inspirierten Cyberkultur neue politische Vorstöße und Zusammenschlüsse, allen voran die Electronic Frontier Foundation

307 Elmer-Dewitt, Philip: First Nation in Cyberspace, in: Time, 06.12.1993. Online: <<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,979768,00.html>>, Stand: 01.06.2021.

308 Kapor, Mitchell: Where Is the Digital Highway Really Heading?, in: Wired, 03.01.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/03/kapor-on-nii/>>, Stand: 26.06.2021.

309 Barlow, John Perry: A Declaration of the Independence of Cyberspace, Electronic Frontier Foundation, 1996, <<https://www.eff.org/cyberspace-independence>>, Stand: 17.12.2020.

310 Vgl. Boyle, James: Foucault in Cyberspace: Surveillance, Sovereignty, and Hardwired Censors, in: University of Cincinnati Law Review 66, 01.01.1997, S. 178.

(EFF), die manch einer neben dem *Wired* als zweiten wichtigen formierten Ausdruck der Cybdkultur las.³¹¹ Im Folgenden zeigt sich, dass die Hinwendung auf die institutionalisierte politische Arena allerdings nicht zu politisierten Cyberspaceimaginationen führte, sondern dass diesen, wie schon den Vorstellungen des *Wired*, eine entpolitisierende Programmatik zugrunde lag.

Die 1990 gegründete kalifornische Denkfabrik setzte sich zu Beginn vor allem für die Stärkung des *First Amendment* im Bereich digitaler Medien ein, verstand sich aber darüber hinaus bald auch als Antwort auf eine umfassendere Problemstellung. Mit seinem Anspruch, die »digital frontier«³¹² zu zivilisieren, um diese unvermeidbare Aufgabe nicht dem Staat zu überlassen, sah man sich dazu berufen, die Menschheit in ihrem bisher größten evolutionären Projekt zu unterstützen; in »creating what may be nothing less than the united Mind of Humanity, hard-wiring the collective organism of human consciousness«³¹³, so das EFF-Gründungsmitglied Barlow.³¹⁴ Dieser Organismus sollte sich, losgelöst von den territorialen Grenzen, Gesetzen und der Bürokratie, in der sich selbst regulierenden *Digital Frontier* entwickeln. Dabei knüpfte die EFF ihre Cyberspaceimaginationen an libertäre Vorstellungen an, zum Beispiel in der Reproduktion des Mythos eines freie(re)n Marktes im digitalen Raum, der der persönlichen Entfaltung dient; einer libertären Staatskritik, die, wie schon früh kritisiert wurde, die Rolle des Staates in der bisherigen Entwicklung des Internets ignoriert,³¹⁵ oder im geforderten Individualismus,

311 Vgl. z.B. Branwyn, Gareth: *Cyberculture: The Pattern that Connect*, in: Loeffler, Carl Eugene; Anderson, Tim (Hg.): *The Virtual Reality Casebook*, New York 1994, S. 223.

312 Sirius, R. U.; Gans, David; Barlow, John P.: *Civilizing the Electronic Frontier. An Interview with Mitch Kapor & John Barlow*, in: *Mondo 2000* (3), 1991, S. 49.

313 Barlow, John Perry: *Leaving the Physical World*, 1992. Online: <<https://www.eff.org/pages/leaving-physical-world>>, Stand: 01.06.2021.

314 Der in diesem Kapitel im Fokus stehende Barlow war die bekannteste Stimme des EFF. Es gab allerdings auch eine Vielzahl weiterer darin wirkender ProtagonistInnen, die beispielsweise in der betonten Rolle des freien Marktes für die Cyberspaceimaginationen ähnliche Positionen vertraten. Die vermutlich einflussreichste Person neben Barlow und Kapor war Esther Dyson, die sowohl zum politischen Establishment als auch zur etablierten Cyberkultur, wie etwa dem *Wired*, einen guten Draht hatte und die mit *Release 2.0* (1997) einen viel gelesenen technikoptimistischen Blick auf das Internet veröffentlichte. *Release 2.0* versprach, so die Rezension von Derek Bickerton im *New York Times Book Review*, eine glänzende Zukunft in der Gegenwart: »a world of fulfilling communities in which creativity is rewarded, the powerless become powerful and governments, if not quite withering away, lose many of their teeth« (Bickerton, Derek: *Digital Dreams*, in: *New York Times Book Review*, 30.11.1997. Online: <<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/11/30/reviews/971130.30bickert.html>>, Stand: 09.03.2022.) Dyson ist in ihrem Buch bemüht, die Kraft des Marktes in den verschiedensten Lebensbereichen zu beschreiben. Gleichzeitig betont Dyson die Entwicklung weg von den libertären Utopien hin zu deren realpolitischer Umsetzung. Ein in *Release 2.0* dazu besprochenes Beispiel ist der ideologische und praktische Wandel des EFF. Zu Beginn war man der Meinung, dass es gar keine staatliche Intervention brauche. Spätestens mit dem Gang nach Washington gelangte man aber zur Erkenntnis, dass bestimmte staatlich garantierte Rahmenbedingungen notwendig sind, um der Expansion der Netzwerke und ihrer Konflikte, beispielsweise um geistiges Eigentum und den Schutz der Privatsphäre, Rechnung zu tragen.

315 Vgl. Bennahum, David S.: *The Myth of Digital Nirvana*, in: *Educom Review* 31 (5), 1996, S. 24–26. Auf Bennahums Kritik reagierte Barlow mit einer öffentlichen E-Mail, in der er unter anderem darzulegen versuchte, dass wichtige Erfindungen wie FTP, TCP/IP oder HTTP zwar von staatlichen Agenturen vorgelegt wurden, sich aber in der Praxis selbst durchsetzten und später durch die Internet

dem über den Bezug zur romantisierten Frontier zugleich das Versprechen einer neuen Prosperität eingeschrieben wurde. Entgegen den futurologischen Schriften der 80er-Jahre manifestierten sich diese Visionen allerdings nicht in ausgeklügelten utopischen Zukunftsvisionen, sondern vor allem anhand verschiedener Abwehrkämpfe, beispielsweise bezüglich der HackerInnen-Prozesse, bei denen man den Staat aktiv zurückdrängen wollte, oder später bezüglich der neuen Kommunikationsgesetze, die für die EFF ebenfalls symbolische Schlachtfelder bildeten, auf denen der Kampf um die Ordnung der neuen Welt ausgetragen wurde.

Die von der EFF in den Wortmeldungen stets betonte Ablehnung staatlicher Einmischung spiegelte sich bereits in der Gründungsgeschichte, die der EFF als oft erzählte Legende später die notwendige Authentizität innerhalb der Cyberkultur verlieh und die zugleich den Glauben an die vernetzende Kraft der neuen Medien stärkte.³¹⁶ Ende der 80er-Jahre nahm die Repression gegen HackerInnen zu. Mit der Operation Sundevil (1990) und den dazugehörigen koordinierten Hausdurchsuchungen in verschiedensten Bundesstaaten wurde diese auch in der breiten Öffentlichkeit bekannt. Doch die Repression betraf nicht nur die HackerInnen selbst, sondern auch potenzielle InformantInnen und Verbündete. 1990 erhielt beispielsweise Barlow Besuch eines FBI-Agenten, weil er 1989 an Brands fünfter HackerInnenkonferenz teilgenommen hatte. Der Agent war auf der Suche nach Hinweisen auf die NuPrometheus League, eine HackerInnengruppe (oder auch eine Einzelperson), die Teile des Quellcodes von Apples Macintosh beziehungsweise von Apples ›QuickDraw‹ per Post auf einer Diskette versandte.³¹⁷ Der FBI-Agent erwies sich in Fragen von Computertechnologien derart inkompotent, dass Barlow ihm erst viele technische Hintergründe erklären musste. Diese Geschichte des Besuchs und des aufklärenden Gesprächs mit dem FBI veröffentlichte er daraufhin auf *The Well*, wodurch er in engeren Kontakt mit Mitch Kapor geriet. Dem Software-Millionär und einstigen Entwickler von *Lotus 1-2-3* wurden die Disketten der NuPrometheus League ebenfalls zugesandt. Er übergab sie daraufhin selbst dem FBI, geriet jedoch dennoch in deren Visier. Der mit Privatjet ausgestattete Kapor stattete nun aufgrund der gemeinsamen Erfahrung Barlow mehrere Besuche ab, zu denen später auch Steward Brand und Jaron Lanier hinzustießen. Zusammen erkannten sie, dass es derzeit verschiedenste Personen gebe, die als Beschuldigte oder Auskunftspersonen Besuche durch das FBI erhielten. Dagegen

Engineering Task Force zum Standard erhoben wurden, die unabhängig vom Staat agierte. Vgl. Barlow, John Perry: United Nodes of Internet Feedback, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/meme.html>>, Stand: 14.10.2021.

- 316 Vgl. Bromberg, Craig: In Defense of Hackers, in: The New York Times, 21.04.1991. Online: <<https://www.nytimes.com/1991/04/21/magazine/in-defense-of-hackers.html>>, Stand: 25.05.2021; Sterling: The Hacker Crackdown, 1992.
- 317 Vgl. Sterling: The Hacker Crackdown, 1992, S. 220. Im Bekennerschreiben beschrieb sich die Gruppe als moralische Rächerin für Apples falsche Entwicklung, durch die Einzelpersonen sich bereichern konnten: »Our objective at Apple is to distribute everything that prevents other manufacturers from creating legal copies of Macintosh. As an organization, the NuPrometheus League has no ambition beyond seeing the genius of a few Apple employees benefit the entire world, not just dissipated by Apple through litigation and ill will.« (Vgl. Markoff, John: U.S. Inquiry Into Theft From Apple, in: The New York Times, 20.11.1989. Online: <<https://www.nytimes.com/1989/11/20/business/us-inquiry-into-theft-from-apple.html>>, Stand: 25.05.2021.) Mit größter Wahrscheinlichkeit stand hinter der Gruppe ein enttäuschter Apple-Mitarbeiter.

wollte man sich wehren und gründete (nun ohne Lanier) die EFF, die auf die öffentliche Wahrnehmung Einfluss nehmen sollte, die aber auch Anwälte oder Gutachten für die meist jugendlichen HackerInnen bezahlte, die auf der Anklagebank saßen.

Zu den ersten unterstützten Personen gehörten Steve Jackson, dessen Rollenspiel *GURPS Cyberpunk* zu Hausdurchsuchungen führte, Leonard Rose, der eine Anleitung für Trojaner im *Phrack* veröffentlichte und der in der Öffentlichkeit als Mitglied der Legion of Doom gebrandmarkt wurde, und Craig Neidorf, der Herausgeber des *Phrack*, der beschuldigt wurde, geschützte Informationen von Bell System weiterzugeben – es stellte sich später heraus, dass die angeblich geheimen Informationen längst öffentlich erhältlich waren. Diese in der Szene bekannten Figuren förderten die positive Wahrnehmung der EFF – dies nachdem Barlow zu Beginn auf *The Well* von einigen dafür kritisiert wurde, dass er dem FBI-Agenten ›Nachhilfeunterricht‹ gegeben hatte. Hinzu kam die öffentliche Unterstützung durch wichtige Personen der amerikanischen Cyberkultur. John Gilmore (der fünfte Mitarbeiter von Sun Microsystems und dadurch ebenfalls Millionär) und Steve Wozniak unterstützten die EFF beispielsweise schon früh und bildeten zusammen mit Kapor, Barlow und Brand den ersten Vorstand, und Mike Godwin, der auf BBS unter dem Namen ›Johnny Mnemonic‹ auftrat und der Bruce Sterling und William Gibson in ihrem gemeinsamen Buch *The Difference Engine* (1990) unterstützte,³¹⁸ wurde als Anwalt engagiert. Später kamen im Verwaltungsrat weitere VertreterInnen mit großem Netzwerk hinzu, beispielsweise *Wired*-Mitgründerin Jane Metcalfe, Investorin Esther Dyson, die, wie Paulina Borsook 1993 in einem Porträt für das *Wired* berichtete, den »shift from lefty to progressive to free-market advocate«³¹⁹ bereits früh durchmachte, oder Rob Glaser, der ehemalige Microsoft-Mitarbeiter und Gründer des Real-Networks, das unter anderem den RealPlayer hervorbrachte. Barlow selbst blieb neben Gilmore über Jahrzehnte das Gesicht der EFF, während Kapor die EFF 1995 aufgrund eines Burn-outs wieder verließ, der Organisation allerdings verbunden blieb.³²⁰

Die EFF interessierte sich Zeit ihres Bestehens für verschiedene Ebenen des Cyberspace. Man wehrte sich gegen die staatliche Zensur, man war aber auch um die Infrastruktur des Netzes besorgt. Dabei geriet man in einen neuen, die eigene Geschichte prägenden Widerspruch. Einerseits warnte man vor neuen Monopolen und Profitgier. Barlow beispielsweise verglich das bestehende Infrastruktursystem mit dem frühen Eisenbahnnetz, das sich wenige Anbieter unter den Nagel rissen und bei dem »too few people control over too much of the economy«³²¹ erhielten. Dahinter erkannte er ein allgemeines Entwicklungsgesetz, dessen Anwendung er auch im Cyberspace fürchtete: »One of which, if history was to be any guide, was that after a very free society had developed naturally in a very free place, then another society would come and try to make money off of it, and in the course of trying to make money off of it, would impose an awful lot

318 Vgl. Sterling: The Hacker Crackdown, 1992, S. 274ff.

319 Borsook, Paulina: Release, in: *Wired*, 05.01.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/05/dyson-3/>>, Stand: 19.07.2021.

320 Esther Dyson betonte, dass Kapor vor allem die Lobbyarbeit in Washington zu schaffen machte und dass Burn-out deshalb nicht der einzige Grund für den Ausstieg war. Vgl. Dyson, Esther: Release 2.0: die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft, München 1997, S. 43f.

321 Barlow, John Perry: Stopping the Information Railroad, USENIX Conference, San Francisco 1994. Online: <<https://www.eff.org/pages/stopping-information-railroad>>, Stand: 02.06.2021.

of control.«³²² Weniger harsch, aber sich doch in diese Richtung bewegend, bewertete man beispielsweise Apple, dem man mal offener, mal weniger offen vorwarf, um sich selbst einen Mythos aufzubauen, obwohl man mittlerweile genauso wie andere große Unternehmen agiere. Andererseits sah Barlow als einzige Lösung für dieses Problem, dass die Netzinfrastruktur für den freien Wettbewerb geöffnet werden sollte, dass also mehr Wettbewerb die Monopolbildung verhindern könnte. Hierfür schlug man unter anderem vor, dass der Staat ein *National Public Network* bereitstellen sollte, bei dem Netzwerkzugänge benutzerfreundlich und einfach zu handhaben waren, bei dem auf lokaler Ebene aber auch genügend große Konkurrenz durch verschiedene Anbieter existieren, bei dem die Innovation vorangetrieben und bei dem die Privatsphäre geschützt werden sollte.³²³ Einen etwas konkreteren Vorschlag darin bildete die *Personal ISDN*, die schnellere Internetverbindung für jedermann, die dem Internet nochmals einen Schub an neuen NutzerInnen bringen sollte. Erneut argumentierte Barlow dabei mit dem erhofften Ausbau des freien Marktes als Katalysator daraus folgender Entwicklungen: »We also believe that ISDN, whatever its limitations, is rapid enough to jump start the greatest free market the world has ever known.«³²⁴ Dieses Vertrauen auf die Kraft des Marktes war prototypisch für die EFF. Zwar reflektierte man die wiederkehrenden Probleme und Widersprüche der Marktwirtschaft, doch fast immer sah man in Krisenmomenten kein grundsätzliches Marktversagen, sondern, in libertärer Denktradition, vielmehr eine Verunreinigung des Marktes, in der das Gleichgewicht zwischen KonsumentInnen und ProduzentInnen wie auch zwischen den ProduzentInnen von außen zerstört wurde. Die daraus abgeleitete Lösung bestand aus der Forderung nach einem freieren Markt, der sich von der Infrastruktur bis zum digitalen Raum erstrecken sollte. Mit dem Traum des ›größten freien Marktes der Welt‹ überführte die EFF den von den Cyberpunks propagierten Cyberspace als Raum neuer wirtschaftlicher Prosperität und Freiheit in eine neoliberalen Realpolitik.³²⁵

Cyberspaceimaginationen der EFF

Infolge des »most transforming technological event since the capture of fire«³²⁶, so Barlows Einschätzung des Cyberspace, sollte sich die Zukunft der Menschheit in Zukunft digital abspielen: »I have a terrible feeling that your children, by the time they are my age, would be barely recognizable to me as human, so permanently jacked in to The Great Mind will they be.«³²⁷ Die Grundlage der neuen Welt bildeten zwei bereits bekannte

³²² Ebd.

³²³ Vgl. Barlow, John Perry: The Great Work, in: Communications of the ACM 35 (1), 02.01.1992, S. 25–28.

³²⁴ Ebd., S. 27.

³²⁵ Dass Barlow deswegen 1999 vom *FutureBanker Magazine* zu »one of the 25 most influential people in financial services« gewählt wurde, ohne dass er aus diesem Feld stammte, zeigt, dass es eine Rezeption in entsprechender Richtung gab. (Zitiert nach Morrison, Aimée Hope: An impossible future: John Perry Barlow's »Declaration of the Independence of Cyberspace«, in: New Media & Society 11 (1–2), 01.02.2009, S. 54.)

³²⁶ Barlow, John Perry: Jack In, Young Pioneer!, 1994. Online: <<https://www.eff.org/pages/jack-young-pioneer>>, Stand: 28.05.2021.

³²⁷ Ebd.

Konzepte. Erstens verglich man den Cyberspace mit einem weit verzweigten, mit evolutionsbiologischem Vokabular beschriebenen Ökosystem. So erscheint das Internet für Barlow beispielsweise »much like a life form«³²⁸, das in »biological rather than structural terms«³²⁹ beschrieben werden soll. Das klingt nicht unähnlich den kybernetischen Diskursen der vorherigen Jahrzehnte und nimmt zugleich damalige Naturdiskurse auf, wie sie beispielsweise entlang des *Biosphere-2*-Projekts entwickelt wurden.³³⁰ Der Cyberspace entspricht einem biologischen Raum, der alle Eigenschaften eines kybernetisch beschreibbaren Systems teilt: »It is self organizing. It adapts itself readily into the possibilities faced that it finds. It is being created in an interactive way out at the margins rather than in the center.«³³¹ Dieses harmonisch gewachsene System darf nicht von außen zerstört werden, so die daraus abgeleitete zentrale Erkenntnis, mit der die EFF immer wieder vor staatlichen Eingriffen warnte.

Zweitens berief sich die EFF einmal mehr auf das Vorbild der ›Frontier‹, wobei der Wilde Westen des 19. Jahrhunderts mit seinem »unwritten Code of the West«³³² ebenfalls als eine Art kybernetisch beschreibbares Ökosystem fungionierte. Beispielsweise folgten die Verhaltensnormen der Frontier keinen starren Gesetzen. Stattdessen besaß diese wie auch der Cyberspace eine selbstregulierende und wandelbare Ethik, die aus dem eigenen System entsteht und nicht von aussen aufgedrängt wird.³³³ Der Bezug zur Frontier geht in den Schriften der EFF allerdings über das Konzept Ökosystem hinaus und verbindet den bekannten amerikanischen Mythos des rauen, aber Prosperität und Innovation erschaffenden Wilden Westen mit einer Vision des Cyberspace als virtuellen Wirtschafts- und Entfaltungsgenossenschaftsraum. Dieser Raum kennt verschiedene Erscheinungsformen und Metaphern. Im Sinne Gibsons erscheint Barlows Cyberspace beispielsweise als »unmappable, infinitely expandible cerebral space«³³⁴, wie er in seinem Essay *Jack In, Young Pioneer!* (1994) für die *Computerworld College Edition* bildhaft erklärte. Die Unendlichkeit des neuen (neuronalen) Raumes, der mit jedem neuen vernetzten Computer beziehungsweise Server wächst und der sich deswegen nie abschließend kartografieren lässt, erscheint positiv, da dies zugleich verschiedene Grenzen überwindet, darunter nicht nur im Sinne eines Welthirns geistige Limitationen, sondern auch Ländergrenzen oder Ressourcenknappheit – gerade die Abgrenzung vom Nationalstaat und seinen

328 Barlow: *Stopping the Information Railroad*, 1994.

329 Ebd.

330 Vgl. Rötzer, Florian: *Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters*, in: Roesler, Alexander; Münker, Stefan (Hg.): *Mythos Internet*, Frankfurt a.M. 1997 (Edition Suhrkamp 2010), S. 380.

331 Barlow: *Stopping the Information Railroad*, 1994.

332 Barlow, John Perry: *Selling Wine Without Bottles: The Economy of Mind on the Global Net*, 1992. Online: <<https://www.eff.org/pages/selling-wine-without-bottles-economy-mind-global-net>>, Stand: 01.06.2021.

333 »Indeed, one of the aspects of the electronic frontier which I have always found most appealing-- and the reason Mitch Kapor and I used that phrase in naming our foundation--is the degree to which it resembles the 19th Century American West in its natural preference for social devices which emerge from it conditions rather than those which are imposed from the outside.« (Ebd.)

334 Barlow: *Jack In, Young Pioneer!*, 1994.

Grenzen sorgte auch abseits von Barlow für Faszination: Der deutsche Justizminister Edzard Schmidt-Jortzig (FDP) erzählte beispielsweise in einem *Spiegel*-Interview von 1996 begeistert, wie das Internet und seine »anarchische Struktur«³³⁵ den Nationalstaat und seine territorialen Grenzen herausfordere und dabei einen neuen Kapital- wie Informationsfluss zulasse: »Information ohne Grenzen ist für einen Liberalen etwas Wunderschönes.«³³⁶ Ob in der Vorstellung von Schmidt-Jortzig oder Barlow, der digitale Raum löst bestehende wirtschaftliche Probleme, indem er, nunmehr stärker vergleichbarer mit Stephensons Matrix, zu einem mit Eigenverantwortung belebten Raum der Konsumation, Produktion und zukünftigen Prosperität wird. Präsentiert wird dies als Chance für die Menschheit: Die *Digital Frontier* bringt Wohlstand und individuelle Freiheiten, die wenn nötig in immer neuer individueller Abgrenzung virtuell erschaffen werden können. Dies lässt sich allerdings auch als fluchtartige imaginäre Antwort auf eine gesellschaftliche Realität lesen, deren Ressourcenknappheit oder Überakkumulationskrisen im begehbaren Cyberspace aufgehoben werden können.³³⁷ Oder wie Barlow an einer anderen Stelle die Faszination für VR mit der ökonomischen Begrenztheit der Realität erklärt: »We must seek our future in the virtual world because there is no economic room left in the physical one.«³³⁸

Die Analogie zur Frontier-Erfahrung wurde in der Selbstinszenierung auf verschiedenste Weisen reproduziert. Fast schon klischiert für die folgenden Ausführungen findet sich beispielsweise im *Wesleyan*, einem (nicht besonders relevanten) Universitätsmagazin aus Middletown im amerikanischen Connecticut, ein Foto Barlows, in dem er mit Waffe im Anschlag und Mac auf dem Pfahl auf seinem amerikanischen Farmland posiert. Der Wandel des »Wyoming cattle rancher« zu »one of the nation's most outspoken computer experts«³³⁹, so das zugehörige Porträt, repräsentiert bereits bildlich die Leitmotive des erhofften gesellschaftlichen Wandels: Wie in den Cyberpunk-Romanen vorgezeichnet, wird der einsame, individualistische und widerspenstige Cowboy zur Avantgarde des Sprungs in das Informationszeitalter erkoren, das unendlich Raum für neue Entfaltung bietet – Joseph Lockard hat zu Recht betont, das in diesem Bild zugleich ein latent brutal und gewalttägliches Ideal vorherrscht.³⁴⁰ In der Regel geschahen die Bezüge zur Frontier allerdings weniger bildlich denn textlich, wo sie der EFF seit Beginn weg als sinnstiftende Rahmung ihrer eigenen Aktivitäten dienten.

³³⁵ Schmidt-Jortzig, Edzard: »Der Nationalstaat ist überholt.« Interview mit Edzard Schmidt-Jortzig, in: *Spiegel*, 11.03.1996, S. 104.

³³⁶ Ebd., S. 102.

³³⁷ Diese These ist nicht neu, sondern findet sich beispielsweise bei Brande, David: *The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology* in William Gibson, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md. 1996, S. 100; Cooper, Simon: *Plenitude and Alienation: The Subject of Virtual Reality*, in: Holmes, David (Hg.): *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*, London 1997 (Politics and culture), S. 93.

³³⁸ Barlow: *Jack In, Young Pioneer!*, 1994.

³³⁹ Greim, Lisa: Cognitive Dissident, in: *Wesleyan*. The University Alumni Magazine LXXVII (1), Sommer 1994, S. 9.

³⁴⁰ Vgl. Lockard: *The Myth of Virtual Community*, 1997, S. 223.

Abbildung 19: John Perry Barlow, 1994 im Wesleyan, dem Universitätsmagazin der Wesleyan University³⁴¹



Bezüge zur Frontier finden sich beispielsweise in Barlows 1990 für das *Whole Earth Review* geschriebenem Essay *Crime and Puzzlement*, das noch vor der eigentlichen Gründung online erschien, auf regen Zuspruch stieß und heute als Gründungsdokument der EFF rezipiert wird. Im zweiten Teil des Aufsatzes fasst Barlow nochmals die verschiedenen kafkaesken Anklagen und FBI-Besuche und das Leben der jugendlichen Abenteurer zusammen, die auf dem Weg ins Erwachsenwerden Dinge ausprobieren, die nicht immer dem Gesetz entsprechen. Zuvor jedoch steckt Barlow die künftigen Themenschwerpunkte, wie beispielsweise die Frage nach *Free Speech* oder Eigentumsrechten im Netz, ab. Dabei orientiert sich auch dieser Aufsatz am Frontier-Konzept. Die einleitend angesprochenen »Desperados of the DataSphere«³⁴² treffen sich in den »frontier villages«³⁴³

341 Wesleyan, in: Wesleyan. The University Alumni Magazine LXXVII (1), Sommer 1994, S. 1. Der Hinweis auf das Bild stammt aus Lockard, Joe: Progressive Politics, Electronic Individualism and the Myth of Virtual Community, in: Porter, David (Hg.): Internet Culture, New York 1997, S. 223.

342 Barlow: *Crime and Puzzlement*, 1990.

343 Ebd.

(dem BBS wie *The Well*), die jugendlichen HackerInnen erinnern an Billy the Kid und Tom Horn, die nicht immer wissen, auf welcher Seite des Gesetzes sie wirklich stehen, und der Cyberspace gleicht auch in vielen anderen Belangen dem noch nicht vollständig eingegliederten Wilden Westen:

Cyberspace, in its present condition, has a lot in common with the 19th Century West. It is vast, unmapped, culturally and legally ambiguous, verbally terse (unless you happen to be a court stenographer), hard to get around in, and up for grabs. Large institutions already claim to own the place, but most of the actual natives are solitary and independent, sometimes to the point of sociopathy. It is, of course, a perfect breeding ground for both outlaws and new ideas about liberty.³⁴⁴

Der ambige Charakter der Frontier zwischen Unzivilisiertheit und Prosperität und Freiheit und Gesetzlosen bildet den diskursiven Kern der EFF ab, auch im Sinne der oftmals widersprüchlichen Verbindungen, die sich in verschiedenen Themenbereichen zeigen. Beispielsweise widerspricht der unzugängliche ›Einzelgänger‹ – ›the culture of the nerd – the solitary libertarian down in his basement saying ›Don't tread on me‹³⁴⁵, so eine Barlow zugeschriebene Äußerung, die die Einsamkeit der Subjekte der Frontier mit HackerInnen-Stereotypen und libertären Konzepten verbindet – sozialen Normen, darunter auch sinnvollen, wie er als digitaler Marlboro-Man und Cyberpunk zugleich zum neuen Freiheitssymbol wird. Und die unternehmerische Freiheit und Abwesenheit des Staates bilden die Grundlage zukünftiger Prosperität und Freiheit, obwohl man sich für die Zivilisierung und Kartografierung der Frontier ausspricht, unter der Bedingung allerdings, dass man diesen Prozess selbst anführt. Ebenso wenig lehnt man die staatliche Rechtsprechung gänzlich ab. Man fürchtet allerdings die Anwendung bestehender Gesetze in einem Raum, in dem sie nicht angemessen erscheinen. Was bedeutet es beispielsweise, wenn jemand Sicherheitslücken ausnutzt und ein System ausspioniert? Ist das gleichbedeutend mit Hausfriedensbruch, so das oft gemachte Beispiel Barlows, oder bräuchte es hierfür nicht neue rechtliche Kategorien, die die Andersartigkeit des digitalen Raumes berücksichtigen? Um solche Fragen zu lösen, arbeitete man unter anderem an einer transnationalen *Information Bill of Rights*, die die Meinungsfreiheit im Cyberspace schützen sollte. Daraus wuchs später der bis heute wirkende Anspruch der EFF, mehr Einfluss auf die amerikanische Gesetzgebung zu nehmen. Zugleich forderte man aber auch einen Abbau der Gesetze im Cyberspace, in dem ein neues Freiheitsgefühl organisch wachsen sollte, in dem Cyber-Cowboys und Natives³⁴⁶ schon seit Langem einsam durch den Raum streifen und der wie der Wilde Westen ein wirtschaftliches und soziales Experimentierfeld darstellt, das man nicht von außen aufbrechen sollte. Wiederum liefert das Bildnis der Frontier dabei die Vorlage. In *Jack In, Young Pioneer!* führt Barlow beispielsweise mit einer Analogie über die »cycle of frontier inhabitation«³⁴⁷ aus,

344 Ebd.

345 Bromberg: *In Defense of Hackers*, 1991.

346 Im Frontier-Verständnis von Barlow erscheinen Cowboys und Natives oft als AkteurInnen, die konfliktlos nebeneinander ihre Freiheit leben.

347 Barlow, John Perry: *Jack In, Young Pioneer!*, 1994. Online: <<https://www.eff.org/pages/jack-young-pioneer>>, Stand: 28.05.2021.

wie aus dem einstigen kreativen Raum durch die falsche ›Zivilisierung‹ der Regierung ein regulierter und dadurch langweiliger Ort wurde.³⁴⁸ Um den zunehmenden Einfluss durch Staaten oder bürokratische Unternehmen zu verhindern, empfahl Barlow den Cyberpunks und HackerInnen deshalb, selbstbewusster aufzutreten. Sie sollten ihren eigenen *Code of the West* erhalten und selbst bestimmen, was die angemessenen Gesetze und Ordnungen des Cyberspace sein sollten. Hierfür mussten sie aber für mehr Verständnis sorgen und andere Menschen in die neue Welt einführen, so wiederum die geforderte Strategie in *Crime and Puzzlement*: »If we come on as witches, they will burn us. If we volunteer to guide them gently into its new lands, the Virtual World might be a more amiable place for all of us than this one has been.«³⁴⁹

Doch diese sanfte Einführung schien nicht immer zu gelingen, zumindest gemäß den eigenen Betrachtungen. Immer wieder sah man sich, im Einklang mit der imaginierten Frontier-Erfahrung, als angegriffene Personengruppe. Exemplarisch hierfür beschreibt Barlow in *Crime and Puzzlement* nicht nur die strafrechtliche Verfolgung, sondern auch die mediale Hetzjagd gegen die HackerInnen. Nachdem der Kalte Krieg an Bedeutung verloren hatte, so seine These, verlor auch der Kommunismus an Relevanz als *All-in-one*-Feindbild. Stattdessen suchte sich die amerikanische Gesellschaft verschiedene neue Feindbilder, beispielsweise Terrorismus oder Kindesentführungen. Diese werden nun wiederum durch die HackerInnen und Cyberpunks abgelöst, die erneut eine größere Abstraktion und damit umfassende Funktion als Feindbild der Digitalisierung mit sich bringen: »The perfect bogeyman for Modern Times is the Cyberpunk!«³⁵⁰ Ein Resultat hiervon bilde ein neuer ›Neo-Luddismus‹, bei dem die Menschen ihre Wut über die Rationalisierung der Arbeitswelt und die Welt der Daten, die sie nicht verstehen, auf die Cyberpunks übertragen, was, so Barlow an anderer Stelle, die negative Wendung des Begriffs ›Hacker‹ erkläre.³⁵¹ Belegt wird die Hypothese einer negativen kollektiven Wahrnehmung der Cyberpunks empirisch nicht, doch Barlow geht es auch nicht um die vertiefte kulturhistorische Analyse eines Feindbilds, sondern vielmehr um die Stellung der Verteidigung. Die EFF und die mit dessen Thesen verbundene Cyberkultur lebt von einer wiederkehrenden Selbstviktimsierung, in der man sich als letzte/r VerteidigerIn einer neuen bedrohten Minderheit inszeniert. Diese aktivistische Selbstdarstellung des Verbands der MultimillionärInnen, UnternehmerInnen und kulturell einflussreichen Persönlichkeiten mündete in zahlreiche historisch merkwürdige Vergleiche. Barlow

348 »There is a cycle of frontier inhabitation which has usually gone like this: Misfits and dreamers, rejected by or rejecting society, are pushed out into the margins. There they set up camp and maintain what little order they want in it by unwritten codes, the honor of thieves, the Code of the West. Despite their usual haplessness, they discover resources and start exploiting them. Burghers and boosters back in the civilized regions hear of these discoveries. Settlers, a milder sort, come in with their women and children and are repelled by the savagery and license of their predecessors, whether mountain men, prospectors, or Indians. They send for troops to secure the frontier for the Rotary Club and the PTA. They elect representatives, pass laws, and, pretty soon, they've created another place which is boring but which at least appears predictable.« (Ebd.)

349 Barlow: *Crime and Puzzlement*, 1990.

350 Ebd.

351 Vgl. Barlow, John P.: *Electronic frontier: coming into the country*, in: *Communications of the ACM* 34 (3), 01.03.1991, S. 19–21.

beispielsweise bemüht in *Crime and Puzzlement* Martin Niemöllers berühmtes Zitat »Als die Nazis die Kommunisten holten ...« und setzt seine eigene Haltung gegenüber den HackerInnen in ein Verhältnis dazu, indem er bekundet, selbst nicht mehr schweigen zu wollen. Diese Abgrenzung gegenüber einem vermeintlichen neuen Faschismus in Form des autoritären Staates findet sich auch bei den Cyberpunks. R. U. Sirius und George Gleason bezeichneten beispielsweise im *Mondo 2000* die Hausdurchsuchungen bei Steve Jackson als »SS-Raids«³⁵². Und Paco Nathan, der *FringeWare*-Herausgeber, verstand die Organisierung einer neuen Verschlüsselungscommunity als Antwort auf das Aufkommen eines neuen Faschismus: »I can't help but note that Berkeley's Cypherpunk Movement (at least spawned there, but now global in practice) arises after a swell of rampant fascism: Tiananmen Square, Secret Service raids, the alleged New World Order etc.«³⁵³ Heute würde man diese libertäre Paranoia in ihrer falschen Zuschreibung von Faschismus Verschwörungsrhetorik nennen.

Barlow und die EFF teilten solche Einschätzungen, sie konnten in ihren Argumenten jedoch, auf das gesamte Werk bezogen, differenzierter und vor allem auch vielstimmiger sein, was ihre Cyberspaceimaginationen und dafür aufgebrachten Referenzen betraf. Barlow beispielsweise bediente sich historischer Analogien, lieferte nüchterne Marktanalysen, sprach im Cyberpunk-Gibberish über die virtuelle Realität, zog kulturanalytische Vergleiche zu Guy Debords Begriff des Spektakels³⁵⁴ und brachte mitunter auch New-Age-Vorstellungen ein: In mehreren Artikeln erwähnt er beispielsweise, wie ihm bei den bisherigen VR-Angeboten das ›Prana‹ fehle, eine Art Seele beziehungsweise »the Hindu term for both breath and spirit«³⁵⁵. Auf den Begriff brachte ihn der PARC-Forscher Ranjit Makkuni.³⁵⁶ Trotz dieser vielfältigen Bezüge blieben die zentralen gemeinsamen Nenner der EFF ein diskursives Triumvirat von einem Lob des freien Marktes, einer ebenso gelobten unternehmerischen Initiative und einer libertären Betonung individueller Freiheiten. Kapor beispielsweise, der sich zu Beginn der EFF dem Themenblock »Designing the Future Net«³⁵⁷ widmete, propagierte die Zukunft des Internets 1990 als »a reliable digital network available to everyone with no restrictions on content and policies which promote information entrepreneurship.«³⁵⁸ Und Barlow präsentierte seinerseits eine Cyberspaceimagination, in der dieser als ein neuer Kontinent mit unend-

352 Sirius, R. U.; Gleason, George: Do G-Men Dream of Electric Sheep, in: *Mondo 2000* (3), 1991, S. 42.

353 Nathan, Paco: cypherpunk: »90's make the 60's look like the 50's«, in: *FringeWare Review* (1), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220653/www.fringeware.com/fwr/fwr01-14.html>>, Stand: 26.05.2021. Dass die ›New World Order‹ für Nathan den gemeinsamen Nenner bildet, zeugt nebenbei bemerkt für die Anfälligkeit der Cyberkultur für (rechte) Verschwörungstheorien.

354 Vgl. zum Spektakel Conners, Leila: After the media class. Interview mit John Perry Barlow, in: *NPQ: New Perspectives Quarterly* 12 (2), Spring.1995, S. 42.

355 Barlow, John Perry: Is There a There in Cyberspace?, 1995. Online: <<https://www.eff.org/pages/the-re-there-cyberspace>>, Stand: 28.05.2021.

356 Vgl. Barlow, John Perry: Surfing the Fence Line, in: *Forbes*, 12.01.1997. Online: <<https://www.forbes.com/asap/1997/1201/062.html>>, Stand: 28.05.2021.

357 Barlow, John Perry: A Not Terribly Brief History of the Electronic Frontier Foundation, 1990. Online: <<https://www.eff.org/pages/not-terribly-brief-history-electronic-frontier-foundation>>, Stand: 25.05.2021.

358 Ebd.

lichen wirtschaftlichen Möglichkeiten und Ressourcen erscheint, der prädestiniert für den *Information Entrepreneurship* der Zukunft ist:

Imagine discovering a continent so vast that it may have no other side. Imagine a new world with more resources than all our future greed might exhaust, more opportunities than there will ever be entrepreneurs enough to exploit, and a peculiar kind of real estate which expands with development.³⁵⁹

Dieser Kontinent mit unendlich Ressourcen wird durch eine konservierende Kraft bedroht. »The American Occupation Army of Cyberspace«³⁶⁰, Barlows Bezeichnung für die NSA und den Staat, droht, wie sich in allen Frontier-Bezügen ankündigt, mit dem Einmarsch in das ihr fremde Territorium. Dies hätte zu Beginn vor allem Folgen für die »few aboriginal technologists and cyberpunks«³⁶¹, die ihren Lebensraum verlieren. Diese lebten bisher in einer Harmonie, in der die Analogie zur Frontier noch mehr an historischer Genauigkeit verliert als sonst schon: Die Cyberpunks beschreibt Barlow als »nomadic and tribal«³⁶² mit einem »Indian sense of property«³⁶³ während die Techies wie die VR-EntwicklerInnen den »mountain men of the fur trade«³⁶⁴ gleichen.³⁶⁵ Beide lebten bisher harmonisch in einem unbegrenzten Spiel- und Experimentierfeld, der nun bedroht werde. Dieser Verlust trüfe allerdings, so das eigentliche Argument von Barlow, zugleich alle zukünftigen BewohnerInnen, die unter neuen Einschränkungen litten. Alle könnten ihre »privacy, freedom of expression, economic opportunity, and property rights«³⁶⁶ verlieren. Und ein Jahr später ergänzt Barlow, wie die »Besetzungsarmee« sowohl »a threat to liberty anywhere people communicate with electrons« bilde als auch die »American competitiveness«³⁶⁷ einschränke, indem sie den »free trade«³⁶⁸ im digitalen Raum hemme, beispielsweise indem die Regierung internationale Exportgenehmigungen für verschlüsselte Software beziehungsweise Dienstleistungen entzog, für die sie keinen Schlüssel erhielt.

Clipper Chip und die Declaration of the Independence of Cyberspace

Diese Furcht vor staatlicher Regulierung eines freien Raumes zieht sich durch die verschiedenen Texte hindurch, die sich in den 90er-Jahren positiv auf VR oder den Cyberspace bezogen. Auf Rheingolds Buchrückseite von *Virtual Reality* wird beispielsweise Jerry Garcia, Gitarrist von *Grateful Dead*, zitiert: »They made LSD illegal. I wonder what

359 Barlow: *Electronic frontier*, 1991, S. 19.

360 Barlow, John Perry: Decrypting the Puzzle Palace, in: *Communications of the ACM* 35 (7), 01.07.1992, S. 25.

361 Barlow: *Electronic frontier*, 1991, S. 19.

362 Ebd.

363 Ebd.

364 Ebd.

365 Die Vergleiche von »Fur-Man« und VR-EntwicklerInnen entstammen der BBC-Dokumentation *Colonizing Cyberspace*.

366 Barlow: *Electronic frontier*, 1991, S. 20.

367 Barlow: *Decrypting the Puzzle Palace*, 1992, S. 25.

368 Ebd.

they're going to do about this stuff.«³⁶⁹ Und auch Bruce Sterling verkündete 1990 in einem Beitrag, der im Katalog der Ars Electronica abgedruckt wurde, dass als Analogie zu LSD ein Verbot drohen könnte, wenn sich die ›radikale technische Veränderung‹ gegenüber der verwertbaren Vision durchsetzt: »Und es ist nicht unmöglich, dass der Cyberspace überhaupt für ungesetzlich erklärt wird, wie Lysergsäure, besonders wenn er von einer technophilen Rhetorik getragen wird, die eine Revolution im Zustand der Menschen proklamiert.«³⁷⁰ Bei Barlow hatte die libertäre Kritik zumindest einen realpolitischen Hintergrund, der nach den ersten HackerInnenprozessen zum zentralen Kampffeld der EFF und der ihr verbündeten Kräfte wie dem *Wired* wurde. Als 1993 die Regierung von Bill Clinton und Al Gore eingesetzt wurde, mit dessen Mitarbeitenden die EFF teilweise in engem Kontakt stand,³⁷¹ erhoffte man sich bei der EFF neue Verbündete im Kampf gegen staatliche Eingriffe im Cyberspace. Doch weit gefehlt, führte die neue Regierung eine unter ihrem Vorgänger George Bush erst angedachte, aber wieder verworfene Idee ein, Telekommunikationsgeräte mit einer potenziellen Backdoor auszustatten, die von den eigenen Geheimdiensten genutzt werden konnte. Gleichzeitig sollten Produkten die Exportgenehmigung entzogen werden, die mit Verschlüsselungen arbeiteten, zu denen der Staat keinen Zugang erhielt. Die Schlüsseltechnologie hierfür bildete der *Clipper Chip*, der auf jedem neuen Telekommunikationsgerät installiert werden sollte.³⁷² Der *Wiretap Chip*, wie er von KritikerInnen genannt wurde, verschlüsselte die Inhalte, während er staatlichen Kreisen einen gesicherten Zugang erlaubte. Bei der Regierung argumentierte man, wie in den kommenden Jahrzehnten üblich, zugleich mit dem Schutz der eigenen Wirtschaftsgeheimnisse wie mit der Abwehr von Terrorismus und anderen in der Öffentlichkeit gerne porträtierten Gefahren, wie pädophiler Pornografie, Drogenhandel oder dem organisierten Verbrechen (die ›Four Horsemen of the Infocalypse‹, wie die stereotypen Feindbilder ironisch genannt wurden). So verkündete man 1993 in einer Pressemitteilung zur freiwilligen Einführung des *Clipper Chips*: »While encryption technology can help Americans protect business secrets and the unauthorized release of personal information, it also can be used by terrorists, drug dealers, and other criminals.«³⁷³ Barlow empfand dies als Ausrede und den *Clipper* als rückwärtsweisenden, das heißt aus der Industrieära stammenden Versuch, »to establish imperial

369 Rheingold, Howard: *Virtual Reality*, New York 1991 (A Touchstone book), S. Buchrückseite.

370 Sterling, Bruce: *Die Zukunft des Cyberspace – Wildes Grenzland gegen hyperrealen Grundbesitz*, in: ARS ELECTRONICA: *Virtual Worlds*, Linz 1990, S. 2. Online: <<https://archive.aec.at/media/asset/s/2210121905e2d446774e94556c2bb02d.pdf>>, Stand 11.12.2022.

371 Diese Kontakte gingen bis ganz oben in die Regierung. Barlow beispielsweise erhielt bei Al Gore eine Privataudienz, über die er immer wieder berichtete. (Vgl. Barlow: *Stopping the Information Railroad*, 1994.)

372 Vgl. Kehl, Danielle; Wilson, Andoi; Bankston, Kevinb: *The Battle of the Clipper Chip and the War Over Key Escrow, DOOMED TO REPEAT HISTORY?*, New America, 2015, S. 5–11. Online: <<https://www.jstor.org/stable/resrep10502.5>>, Stand: 31.05.2021.

373 The White House: *Statement by The Press Secretary*, 16.04.1993. Online: <<https://clintonwhitehouse6.archives.gov/1993/04/1993-04-16-press-release-on-clipper-chip-encryption-initiative.htm>>, stand 01.10.2024.

control over cyberspace« und als »a process that might end freedom in America«³⁷⁴. Zugleich interpretierte man die Idee des *Clipper Chips* als Verrat durch jene Kräfte, auf die man einst hoffnungsvoll gesetzt hatte und die man nun politisch bekämpfen musste. Man rief dazu auf, Abgeordneten Protestbriefe zu schreiben, die Öffentlichkeit zu sensibilisieren, sich in den Computerorganisationen wie der EFF zu organisieren und eigene und frei erhältliche Verschlüsselungssoftware zu nutzen (insbesondere PGP).

Die Beliebtheit des *Clipper Chips* war von Beginn weg gering – wenn auch einige prominente Figuren ihn unterstützten, beispielsweise Dorothy Denning.³⁷⁵ Bei den KritikerInnen fürchtete man trotz geringer Beliebtheit, dass Clinton den Markt zu seinen Gunsten manipulierte, indem die Regierung die Chips subventionierte und damit ausgestattete Produkte in Massen aufkauft³⁷⁶ oder indem die Freiwilligkeit indirekt aufgehoben wurde, indem Unternehmen durch Exportgenehmigungen oder durch Regierungsaufträge indirekt gezwungen werden könnten, die Chips einzusetzen.³⁷⁷ Auch hier wurde der Markt zu einem viel diskutierten Thema. Steven Levy beispielsweise stellte im Namen der KritikerInnen die Frage nach dem eigentlichen Motor der Entwicklung: »Why shouldn't the market rather than Government determine what sort of cryptosystem wins favor?«³⁷⁸ Und für Barlow gab es nur eine Lösung: »We have to use the market to fight back.«³⁷⁹ So rief er im *Wired* dazu auf, Produkte zu boykottieren, die den *Clipper Chip* installierten.³⁸⁰ Trotz intensiver PR-Arbeit der Regierung – man verwies beispielsweise auf pädophile Straftäter, die ihre Dateien verschlüsselten, und der NSA-Mitarbeiter Stewart Baker veröffentlichte 1994 im *Wired* unter dem Titel *Don't Worry Be Happy* einen Artikel darüber, »why key escrow encryption – aka the Clipper Chip – is good for you«³⁸¹ – scheiterte der *Clipper Chip* an der fehlenden Massenanwendung. Bis 1996 wurde der Chip weder von den Herstellern noch von den KonsumentInnen genutzt, und so wurde er letztlich auch vom Staat wieder aufgegeben. Das bedeutete aber keine Abkehr vom Überwachungswunsch. Die Regierung reagierte auf die Niederlage mit einer neuen Idee und setzte künftig nicht mehr auf Hardware, sondern auf Software: Mittels neuen *Key-Escrow*, das heißt der Hinterlegung des zur Entschlüsselung notwendigen Schlüssels bei Drittanbietern, sollte der Staat notfalls ebenfalls Informationen abfragen können. Dies hatte den Vorteil, dass verschiedene AnwenderInnen unterschiedliche Produkte entwickeln konnten und dass die sichtbare Hardware in den unsichtbaren Software-Hinter-

374 Barlow, John Perry: Jackboots on the Infobahn: Clipping the Wings of Freedom, in: *Wired* 2 (4), 1994. Online: <<https://www.eff.org/pages/jackboots-infobahn-clipping-wings-freedom>>, Stand: 31.05.2021.

375 Vgl. Denning, Dorothy: The Clipper Chip Will Block Crime, in: Ludlow, Peter (Hg.): *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*, Cambridge 1996, S. 215–216.

376 Vgl. Barlow: Jackboots on the Infobahn, 1994.

377 Vgl. Levy, Steven: Battle of the Clipper Chip, in: *The New York Times*, 12.06.1994. Online: <<https://www.nytimes.com/1994/06/12/magazine/battle-of-the-clipper-chip.html>>, Stand: 31.05.2021.

378 Ebd.

379 Barlow: Jackboots on the Infobahn, 1994.

380 Vgl. ebd.

381 Baker, Stewart A.: Don't Worry Be Happy, in: *Wired*, 1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/nsa-clipper/>>, Stand: 31.05.2021.

grund verschwand³⁸² – inwiefern es einen Backdoor-Zwang für verschlüsselte Kommunikationstechnologien braucht, bleibt bis heute in zahlreichen Ländern eine politisch und wirtschaftlich umstrittene Frage.

Die nach zähem Kampf eintretende Niederlage der *Clipper Chips* – Clintons und Gores »Techno-Bosnia«³⁸³, so die etwas merkwürdige Analogie von Levy, dessen GegenspielerInnen und »crypto equivalent of snipers«³⁸⁴ die Cypherpunks seien – lag einerseits am fehlenden Interesse der Unternehmen, sich indirekten Regulationen zu unterwerfen. Bereits 1993 verfassten beispielsweise die 26 größten amerikanischen Computerunternehmen, darunter Apple, AT&T, HP und IBM, einen gemeinsamen Brief gegen die Einführung des *Clipper Chips*.³⁸⁵ Hinzu kamen technische Fehler beziehungsweise potenzielle Schwachstellen, was das Vertrauen in den *Clipper Chip* weiter unterlief. Zugleich führte der Aufstand der EFF und anderer Kräfte zu einer großen öffentlichen Aufmerksamkeit. Im »first holy war of the information highway«³⁸⁶ (Steven Levy) entstanden mehrere öffentliche Briefe bekannter Personen, in den verschiedenen BBS wurde das Thema rege diskutiert und eine elektronische Petition der Computer Professionals for Social Responsibility erhielt 50.000 ›Unterschriften«.³⁸⁷ Im Text dazu warnte man unter anderem vor dem zukünftigen Verlust der persönlichen Freiheit: »We believe that if this proposal and the associated standards go forward, even on a voluntary basis, privacy protection will be diminished, innovation will be slowed, government accountability will be lessened, and the openness necessary to ensure the successful development of the nation's communications infrastructure will be threatened.«³⁸⁸ Dem hinzu kamen die üblichen Verweise auf den Orwell'schen Überwachungsstaat. Eric Hughes, Mitautor des *Cypherpunk's Manifesto*, warnte beispielsweise in einem von John Markoff überlieferten Zitat in der *New York Times* vor dem autoritären Staat, wie er in 1984 vorgezeichnet wurde: »This plan [gemeint ist der *Clipper Chip*, Anm. d. Verf.] creates the ears of Big Brother, just as Orwell warned.«³⁸⁹ Barlow und die EFF unterstützten diese Voten, sahen sich allerdings nicht nur in einem Verteidigungskampf, sondern forcierten ebenso ein positives Verständnis für Verschlüsselungstechnologien. Man schlug beispielsweise eine *Policy on Cryptography* vor, in der unter anderem festgehalten wurde, dass es »no law restricting any use of cryptography«³⁹⁰ und »no restriction on the export of cryptographic algorithms or any other instruments of cryptography« geben solle, dass es keine massenhafte

382 Vgl. Kehl; Wilson; Bankston: The Battle of the Clipper Chip and the War Over Key Escrow, 2015, S. 8f.

383 Levy: Battle of the Clipper Chip, 1994.

384 Ebd.

385 Vgl. Markoff, John: COMPANY NEWS; Computer Code Plan Challenged, in: The New York Times, 29.05.1993. Online: <<https://www.nytimes.com/1993/05/29/business/company-news-computer-code-plan-challenged.html>>, Stand: 31.05.2021.

386 Levy: Battle of the Clipper Chip, 1994.

387 Vgl. Kehl; Wilson; Bankston: The Battle of the Clipper Chip and the War Over Key Escrow, 2015, S. 7.

388 Electronic Petition to Oppose Clipper, <https://www.epic.org/crypto/clipper/cpsr_electronic_petition.html>, Stand: 31.05.2021.

389 Markoff, John: Big Brother and the Computer Age, in: The New York Times, 06.05.1993. Online: <<https://www.nytimes.com/1993/05/06/business/big-brother-and-the-computer-age.html>>, Stand: 31.05.2021.

390 Barlow, John P.: A Plain Text on Crypto Policy, in: Communications of the ACM 36 (11), 01.11.1993, S. 26. Online: <<https://doi.org/10.1145/163359.163378>>.

Überwachung der Kommunikation geben dürfe und dass niemand gezwungen werde, sein »key escrow systems« dem Staat zu übergeben – mittelfristig war dieser Widerstand ein Erfolg: Seit 1996 fiel die Verschlüsselungssoftware nicht mehr unter die *Munitions List*, und 1999 wurde schließlich auch der Export von besserer Verschlüsselungssoftware ohne Backdoor erlaubt.

Die Stimmung, mit der die EFF und andere die Verschlüsselungstechnologie verteidigten, glich den Anfängen des *Personal Computers* oder der späteren Euphorie über die VR. Verschlüsselungssoftware sollte gleichzeitig ein neues Zeitalter der Privatsphäre ermöglichen wie die Basis eines neuen Wirtschaftszweiges bilden. »The crypto business is exploding«³⁹¹, dies meinte beispielsweise Steven Levy dazu in der *New York Times*, was er unter anderem anhand eines Beispiels aus dem Sport ausführte: »Even the National Football League is adopting crypto technology; it will try out encrypted radio communication between coaches and quarterbacks, so rivals can't intercept last-minute audibles.«³⁹² Auch in der politischen Mobilisierung glich die Bewegung gegen den *Clipper Chip* in Ansätzen den Diskussionen und Praktiken der frühen ComputerentwicklerInnen. Die verschiedenen Kräfte, die gegen den *Clipper Chip* kämpften und die sich selbst häufig der neuen Bewegung der Cypherpunks zugehörig fühlten, sahen sich in einem politischen Kampf gegen den »cyberspace police state«³⁹³. Man mobilisierte und organisierte Gruppen und man schuf eine neue Praxis durch eigene Verschlüsselungssoftware wie PGP, die, so Barlow, das zukünftige Material bildeten, »from which the walls, boundaries – and bottles – of Cyberspace will be fashioned«³⁹⁴. Dabei erkannte man nun, dass die technologische Entwicklung nicht einfach einer unkontrollierbaren kybernetischen Entwicklung folgt, sondern dass man darin von außen wie von innen Einfluss nehmen konnte, etwa hinsichtlich der Netzwerkagentur. »Architecture is politics«³⁹⁵, so lauten Kapers geflügelte Worte dazu. Wiedersetzt sich diese politische Stoßkraft der Ausgangsbeobachtung einer zunehmenden Entpolitisierung, wird hier doch (vielleicht sogar intensiver als zuvor) politisch um die Ordnung des Cyberspace und anderer Anwendungen gestritten? Die Frage ist berechtigt, denn gleichzeitig offenbarte der Cyberspace ja auch eine alternative Perspektive, was auch einer vermeintlichen Utopielosigkeit widerspricht, beispielsweise was die politische Konfiguration zukünftiger Gesellschaften betrifft. So unterläuft der Cyberspace, gemäß Barlow, ja bestehende repressive Strukturen wie Staaten, die durch Netzwerktechnologien selbst infrage gestellt werden: »By creating a seamless global-economic zone, borderless and unregulatable, the Internet calls into question the very idea of a nation-state.«³⁹⁶ Solche Visionen waren tatsächlich nicht so weit von emanzipatorischeren VR-Hoffnungen entfernt, die mit dem neuen Raum ebenfalls eine Aufkündigung bestehender sozialer Normen erwarteten. Allerdings, und das

391 Levy: Battle of the Clipper Chip, 1994.

392 Ebd.

393 Ebd.

394 Barlow: Selling Wine Without Bottles, 1992.

395 Vgl. Barlow: Leaving the Physical World, 1992.

396 Barlow, John Perry: Thinking locally, acting globally, in: Time, 15.01.1996. Online: <<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,983964,00.html>>, Stand: 02.06.2021.

ist der entscheidende Unterschied, läuft die Entstaatlichung und Aufhebung bestehender Gesetze und Normen bei der EFF und Barlow auf die Imagination eines entpolitisierten Raumes in einem reterritorialisierten Cyberspace hinaus.

Was damit gemeint ist, zeigt sich zum Beispiel in Barlows an der 1996 am World Economic Forum in Davos gehaltenen *Declaration of the Independence of Cyberspace*,³⁹⁷ die ebenso sehr Öffentlichkeit wie Kritik generierte.³⁹⁸ Barlow verfasste die Erklärung als Antwort auf den 1996 eingeführten *Telecommunications Reform Act*, den er aufgrund des darin enthaltenen *Communications Decency Act* kritisierte. Dieser sollte die unkontrollierte Verbreitung von Pornografie im Internet regulieren, indem die Onlineverbreitung von ›obscene or indecent‹ Inhalten an unter 18-Jährige strafbar wurde.³⁹⁹ Bei der EFF und anderen stieß man sich vor allem an der Verwendung des Begriffes ›indecency‹. Man fürchtete sich vor der Ungenauigkeit des Begriffes, der Strafbarkeit von Äußerungen, die bisher unter die Meinungsfreiheit fielen, und davor, dass das Gesetz die Türen für neue Zensur und staatliche Einmischung im Cyberspace öffnen würde. Unter anderem rief man deswegen die *Blue Ribbon Online Free Speech Campaign* ins Leben, bei der Webseiten ihre Unterstützung der (wie auch immer verstandenen) ›Redefreiheit‹ durch ein Bild kundtun konnten. Zudem veröffentlichte man erneut verschiedene Protestschreiben und Essays, wie etwa Barlows Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. Solche Kritik hatte insofern Erfolg, als dass der *Communications Decency Act* bereits 1996 mit dem Paragraphen 230 ergänzt wurde, der eine Schutzklausel für Internetdienstanbieter enthielt⁴⁰⁰ – die rechtliche Grundlage für den späteren Erfolg von Social-Media-Unternehmen wie Facebook. Doch in der öffentlichkeitswirksamen Kampagne der EFF ging es inhaltlich längst nicht mehr nur um das neue Gesetz. Im Anklang an Jeffersons Unabhängigkeitserklärung wurde implizit einmal mehr die Erinnerung an die Frontier evoziert.⁴⁰¹ Entgegen dem Original wird in der *Declaration of the Independence* kein neuer Staat ausgerufen,

397 Für einen Forschungsüberblick dazu vgl. Kreiss, Daniel: *A Vision of and for the Networked World: John Perry Barlow's A Declaration of the Independence of Cyberspace at Twenty*, in: *Media Independence*, London 2014, S. 117–138; Buozi: *Making common sense of cyberlibertarian ideology*, 2021.

398 Zur damaligen Kritik am Autonomieanspruch, dem Mythos eines Netzes, das abseits seiner Infrastruktur und der damit verbundenen Arbeit beschreibbar ist, dem realen *Digital Divide*, der Meinungsfreiheit durch Zugangsbeschränkung stärker einschränkt als die staatliche Zensur, dem Pathosreichtum Barlows oder den libertären Versprechen vgl. unter anderem Bennahum: *The Myth of Digital Nirvana*, 1996; Horvath, John: *Internet Independence and the Mass Mind*, heise online, <<https://www.heise.de/tp/features/Internet-Independence-and-the-Mass-Mind-3410883.html>>, Stand: 14.10.2021; Lovink, Geert; Schultz, Pit: *Der Anti-Barlow*, heise online, <<https://www.heise.de/tp/features/Der-Anti-Barlow-3454039.html>>, Stand: 14.10.2021; Medosch, Armin: *Die 5. Internationale Konferenz über Cyberspace*, Telepolis, 11.03.1996, <<https://www.heise.de/tp/features/Die-5-Internationale-Konferenz-ueber-Cyberspace-3410899.html>>, Stand: 09.11.2021; McCarty, Diana: *Nettime: the legend and the myth*, Netttime, 1997, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/info3.html>>, Stand: 09.11.2021.

399 Viele Bestandteile des Gesetzes wurden aufgrund von Gerichtsentscheidungen nachträglich wieder rückgängig gemacht.

400 Der Paragraph 230 legt fest, dass Anbieter nicht als Autoren der von ihnen verbreiteten Inhalte gelten und folglich nicht als Verleger haftbar gemacht werden können.

401 Vgl. Barbrook, Richard: *HyperMedia Freedom*, in: Ludlow, Peter (Hg.): *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, Cambridge, Massachusetts 2001 (Digital communication), S. 51.

sondern in Form einer verallgemeinerten Abgrenzung vor staatlicher Einmischung eine libertäre Staatskritik formuliert. Dabei wird nicht nur den bisherigen Regierungen die Rechenschaft und Loyalität aufgekündigt, sondern auch allen zukünftig gewählten Organen. Anstelle des politischen Körpers tritt das einzelne Individuum – im Detail auch sichtbar im proklamatorischen Übergang des ›Wir‹ zum ›Ich‹ –, das aus der Legitimation seiner selbst und seiner Freiheit als höchstes moralisches Gut die Unabhängigkeit seines virtuellen Raumes proklamiert:

We have no elected government, nor are we likely to have one, so I address you with no greater authority than that with which liberty itself always speaks. I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear. [...] We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before.⁴⁰²

Während der Körper in der realen Welt gefangen bleibt und dort den Gesetzen der jeweiligen Staaten gehorchen muss, bildet der Geist eine neue Zivilisation im Netz, die sich selbst reguliert und in der das einzelne Individuum in letzter Instanz immer über dem Kollektiv steht. Die Antwort auf die Frage, wie genau in dieser Frontier-Romantisierung der soziale Zusammenhalt geregelt werden soll, bleibt Barlow allerdings schuldig. Die *Declaration of the Independence of Cyberspace* bietet auch kein ausgereiftes Konzept über den Cyberspace, sondern bildet vor allem eine Ansammlung von Andeutungen für eine libertäre Cyberspaceimagination. Beispielsweise weist Barlow die Vorstellung zurück, dass der Staat den Cyberspace wie ein öffentliches Projekt planen und gestalten könnte: »Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it, as though it were a public construction project.«⁴⁰³ Angesichts der staatlich finanzierten Geschichte der Computernetzwerke ist dies eine etwas merkwürdige Vorstellung,⁴⁰⁴ doch Barlow hält dem einen Cyberspace entgegen, der als ein natürlich gewachsenes und weiterhin wachsendes Ökosystem erscheint: »[Cyberspace] is an act of nature and it grows itself through our collective actions.«⁴⁰⁵ Die virtuelle Welt werde so ihren »own Social Contract«⁴⁰⁶ formen. Während die amerikanische Regierung mit dem *Telecommunications Reform Act* »the dreams of Jefferson, Washington, Mill, Madison, DeToqueville, and Brandeis«⁴⁰⁷ beleidige, werden die Träume der vor allem bei den libertären DenkerInnen beliebten TheoretikerInnen und PolitikerInnen im Cyberspace neu belebt. Dazu

402 Barlow: *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996.

403 Ebd.

404 Dies wurde auch damals kritisiert. David Bennahum wies Barlow beispielsweise 1996 in seinem Newsletter auf die kollektive Arbeit am Internet als Gegenstück zum freien Markt hin (vgl. Bennahum, David: *United Nodes of Internet: Are We Forming a Digital Nation?*, in: Ludlow, Peter [Hg.]: *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, Cambridge, Massachusetts 2001 [Digital communication], S. 39–45.). Und Richard Barbrook kritisierte Barlows Vorstellungen ebenfalls 1996 als neoliberalen Eskapismus (vgl. Barbrook: *HyperMedia Freedom*, 2001.).

405 Barlow: *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996.

406 Ebd.

407 Ebd.

bleibt der egalitäre Anspruch an eine faire und transnationale Welt, »that all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth.«⁴⁰⁸. Ganz ähnlich dazu beschrieb, wie anfangs zitiert, auch Kapor den Jefferson'schen Cyberspace als einen Ort, in dem das Leben aufgrund breiter und dezentralisierter Angebote und vereinfachter Zugänge »is more egalitarian than elitist, and more decentralized than hierarchical«⁴⁰⁹ – dies würde zugleich eine »diversity of users and manufacturers, true communications among the people, and all the dazzling goodies of home shopping, movies on demand, teleconferencing, and cheap, instant databases«⁴¹⁰ bedeuten. Sowohl Kaps als auch Barlows Vorstellungen bilden Vorläufer später erschienener libertärer Visionen einer gänzlich entpolitisierter Technologie. Peter Thiel erklärte beispielsweise in einem Aufsatz von 2009, dass »the great task for libertarians is to find an escape from politics in all its forms«⁴¹¹. Mit Bezug auf das von Thiel mitgegründete PayPal erscheint der Cyberspace dabei als libertäres Vorzeigemedium bei der »creation of a new world currency, free from all government control and dilution«⁴¹². Thiels einziger Wermutstropfen für die libertären Kräfte liegt darin, dass sich diese virtuelle Freiheit wie die (vermeintliche) Unabhängigkeit des Netzes nicht einfach auf die Realität ausdehnen lassen.

Diese Kontinuität bedeutet allerdings nicht, dass alle libertären DenkerInnen mit Barlow etwas anfangen konnten. Einige KommentatorInnen lasen die egalitäre Rhetorik der EFF beispielsweise allzu wörtlich. Reilly Jones, ein amerikanischer Ingenieur, der sich vor allem einen Namen für die transhumanistische Philosophie des Extropismus machte, schrieb beispielsweise in einer Erwiderung auf Barlows Erklärung für den Newsletter der ExtropistInnen von einem Marxismus, den Barlow durch seine revolutionäre Rhetorik und sein unabhängiges Territorium evoziere. So entstehe durch die ausgerufene Dichotomie von an der neuen Technologie Teilhabenden und Ausgeschlossenen ein »new version of Marx's class struggle«⁴¹³. Das war weder intendiert, noch lässt sich dies als Affirmation aus den libertären Versionen der EFF schließen. Jones' Kritik mutet nicht zuletzt auch deswegen unfreiwillig komisch an, weil Barlows und Kaps Gleichheitsversprechen, wie verschiedene Anekdoten zeigen, vielmehr konträr zu Marx eine radikale Blindheit gegenüber den eigenen Klassenunterschieden eingeschrieben war. Auf die Frage der *Mondo 2000* an Kapor, was der »software multimillionaire«⁴¹⁴ mit den ›Digital SkateboarderInnen‹ gemeinsam habe, die die EFF in ihren Prozessen unterstützten, sah Kapor beispielsweise keinen Unterschied: »I'm the same digital skateboarder that they are, only I'm a little bit older and have more

408 Ebd.

409 Kapor: *Where Is the Digital Highway Really Heading?*, 1993.

410 Ebd.

411 Thiel, Peter: *The Education of a Libertarian*, Cato Unbound, 13.04.2009, <<https://www.cato-unbound.org/2009/04/13/peter-thiel/education-libertarian>>, Stand: 09.08.2021; vgl. Morozov: *Smarte neue Welt*, 2013, S. 220f.

412 Thiel: *The Education of a Libertarian*, 2009.

413 Jones, Reilly: *A Critique of Barlow's »A Declaration of the Independence of Cyberspace»*, in: *Extropy* 17 (2), 1996.

414 Sirius; Gans; Barlow: *Civilizing the Electronic Frontier. An Interview with Mitch Kapor & John Barlow*, 1991, S. 48.

life experience.«⁴¹⁵ Wie er könnten junge HackerInnen allesamt durch Software reich werden, wenn man ihnen nicht mit falschen Strafen für ihren jugendlichen Leichtsinn den Lebensweg zerstört. Der freie Markt des Cyberspace verspricht eine unendliche Anzahl Aufstiegsgeschichten und soziale Mobilität durch innovative Leistung.

Am Rande wurde Kapers und Barlows libertäre Interessenspolitik auch durch Personen kritisiert, die selbst die den Cyberspaceimaginationen der EFF zugrundeliegenden Diskurse prägten. Bruce Sterling beispielsweise beschrieb 1992, wie es in Kapers Cyberspace nicht um den Ausbau der Demokratie oder um die Stärkung von Utopien, sondern um ein Geschäftsmodell ging: »This world of decentralized, small-scale nodes, with instant global access for the best and brightest, would be a perfect milieu for the shoestring attic capitalism that made Mitch Kapor what he is today.«⁴¹⁶ Dabei sah Barlow mitunter selbst, dass die libertäre Staatskritik in seinen realen Anwendungen desaströse Folgen haben konnte. In einem Vortrag anlässlich der USENIX Conference von 1994 stellte er beispielsweise die Frage, ob der Abbau des Staates nicht auch zu neuer Ungleichheit führe. So deutet er beispielsweise an, dass mit der Privatisierung der Bildung, der Post und sogar Teilen der Polizei kein besseres Leben für die Armen entstehe. Daraus leitet Barlow einen literarischen Vergleich ab: »It's like something out of »Snow Crash«.«⁴¹⁷ Konsequenzen zog man daraus jedoch keine.

415 Ebd.

416 Sterling: The Hacker Crackdown, 1992, S. 290.

417 Ebd.