

die Geräte durchaus gut in die Umwelt einfügen. Sie verbrauchen, so die heute nicht ganz korrekte Einschätzung von Clement, keine großen Mengen an Energie und verursachen auch keine nennenswerte Umweltverschmutzung. Sie haben auch das Potenzial, zu einem Alltagsgegenstand zu werden, der den Menschen überall begegnet. Gleichzeitig drohen die aufdringlich gewordenen und um Aufmerksamkeit ringenden Geräte das Leben zu dominieren und sich doch nicht harmonisch in die Umwelt einzufügen. Wie man sich in dieser Situation für den richtigen Weg entscheidet, darüber waren sich, wie sich im Folgenden zeigt, die VertreterInnen emanzipatorischer Computervereine und Zeitschriften in den 70er-Jahren nicht immer einig.

Abbildung 6: If 'Small is Beautiful, is Micro Marvellous?'²²⁶



Figure 1

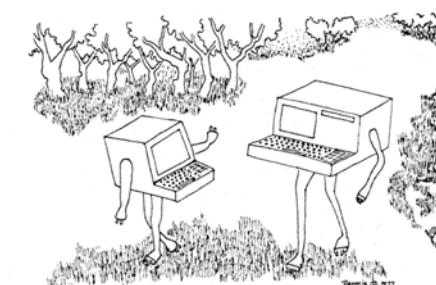


Figure 2

Gegenkultur und New Left: Die einseitige Debatte zwischen der *People's Computer Company* und den *Computer People for Peace*

Computers are mostly used against people instead of for people; used to control people instead of to free them; time to change all that. We need a People's Computer Company.²²⁷

(*People's Computer Company 1 (1)*, 1972)

And don't sneer at living Marxism and Maoism but study them.²²⁸

(*Computer People for Peace: Interrupt Nr. 15*, 1971)

Im Oktober 1972 erschien der erste Newsletter der *People's Computer Company* (PCC), deren Name lose an Janis Joplins Rockgruppe Big Brother and the Holding Company angelehnt war. Bereits diese Referenz deutet an, dass man bei der PCC, anders als bei bereits existierenden Computermagazinen, den Stil der Gegenkultur pflegte.²²⁹ Vergleichbar mit den darin entstehenden Zines fanden sich in der PCC neben Zeichnungen, Karikaturen

226 Ebd., S. 43., S. 44.

227 *People's Computer Company 1 (1)*, 1972, S. 16.

228 *Computer People for Peace: Interrupt Nr. 15*, 1971, S. 15.

229 Vgl. Turner: From Counterculture to Cyberculture, 2008, S. 114.

oder Comics wild angeordnet Artikel zu verschiedenen Themen. Das kreative Chaos vervielfältigte sich durch die Vielzahl an Schriftarten, in denen Kommentare, Titel oder Artikel manchmal von Hand und manchmal mit der Maschine geschrieben wurden. Dieser verspielte Stil spiegelte den Inhalt der Hefte. »Fun, games and serious stuff«²³⁰ bildeten den anvisierten Gegenstand, durchaus in dieser Reihenfolge gedacht. Der Computer sollte Spaß machen.²³¹ Damit traf man einen Nerv, sodass die PCC in der ersten Hälfte der 70er-Jahre zur wichtigsten Schnittmenge von kalifornischer Computerszene und Gegenkultur wurde.²³² Sowohl inhaltlich als auch personell war man auf beide Seiten hin mit den neusten Entwicklungen und den wichtigsten Netzwerken verbunden. Mitgründer Bob Albrecht beispielsweise war Teil der Computerförderung des alternativen Bildungsangebots des nahe der Free University gelegenen Portola Institute, an dem unter anderem auch Stewart Brand verkehrte und an dem der *Whole Earth Catalog* seinen Ursprung hatte.²³³ Und im Newsletter der PCC publizierten bekannte Gesichter der Computerszene, beispielsweise Lee Felsenstein, Mitarbeiter vom Community-Memory-Projekt. Auch wurden darin alle wichtigen Computerevents verkündet, beispielsweise die Gründung des Homebrew Computer Clubs. Kurz gesagt: Wer sich in den 1970er-Jahren informieren, dazugehören oder sich vernetzen wollte, abonnierte den fünf Mal jährlich erscheinenden Newsletter der PCC.

Neben diesem existierte auch ein dazugehöriger Club, das People's Computer Center, in dem regelmäßig Workshops, Vernetzungs- oder Spieletreffen stattfanden.²³⁴ Mit Hilfe eines »small, friendly computer«²³⁵ – ein *Time-Sharing*-Terminal, der mit einem PDP-8/E-Computer verbunden war – sollten NutzerInnen hier ihre Computerfähigkeiten verbessern. Zum anvisierten Zielpublikum gehörten nicht nur die aufkommenden HobbytechnikerInnen und Computerfreaks, sondern auch Kinder, Jugendliche oder Institutionen, die bisher wenig mit Computern zu tun hatten. Man schulte sie im Umgang mit Computern und stattete sie mit Tipps aus, wie man möglichst günstig einen Computer zusammenbasteln oder wie man seine Universität vom Kauf eines Computersystems

²³⁰ People's Computer Company 1 (1), 1972, S. 1.

²³¹ Eine Einschätzung, die von anderen geteilt wurde. Jim Warren bemerkte beispielsweise 1973 (positiv verstanden), dass Spiele aktuell einer der wichtigsten Verwendungszwecke der *Personal Computer* bildeten: »The most widespread use, currently, is unquestionably for the purpose of playing games.« (Warren: *Personal computing*, 1977, S. 496.) Dass Computer Spaß machen sollten, war allerdings keine gänzlich neue Erkenntnis. Der von Ken Olson und Harlan Anderson 1953 entwickelte *Memory-Test*-Computer folgte gemäß Olson einem ähnlichen Ansatz: »We believed computers should be fun.« (zitiert nach Waldrop: *The Dream Machine*, 2001, S. 144.).

²³² Zur Bedeutung der Games vgl. auch Höltgen, Stefan: »Und wenn ich diese Taste drück« ...» Sounds und ihre Programmierung in BASIC-Spielen, in: *Paidia* – Zeitschrift für Computerspielforschung, 23.03.2022. Online: <<https://www.paidia.de/und-wenn-ich-diese-taste-drueck-sounds-und-ihre-programmierung-in-basic-spielen/>>, Stand: 15.04.2022.

²³³ Vgl. Rankin, Joy Lisi: *A People's History of Computing in the United States*, Cambridge, Massachusetts 2018, S. 97; Turner: *From Counterculture to Cybersculture*, 2008, S. 70.

²³⁴ Das Center um Fred Moore und Howie Franklin trennte sich 1975 von der Zeitschrift um Bob Albrecht. Trotz Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Führungskultur als auch bezüglich des Ortes der Vernetzung (lokale Clubs und Workshops gegenüber einer Wissensvermittlung und Vernetzung durch die Zeitschrift) blieb man sich inhaltlich verbunden.

²³⁵ People's Computer Company 1 (1), 1972, S. 1.

überzeugen konnte. Das Bildungsangebot entsprach dem Kerngebiet der PCC, doch weit einflussreicher als die durchgeführten Workshops war das im Newsletter geförderte Verständnis, dass Computer nützliche Gegenstände sein können, wenn man sich mit ihnen beschäftigt. Dafür musste man allerdings mit ihnen sprechen können, sprich BASIC beherrschten, das man bei der PCC als Grundlage für den demokratisierten Computergebrauch verstand. Mit diesen letztlich vor allem bildungspolitischen Idealen war die PCC nicht die radikalste politische Ausgeburt seiner Zeit, allerdings der wohl einflussreichste Akteur darin. So leistete die PCC einerseits einen wichtigen, überregionalen Beitrag in der weiteren diskursiven Verschiebung alternativer Ansätze zugunsten einer Bejahung neuer Computertechnologien.²³⁶ Andererseits trug man auch Vorstellungen der Gegenkultur in die Computerszene zurück. Mit den in den Ausgaben jeweils mitgelieferten Quellcodes zur Programmierung von Spielen oder Musikprogrammen prägte die PCC beispielsweise das Verständnis mit, dass Software wie andere öffentliche Güter frei zur Verfügung stehen sollte.

Die PCC verstand sich trotz kleiner Redaktion stets als interaktives Medium eines größeren Netzwerks. So wurden im Newsletter nicht nur Ankündigungen, sondern auch Adresslisten von Personen abgedruckt, die einem dabei helfen konnten, einen Computer zusammenzustellen, oder es wurden Listen mit neuen Computerclubs publiziert. Und bereits auf der ersten Titelseite warb man damit, dass sich interessierte Personen melden sollten, falls sie sich für ein besonderes Thema interessierten, Verbesserungspotenzial sähen oder gar eine eigene Nummer gestalten möchten. Die Anzahl der veröffentlichten Briefe zeigt, dass die Bindung zwischen LeserInnen und Zeitschrift funktionierte. Aus aller Welt meldeten sich Personen und brachten sich ein. Selbst Briefe aus Gefängnissen erreichten die Redaktion. Manchmal antwortete diese darauf, manchmal druckte sie Briefe einfach ab, egal ob diese kritisch, informativ oder auch wirr oder surreal waren. Letzteres bezeugt eine weitere Eigenheit der PCC. Die Ausgaben lebten von einer gehörigen Portion Albernheit, gelebter Widersprüche und Selbstironie.²³⁷ In ihrer Gesamterscheinung wurde die PCC allerdings durchaus ernst genommen. Sie inspirierte, vernetzte und wirkte mitunter auch als Grundlage utopischer Ideen. Im zweiten Jahr meldete sich beispielsweise ein Leser aus Schweden, der erklärte, wie fasziniert er von der Art sei, wie das Magazin seinen Themenbereich behandelt: »For Sweden your way of handling computers is an utopia.«²³⁸ Und 1976 suchte ein Leser nach anderen interessierten Personen, die sich mit dem »utopian potential of computers«²³⁹ auseinandersetzen

²³⁶ Vgl. Kaerlein, Timo: Smartphones als digitale Nahkörpertechnologien. Zur Kybernetisierung des Alltags, Bielefeld 2018 (Digitale Gesellschaft), S. 105.

²³⁷ Vgl. beispielsweise die Seitennummerierung der ersten Ausgabe, auf dessen zweiter Seite man die Information findet: »2nd page, just in case you were wondering.« (People's Computer Company 1 (1), 1972, S. 2.) An einer anderen Stelle wird ein zwölfjähriger Junge zitiert, der begeistert davon berichtet, endlich ein Magazin gefunden zu haben, das seine Zeichnungen abdruckt. Sogleich wurde sein Name auch neben den das Heft stets illustrierenden Drachen gedruckt. An anderer Stelle wurden LeserInnen dazu aufgefordert, Seiten aus dem Magazin zu zerreißen, sie vollzuschreiben oder sie zu korrigieren, um eingesendete Rückmeldungen zu geben (vgl. People's Computer Company 1 (2), 1972, S. 9.).

²³⁸ People's Computer Company 2 (3), 1974, S. 14.

²³⁹ People's Computer Company 4 (6), 1976, S. 42.

wollten. Zudem fragte er das Magazin, ob sie nicht mehr über solche Visionen berichten könnten, da jeder Versuch, die Kraft von Computern zu entmystifizieren, der Bevölkerung eine neue Kraft gäbe und allein das sei ein subversiver Akt. Eine andere Leserin verband die utopische Anziehungskraft der PCC mit ihrem Logo, dem Drachen, den sie auch für ihr eigenes Community-Center verwendete. Dazu erklärte sie, dass der Drache wie die künftigen Computer in einer Zwischenwelt von Realität und Fiktion leben und dieser in seiner fantastischen Umgebung die Vorstellungskraft über die Realität mitpräge: »People ask me: DRAGON? Why dragons? What do dragons have to do with computers? Why not, I say. Dragons are partly real, partly imaginary. So are computers.«²⁴⁰

Der konkretisierte Vorstellungsraum zwischen Fantastik und Realität speiste bei der PCC meist über die Praxis selbst, das heißt vor allem über die abgedruckten Codes und Anleitungen. Manchmal untermauerte die PCC ihre Visionen auch durch kurze literarische Texte oder Rezensionen zu anderen Themen. Nur selten versuchte man aber seine politischen Vorstellungen und seine technologische Praxis mit theoretisch stärker unterfütterten Argumenten zu legitimieren.²⁴¹ Auch persönlich sahen sich viele der Mitglieder der alternativen kalifornischen Computerszene vor allem mit den kulturellen Aspekten der Gegenkultur und weniger mit den politischen VertreterInnen verbunden, zumindest nicht mit deren radikalen ProtagonistInnen. Selbst über lange Zeit politisch agierende Personen wie Lee Felsenstein, dessen Eltern einst beide Mitglieder der kommunistischen Partei waren, wandten sich von den radikaleren politischen AkteurInnen ihrer Zeit ab. Felsenstein setzte sich zwar immer wieder für politische Anliegen ein, und er war zwischenzeitlich Redaktionsmitglied beim *Berkley Tribe*, einem wichtigen alternativen politischen Magazin der kalifornischen Gegenkultur. Er verließ dieses allerdings, als sich die Zeitschrift immer offener für die bewaffneten Stadtguerillagruppen, wie den Weather Underground oder die Black Panthers, einsetzte.²⁴² Die politische Radikalisierung in den 70er-Jahren verstärkte die Unterschiede zwischen den unterschiedlichen AkteurInnen auch anderswo. Die Midpeninsula Free University beispielsweise wurde 1970 durch die maoistische Gruppe Venceremos übernommen. John McCarthy, der sich trotz bereits vollzogenen konservativen Wandels für die gegenkulturellen Computerangebote interessierte, zog seine bisherige Unterstützung zurück.²⁴³ Andernorts stellte man sich von Seiten der politischen Bewegung die Frage, wie mit militärischen Forschungsgeldern

240 Ebd., S. 36.

241 Diese fehlende Theoretisierung war vielleicht auch ein Grund dafür, dass sich der Newsletter nach und nach und ohne viel Reibung mit der Marktlogik versöhnte.

242 Vgl. Quigley, Peter: *Housing the Environmental Imagination: Politics, Beauty, and Refuge in American Nature Writing*, Cambridge 2012, S. 42. Felsenstein ging zwar zunehmend auf kritische Distanz zu den politischen Bewegungen, zuvor leistete er in Ansätzen aber durchaus einen Beitrag, beispielsweise indem er 1967 bei den *Stop-the-Draft*-Protesten in Oakland durch die Bereitstellung von technischen Geräten wie Radios mithalf. (Vgl. Markoff: *What the Dormouse Said*, 2005, S. 269.) Auch danach blieb er mit der politischen Bewegung verbunden. Das von Felsenstein zu Beginn der 80er-Jahre entworfene, aber nie fertiggestellte Betriebssystem für den Microcomputer »Provos« erhielt beispielsweise seinen Namen in Erinnerung an die niederländische HausbesetzerInnen-Szene. Vgl. Wagner: *Community Networks in den USA: von der Counterculture zum Mainstream?*, 1998, S. 154.

243 Vgl. Markoff: *What the Dormouse Said*, 2005, S. 114.

umgegangen werden sollte oder wie man Computer bewerten sollte, wenn diese hauptsächlich der Repression dienten oder militärische Verwendung fanden. In Stanford forderten Studierende beispielsweise anfangs der 70er-Jahre Einsicht in den Verwendungszweck der Universitätscomputer beziehungsweise Forschungszentren, unter anderem weil sie den Verdacht hatten, dass dort Kriegsforschung betrieben werde.²⁴⁴ Solche Proteste drängten einen Teil der ComputerwissenschaftlerInnen, die zwar mit den antimilitaristischen Anliegen sympathisierten, die allerdings ein eigenes Forschungsinteresse hatten oder aber um ihre Arbeit fürchteten, in die unbequeme Lage, sich positionieren zu müssen – was in vielen Fällen mittelfristig eher in einer zurückhaltenden Akzeptanz denn in subversiver Haltung mündete.

Für einige Gruppen war jedoch klar, wie die eigene Positionierung auszusehen hatte, beispielsweise für die in New York ansässige Gruppe Computer People for Peace (CPP).²⁴⁵ Das kleine, allerdings gut vernetzte und bis 1974 bestehende Kollektiv aus Anti-Kriegs-AktivistInnen, das die Radikalisierung der politischen Widerstandsbewegung durch die Hinwendung zu maoistischen Ideen mittrug, publizierte seit 1969 einen alle paar Monate erscheinenden Newsletter, den *Interrupt*.²⁴⁶ Abseits dessen versuchte man, ProgrammiererInnen, DatenanalystInnen und weitere damit verwandte Angestellte zu einer Art Basisgewerkschaft zusammenzuschließen oder sie zumindest für Anti-Kriegs-Proteste und vergleichbare Aktivitäten zu gewinnen.²⁴⁷ Während der betriebliche Aspekt der Arbeit relativ erfolglos blieb, war das Kollektiv integraler Teil der New Yorker Widerstandsbewegung. Beispielsweise sammelte man Gelder für die Panther 21, eine Gruppe angeklagter Black-Panther-Mitglieder – diese Arbeit fand in der Autobiografie von Assata Shakur in einem Verweis auf die Arbeit der »computer people«²⁴⁸ lobend Anerkennung.

Als formierte AktivistInnen war man bei der PCC stärker um eine klare politische Linie bemüht, auch gegenüber anderen Computervereinen. So betonten die CPP in jenem kurzen Zeitraum, in der sowohl die PCC als auch die CPP bestanden, die Unterschiede zwischen den verschiedenen Ansätzen.²⁴⁹ In dem im März 1973 erschienenen *Interrupt* Nr. 20 erkannte das HerausgeberInnenkollektiv der CPP zwar das Bemühen der PCC an und druckte auch einen Artikel ab, in dem dessen Anstrengungen zur Erhöhung der allgemeinen Computerfähigkeiten erläutert wird. Darunter publizierte man aber zugleich einen kritischen Kommentar. Einerseits sei man erst vor kurzem auf die PCC aufmerk-

244 Vgl. ebd., S. 223f.; Decision Advisory Board, Stanford University (Hg.): *In the Matter of Professor H. Bruce Franklin*, 05.01.1972, S. 40.

245 Erst hieß der Verein noch »Computer Professionals for Peace«, später änderte man es zugunsten der allgemeineren Bezeichnung.

246 Nummer 1 bis 19 stammen vom New Yorker Kollektiv, die Ausgabe 20 wurde von einer Gruppe in Chicago produziert.

247 Vgl. Mainframe, *Interrupted: Joan Greenbaum on the Early Days of Tech Worker Organizing*, Logic Magazine, <<https://logicmag.io/play/joan-greenbaum-on-the-early-days-of-tech-worker-organizing/>>, Stand: 11.12.2019.

248 »The computer people said they would do everything they could to raise money for Sundiata's bail, and that's what they did.« (Shakur, Assata: *Assata: An Autobiography*, 2001, S. 21.)

249 Vgl. Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 20, 1973, S. 14f.

sam geworden und wisse für ein abschließendes Urteil zu wenig über diese.²⁵⁰ Deswegen müsse letztlich jede und jeder selbst einen Blick in deren Newsletter werfen und dann entscheiden. Anderseits gab es doch verschiedene Kritikpunkte, die man anfügen wollte. Erstens sei man sich nicht sicher, ob der »computer can be fun approach«²⁵¹ wirklich einen alternativen Zugang zu Computern ermögliche. Insbesondere warnte man davor, dass die PCC einer »consumerist tradition«²⁵² folge, die nur jenen Menschen die neuen Geräte als Spielzeuge präsentiere, die es sich leisten könnten. In dieser Tradition eines »hip capitalism«²⁵³ bliebe die Macht auf wenige konzentriert. Zweitens vermisste man politische Schlussfolgerungen über die angestrebte Bildungsarbeit der PCC.

Letzteres war wohl der entscheidende Unterschied im Ansatz der beiden Gruppen. Die PCC forderte in der Tradition der Gegenkultur ein politisches Bildungsangebot. Die Mitglieder der CPP verorteten sich hingegen klarer in sozialistischer und aktivistischer Tradition. Entsprechend unterschiedlich waren Workshops oder Anleitungen aufgebaut. Beim PCC gab es Spiel und Spaß, während bei den CPP mit großem Ernst Klassenanalyse und Datenverarbeitung auf dem Stundenplan standen. Dieser Unterschied manifestierte sich insbesondere im Kanon, den man seinen LeserInnen über Rezensionen und Buchlisten empfahl. Während man bei der PCC viel Wert auf Programmieranleitungen und Einstiegswerke in die Computertechnologie legte, vermischten sich in dem von den CPP empfohlenen Lesestoff soziologische, fiktionale und computerwissenschaftliche Bücher. In einer Liste von mehreren Werken, die man 1973 zur Lektüre empfahl, finden sich etwa Norbert Wieners populäres Kybernetik-Buch *The Use of Human Beings*, anarchistische Theorien, zum Beispiel *Post Scarcity Anarchism* von Murray Bookchin, Klassiker der Kritischen Theorie oder Soziologie, beispielsweise Herbert Marcuses *Der eindimensionale Mensch* oder Philip Slaters *The Pursuit of Loneliness*, und eine Vielzahl fiktionaler Dystopien, darunter Aldous Huxleys *Brave New World*, Kurt Vonneguts *Player Piano*, George Orwells 1984 oder Fritz Langs Film *Metropolis*.²⁵⁴ Dieser »interdisziplinäre« Ansatz hatte eine entscheidende Konsequenz. Bei den CPP war man der Meinung, dass Computerfähigkeiten technisch erlernt werden müssten. Gleichzeitig sollten die SympathisantInnen aber auch fähig sein, die dahinterstehenden Technologien in ihrem historischen Kontext zu verorten und dadurch beispielsweise die sozialen Zugangsbeschränkungen besser zu verstehen.

Während man bei den CPP hierzu auch die Klassenposition hochhielt und man bezüglich anderer Ansätze skeptisch war, gab sich die PCC offener. In der vierten Ausgabe

²⁵⁰ Unklar ist, ob es zuvor tatsächlich derart wenig Austausch gab oder ob dies dem Chicagoer Kollektiv zuzuschreiben ist, das die zwanzigste Ausgabe des *Interrupts* publizierte und vermutlich weniger gut vernetzt war als die Zentrale in New York.

²⁵¹ Vgl. Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 20, 1973, S. 14f.

²⁵² Ebd., S. 15.

²⁵³ Ebd.

²⁵⁴ Vgl. ebd., S. 10. Nicht zuletzt vom Vietnamkrieg hatte man gelernt, dass Computer nicht nur als Katalysator für automatisierte Arbeitsprozesse wirken, sondern auch der Rationalisierung militärischer und staatlicher Handlungen dienen. Eine Parabel unter dem Titel »Computerized Death« (Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 14, 1971, S. 17.) darüber, wie sich auch der Tod automatisieren ließe, bringt diese Kritik auf den Punkt.

erschien beispielsweise ein dem *Interrupt* 20 entnommener Artikel über Community Memory – ohne darin auf die Kritik der CPP einzugehen. Dies nachdem bereits die dritte Ausgabe der PCC einen Artikel aus dem *Interrupt* 19 abgedruckt hatte, in dem man bezüglich CPP einen »Point of view similar to PCC's 'Use computer for people, not against them«²⁵⁵ erkennen wollte. So hatte man innerhalb der Redaktion der PCC kein Problem damit, dass die PCC ihren Hoheitsanspruch bestärkte und sich selbst als »the only organization in the computer field that stands for peace, equality and civil liberties for all people – and for the use of computers and technology to help achieve these goals«²⁵⁶ vorstellte. Die Offenheit der PCC begründet sich in diesem Falle auch aus dem gemeinsamen Feind. Beim ersten, dem CPP-Newsletter entnommenen Artikel handelte es sich um eine Kurzgeschichte gegen die Macht von IBM, gelayoutet in Form eines Computers. Darin lebt in einem fernen Land ein Herrscher, der eine Maschine besitzt, den IBM 360/50, die er isoliert in einem Raum behält. Während man im Herrschaftshaus der Maschine huldigt, regt sich im Volk Widerstand: »Now it came to pass in the kingdom, that the proletariat, going by the name of programmers, operators, and such, did not look upon the machine with the love and devotion expected by the princes.«²⁵⁷ Das Proletariat versteht nicht, wieso es nicht dieselbe Wertschätzung wie die geliebte Maschine erhält. Es bekommt keine Vorsorge, und wenn es nicht schuftet, droht ihm das »banishment to the Land of Unemployment«²⁵⁸, während die alternde Maschine immer wieder von Neuem instandgesetzt wird. Ein abschließendes Ende kennt die Geschichte (noch) nicht: »And it cannot be said that the story ended happily ever after for it is still being written.«²⁵⁹ Über den jeweiligen Kontext fanden sich jedoch Hinweise, wie das offene Ende geschrieben werden könnte. Und hier unterschieden sich PCC und CPP trotz der Publikation derselben Geschichte wiederum voneinander. Während man im Newsletter der CPP auf der vorhergehenden Seite über den weltweit ersten Streik bei IBM in Italien berichtete und die Geschichte eine Auseinandersetzung mit dem Arbeitskampf bildete – »IBM is indeed vulnerable«²⁶⁰ –, stand der als Geschichte isolierte Text bei der PCC stärker im Zeichen einer allgemein verstandenen Kritik zentralisierter Machtverhältnisse, die durch die breite Aneignung von Computertechnologien aufgehoben werden können.

Für die CPP war die Machtfrage nur über soziale Kämpfe zu lösen, entsprechend war man sich im Gegensatz zu anderen Kräften auch nie abschließend im Klaren darüber, ob die Computertechnologien irgendwann tatsächlich eine emanzipatorische Verwendung finden würden oder nicht. Man war zwar immer bedacht, auf den Widerspruch zwischen dem »present misuse vs. the constructive potential of computer technology«²⁶¹ hinzuweisen, allerdings gab es auch innerhalb der Gruppe Einwände, ob Letzteres tatsächlich irgendwann möglich sein werde.²⁶² Grob kategorisierend finden sich im *Inter-*

²⁵⁵ People's Computer Company 1 (3), 1973, S. 3.

²⁵⁶ Ebd.

²⁵⁷ Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 19, 1973, S. 14.

²⁵⁸ Ebd.

²⁵⁹ Ebd.

²⁶⁰ Ebd., S. 13.

²⁶¹ Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 14, 1971, S. 12.

²⁶² Vgl. Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 20, 1973, S. 1; Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 16, 1971, S. 9f.

rupt drei Positionen. Die einen glaubten, dass Computer selbst in einer sozialistischen Gesellschaft Probleme verursachen werden, da sie nicht dezentralisiert und demokratisiert funktionieren könnten: »Computer aid centralization [...]. They'll always be controlled in the hands of a few because not everyone is going to understand the technology, and there is no way to keep the technology from running away from us. And because they will be controlled by a few, there will always be that sense of mystification.«²⁶³ Andere vermuteten, dass Computer vor allem in ihrer Vernetzungsfähigkeit einen emanzipatorischen Zweck einnehmen könnten, beispielsweise im Gesundheitswesen oder in Minderung entfremdeter Arbeit. In Vorahnung über die kommende Verbreitung der noch nicht etablierten Heimcomputer sah man in dieser Position Computer zugleich als technische Voraussetzung einer dezentralisierten Kommunikation, die den besseren gesellschaftlichen Austausch fördern könnten, was zu Folgeerscheinungen wie beispielsweise einfacheren Wahlen führen würde.²⁶⁴ Eine dritte Position – gemessen an den Artikeln wohl die Mehrheitsmeinung – stand zwischen diesen beiden Polen. Sie stimmte zwar zu, dass Computer gerade heute bei der zentralisierten Machtausübung helfen würden und dieses Problem nicht einfach behoben werden würde, man allerdings pragmatisch einen Umgang finden müsste: »They're obviously here to stay and it's our job to make them serve us all.«²⁶⁵ Dass man auch in dieser der Technologie gegenüber durchaus wohlwollend eingestellten Position kritisch blieb, hatte auch mit den bisherigen Erfahrungen zu tun. Einerseits sah man die Macht der computerisierten Gesellschaft für den Staat und das Kapital, andererseits beobachtete man auch in der Verwendung unter AktivistInnen keine Abkehr von bestimmten Problemen. Ein aktivistischer Computerspezialist berichtet beispielsweise 1973, dass er zwar an »potentially a tremendous liberating force in this society«²⁶⁶ von Computern glaube, er allerdings selbst unter dem Problem leide, dass auch bei den AktivistInnen die Trennung von ExpertInnen und NutzerInnen nicht aufgehoben werde. Der Experte behandelt die ihm gegebenen Aufgaben, während die anderen zwar die Ergebnisse würdigen, selbst allerdings keinen Zugang zu den neuen Geräten finden. Anscheinend war der Einfluss kapitalistischer Produktionsweisen auf ihre Technologien so stark, dass Folgen wie Hierarchisierungen trotz neuer technologischer Möglichkeiten nicht einfach aufgehoben werden konnten. Solche kritischen politischen Positionen, die zugleich Computertechnologien grundsätzlich positiv gegenüberstanden, wurden mit dem Niedergang der politischen Bewegung der 60er- und 70er-Jahre seltener. Ohne ihren aktivistischen Kern wurden sie Ende der 70er-Jahre aber zumindest teilweise durch die Debatte um die sozialen Folgen der Computerisierung und die künstliche Intelligenz wiederbelebt.²⁶⁷

²⁶³ Computer People for Peace: Interrupt Nr. 16, 1971, S. 10.

²⁶⁴ Vgl. ebd.

²⁶⁵ Vgl. ebd.

²⁶⁶ Computer People for Peace: Interrupt Nr. 20, 1973, S. 5.

²⁶⁷ Zu nennen wäre insbesondere der amerikanische Computerwissenschaftler Joseph Weizenbaum, der 1977 sein breit rezipiertes Werk *Computer Power and Human Reason* veröffentlichte, in dem er auch zum kritischeren Umgang mit Computertechnologien aufrief. In der Kritik finden sich mitunter auch stereotype Vorurteile gegenüber den gegenkulturell inspirierten ProgrammiererInnen. Vor allem resultiert Weizenbaums Werk aber aus den eigenen Erfahrungen, wie unkritisch Menschen auf sein Programm ELIZA reagierten, das als eine Frühform eines Chatbot Gespräche simu-

Die Kritik an den gesellschaftlichen Verhältnissen und die aktivistischen Erfahrungen prägten zugleich die konkreteren Vorstellungen über das emanzipatorische Potenzial von Computern. Zu den von den CPP positiv vermerkten Beispielen und Hoffnungen gehörten Community Memory beziehungsweise das dahinterstehende Kollektiv. Hier war man sich mit anderer zeitgenössischer Berichterstattung einig, dass die dezentralisierte Vernetzung des Lokalen Gegensteuer zur zentralisierten Macht des Staates bieten könnte. Eine zweite Hoffnung sah man in der kybernetischen oder analytischen Verwendung der Datenverarbeitung. Eine Vielzahl von Daten könnte beispielsweise Machtstrukturen sichtbar machen. 1973 verwies man dazu auf ein einzigartiges Projekt aus Chicago, das eine Datenbank mit allen mächtigen Personen der Stadt erstellte und mit Unterstützung eines Computers so eine Liste generieren konnte, welche Person mit welchem Unternehmen und welcher Institution verbandelt ist. Für die AktivistInnen waren »[t]he potential uses for this document [...] self evident²⁶⁸. Doch mit Blick zurück scheint die Liste keinen großen politischen Einfluss gehabt zu haben. Mit der Datenverarbeitung ließe sich auch die eigene Seite stärken, beispielsweise durch eine professionalisierte Mitgliederverwaltung oder durch zielgerichtete Agitation. Diese Hoffnung wurde von einigen LeserInnen mitgetragen. 1973 meldete sich beispielsweise ein Organizer, der für Cesar Chavez und die Landwirtschaftsgewerkschaft United Farm Workers Organizing Committee arbeitete und selbst ein Interesse an Computern hatte. Er erwähnt, dass er ein Computersystem installieren möchte, um den LandwirtschaftsarbeiterInnen helfen zu können.²⁶⁹ Wie genau der Gewerkschaftler Computer einsetzen wollte, ist nicht überliefert. Dass Computer aber bei der aktivistischen Arbeit helfen könnten, schien eine verbreitete Vorstellung. Die Ideen dazu waren vielfältig. Stewart Brand beispielsweise berichtete in seiner *Rolling-Stone*-Reportage von StudentInnen, die bei einem Universitätsstreik den Computer dazu nutzten, um Protestbriefe an die Abgeordneten zu verfassen.²⁷⁰

Der Austausch der CPP mit ihren LeserInnen offenbart auch einen Aspekt der aktivistischen Computerkultur, der oftmals vergessen geht. Man war sich sehr früh über geschlechterspezifische Aspekte und Diskriminierungen bewusst. Auf einen Brief an die CPP, der mit der Anrede ›Dear Sirs‹ begann, reagierte man mit einem bissigen Kommentar: »CPP is not a ›Sir‹. We hope readers will observe this and use non-sexist salutations.«²⁷¹ Dass die LeserInnen anscheinend nicht immer erkannten, dass das Redaktionskollektiv geschlechtlich durchmischt war und dass Führungspersonen des Kollektivs Frauen waren, scheint kein Zufall. Zwar nicht seit Beginn, aber bereits früh litt die Computerbranche unter einem doppelten Ungleichgewicht. Einerseits waren Männer überrepräsentiert, andererseits wurde dieses reale Ungleichgewicht in der kulturellen Ima-

lieren konnte und dem NutzerInnen, trotz offensichtlicher Schwächen, freudig persönliche Informationen preisgaben.

268 Ebd., S. 4.

269 »I am now working for Cesar Chavez and the United Farm Workers Organizing Committee in hope of setting up a computer system here to help farm workers. I am eager to be part of CPP because of your talk of programmer's unions etc. Also we will need some computer people around here shortly to get this think running.« (Computer People for Peace: Interrupt Nr. 14, 1971, S. 4.)

270 Brand: Spacewar, 1972.

271 Computer People for Peace: Interrupt Nr. 16, 1971, S. 12.

gination vervielfacht, indem immer wieder ignoriert wurde, welche Rollen Frauen darin einnahmen.²⁷² In den politischen Kreisen zu Beginn der 70er-Jahre war man zumindest bemüht, Frauen sichtbar zu machen und die Auseinandersetzung über die Geschlechterungleichheit zu suchen – wie die CPP erwähnen, auch innerhalb der eigenen Zusammenhänge. Solche Aufrufe und Bemerkungen formulierten auch andere Gruppen. Im zweiten Newsletter von Resource One findet sich beispielsweise eine Bemerkung, dass Frauen fehlen: »Female energy is sorely lacking here. It seems that out of every ten people who come around, all ten are men. This phenomenon naturally affects the atmosphere and hinders the development.«²⁷³ Dem entgegen rief man Frauen dazu auf, sich am Projekt zu beteiligen, auch wenn man bisher noch keine oder nur geringe Computerkenntnisse mitbrachte. Einige Jahre später verlor das Thema artikuliert an Präsenz. Einen festen Platz für Frauen und geschlechterspezifische Auseinandersetzungen, wie dies im *Interrupt* seit 1970 zum notwendigen Standard erklärt wurde,²⁷⁴ gab es mit dem Niedergang der aktivistischen Seite der Computerkultur und ihren Zeitschriften eine Zeit lang nicht mehr.

Die Vernetzung des Lokalen: Demokratische Entscheidungsfindung und Community Memory

A computer network is a community of interconnected computers.²⁷⁵

(*People's Computer Company 6 (2)*, 1977)

Für viele EntwicklerInnen größerer wie kleinerer Netzwerke war klar, dass ihre Projekte – egal ob *Time-Sharing* oder vernetzte PCs – in naher Zukunft eine neue Raum-Zeit-Erfahrung mit weitreichenden gesellschaftlichen Konsequenzen ausloten werden. Der Vorsitzende des ARPANETs Larry Roberts und sein Assistent Barry Wessler besprachen 1970 exemplarisch hierfür, wie ihr Projekt zu einer Auflösung bisheriger räumlicher Grenzen führen würde: »Within a local community, time sharing systems already permit the sharing of software resources. An effective network would eliminate the size and distance limitations on such communities.«²⁷⁶ Solche Entwürfe bildeten bis in die 90er-Jahre hinein die Basis einer ersehnten ›Netzwerkgesellschaft‹, einer immer stärker miteinander verbundenen und dadurch sich auch epochal verändernden Gesellschaft.²⁷⁷ Dabei könnten Computernetzwerke beispielsweise die ›kollektive Intelligenz‹ steigern,

²⁷² Zur aktiven Rolle der Frauen vgl. zum Beispiel Rankin: *A People's History of Computing*, 2018, S. 50.

²⁷³ Resource One (Hg.): *Resource One Newsletter* Nr. 2, 1974, S. 2.

²⁷⁴ Computer People for Peace: *Interrupt* Nr. 10, 1970, S. 3.

²⁷⁵ *People's Computer Company 6 (2)*, 1977, S. 8.

²⁷⁶ Roberts, Lawrence G.; Wessler, Barry D.: Computer Network Development to Achieve Resource Sharing, in: *Proceedings of the May 21–23, 1963, spring joint computer conference*, New York 1970, S. 543.

²⁷⁷ Zur Kritik des unkritischen Begriffs ›Netzwerkgesellschaft‹ vgl. Fuchs, Christian: Anmerkungen zum Begriff des digitalen Kapitalismus, in: Carstensen, Tanja; Schaupp, Simon; Sevignani, Sebastian (Hg.): *Theorien des digitalen Kapitalismus*, Berlin 2023, S. 176.