

# Inhalt

---

## Einleitung

<i>Martin Donner und Heidrun Allert</i> .....	7
Zu den Kapiteln .....	9
Abschließende Anmerkungen und Danksagungen .....	15

## 1 Zur Polyvalenz von Optimierungsspielen: Kybernetik und neue künstlerisch-ästhetische Medienpraktiken in den 1960er Jahren

<i>Martin Donner</i> .....	17
Kontexte einer medieninduzierten Ästhetik .....	19
Ken Kesey und die <i>Merry Pranksters</i> – Prototypen multimedialer Selbstprogrammierung .....	24
Die Aktionskunst der <i>Pranksters</i> als subversive Optimierung der Optimierung .....	29
Optimierungsspiele .....	35
Subjekt-Politik .....	43
Spielmächtige .....	55

## 2 Zur Genese der Cyberpolis-Medien Internet und Personal Computer

<i>Martin Donner</i> .....	63
Die Stanford-Labore und Stewart Brands Metamorphose vom Teilzeit- <i>Prankster</i> zum ›Hacker der Zivilisation‹ .....	65
Militärische Finanzierung trifft auf wissenschaftliches Know-how: Die Geburt eines neuen Managementstils und eines ›intergalaktischen Computer Netzwerks‹ ...	75
Dehierarchisiertes Management = partizipative Mediendemokratie? .....	86
Vom ARPANET zum Internet .....	92
Der PC als Selbstbildungs- und Selbstorganisationsmaschine .....	98
Die Konvergenz von Personal Computer und Internet .....	117
Zur Rolle der Computer-Counterculture für die Leitmedien einer Cyberpolis .....	122
Das Subjekt der Politik und seine Infragestellung durch die kybernetischen Medien .....	134

## 3 Die 1990er Jahre – auf dem Weg zur Cyberpolis

<i>Martin Donner</i> .....	145
Wachstum und ›Governance‹-Strukturen des privatisierten Internets .....	147

Kybernetisches Hintergrundrauschen .....	156
Manifeste .....	172
Bedenken und kritische Analysen .....	188
Überwachung und verdeckte Formen der ›Governance‹ .....	201
Adaption und Rezeption des Internets in der deutschen Netz-Community .....	230
›Hacking‹ als transformatorische Bildungsform .....	251
Warum ›Cyberpolis‹? .....	270

#### **4 2022: Selbstregieren als Cyberpolis – eine Studie**

<i>Heidrun Allert</i> .....	289
Einführung .....	289
Die Lebenspraxis Digitaler Nomad:innen .....	299
Inhärente Logik und theoretische Axiome .....	310
Gesellschaftlich sein .....	360

#### **5 Formen von Gesellschaft, Selbst und Bildung**

<i>Martin Donner</i> .....	367
Drei Dekaden der Kybernetisierung unter dem Primat der Ökonomie .....	368
Zur Fiktion der Autonomie: Metakybernetik und Selbst .....	384
Soziotechnische Gesellschaftsvisionen .....	391
Bildungsvisionen .....	419

<b>Verzeichnis der Abkürzungen</b> .....	443
--	-----

<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	451
------------------------------------	-----

<b>Dokumentationen und YouTube-Quellen</b> .....	453
--	-----

<b>Literatur</b> .....	455
------------------------	-----