

## 9. Another World is Possible: Hacktivism und Cyberfeminismus

---

### Das Entstehen einer kritischen Netzkultur

TERRORISTS! They are everywhere, right? The Middle East? Definitely. Asia? It appears so. The Internet? As it turns out, yes.<sup>1</sup>

(Arman Danesh: *Hi-tech terrorists pose big threat to commercial use*, *South China Morning Post*, 1994)

An Thanksgiving 1994 wurde der Journalist Joshua Quittner Opfer eines Mail-Bombings. In seinem Mailprogramm fanden sich plötzlich Tausende Mails, während er gleichzeitig keine Anrufe mehr entgegennehmen konnte, da seine Telefonleitung auf einen fremden Anrufbeantworter umgeleitet worden war. Trotz des geringen Schadens schlug die Attacke hohe Wellen. Das *Time Magazine* sprach vom »Terror on the Internet«<sup>2</sup> und auch das *Wall Street Journal*, die *Information Week* oder, wie eingangs zitiert, die *South China Morning Post* berichteten in Angst vor neuen Angriffswellen über die Cyberattacke. Rasch glaubte man zu wissen, dass Quittner kein zufälliges Opfer war. Er arbeitete beim *Time Magazine* und veröffentlichte zusammen mit Michelle Slatalla verschiedene Bücher über HackerInnen. Sein letzter, beim *Wired* ausschnittsweise erschienener Entwurf über den Streit beziehungsweise die Konkurrenz zwischen den HackerInnengruppen Masters of Deception und der Legion of Doom kam bei den Betroffenen nicht besonders gut an.<sup>3</sup> Wollten sich also, wie in den ersten Berichten vermutet, erboste HackerInnen an Quittner rächen? Rasch stellte sich jedoch heraus, dass es nicht direkt um dessen Berichterstattung ging. Stattdessen diente Quittner als öffentlichkeitswirksames Opfer für das per Massenmail versandte Bekennerschreiben einer bis dato unbekannten Gruppe mit dem an

---

1 Danesh, Arman: *Hi-tech terrorists pose big threat to commercial use*, in: *South China Morning Post*, 12.12.1994. Online: <<https://www.scmp.com/article/99572/hi-tech-terrorists-pose-big-threat-commercial-use>>, Stand: 14.04.2021.

2 Elmer-Dewitt, Philip: *Terror on the Internet*, in: *Time*, 12.12.1994. Online: <<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,981986,00.html>>, Stand: 14.04.2021.

3 Vgl. Slatalla, Michelle; Quittner, Joshua: *Gang War in Cyberspace*, in: *Wired*, 01.12.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/12/hacker-4/>>, Stand: 29.09.2021.

nationale Befreiungsbewegungen erinnernden Namen ›Internet Liberation Front‹ (ILF), die der Kommerzialisierung des Internets in einem kurzen Text den Kampf ansagte:<sup>4</sup>

Once upon a time, there was a wide area network called the Internet. A network uncathed by capitalistic Fortune 500 companies and the like. Then someone decided to de-regulate the Internet and hand it over to the ›big boys‹ in the telecommunications industry. ›Big boys‹ like SprintNet, MCI, AT&T, and the like. Now we all know how this story ends – Capitalist Pig Corporation takes control of a good thing, and in the ever-so-important-money-making-general-scheme-of-things, the good thing turns into another overflowing cesspool of greed.

So, we got pissed. [...] The ILF has now declared war on any company suspected of contributing to the final demise of the Internet. If you fit into any of the above mentioned categories of disgust, FEAR US. Better yet, take an axe to your petty f--ing firewall machine before WE do. Just a friendly warning Corporate America; we have already stolen your proprietary source code. We have already pillaged your million dollar research data. And if you would like to avoid financial ruin, then heed our warning and get the f--out of dodge.<sup>5</sup>

Das im jugendlichen Ton verfasste Bekennerschreiben der ILF erzählt die Geschichte des Internets als eine Abhandlung der wiederkehrenden Mechanismen des Kapitalismus. Einer einst fortschrittlichen Erfindung – zumindest gemäß der nachträglichen Romantisierung – droht heute der Ausverkauf. Durch Deregulierungsbestrebungen unterstützt der Staat diesen Prozess. Die einzige Widerstandsstrategie dagegen besteht aus einem Angriff auf dasjenige, was die AkteurInnen des ›Corporate America‹ am meisten schmerzt: ihren Profit. Der Hackerin, Publizistin und Sexualforscherin Netta Gilboa gelang 1995 ein Interview mit einem Vertreter der ILF, in dem deren Beweggründe weiter ausgeführt werden sollten. Dieses erschien in der siebten und letzten Ausgabe der *Gray Areas*, ein zwischen 1992 und 1995 von Gilboa produziertes Zine, das sich, wie im Rahmen des Cyberpunks üblich, neben den Computerbereichen auch für Fragen und Probleme von Psychedelika und der Sexualität interessierte. Wie im Bekennerschreiben klingen die Antworten der UrheberInnen der Mail-Attacken nicht immer besonders ausgereift. Weder kann das interviewte Mitglied begründen, welche Ziele aus welchen Gründen ausgewählt wurden, noch bieten die Vorstellungen der Gruppe besonders viel Anknüpfungspunkte für neue Erkenntnisse oder Perspektiven. So enthält beispielsweise die Antwort auf die Frage, wie das Internet unter Herrschaft der ILF aussehen würde, neben den antikapitalistischen Allgemeinplätzen und dazugehörigen Freiheitswünschen wenig, das Hinweise auf eine andere Organisationsform liefern würde: »The net under out [sic!] rulership would be a place free of money sucking commercial providers, all net axs [access] would be free, and maybe we could even get rid of all this goddamn stupid push button interfaces they are coming up with for the masses.«<sup>6</sup> Zu viel eigener Praxis oder gar zu

4 Der Name ist nicht zu verwechseln mit einer gleichnamigen amerikanischen Gruppe, die in den Nullerjahren am Rande der Antiglobalisierungsbewegung auftrat.

5 Zitiert nach Gilboa, Netta: *Getting Gray With The Internet Liberation Front*, in: *Gray Areas*, 1994. Online: <[www.grayareasmagazine.com/ilf7.htm](http://www.grayareasmagazine.com/ilf7.htm)>, Stand: 14.04.2021.

6 Ebd.

einer neuen Herrschaft über das Internet reichte es sowieso nicht. Keiner der ›Big Boys‹ musste sich wirklich fürchten, und im März 1996 wurde der neunzehnjährige Hacker Christopher Schanot als Kopf der Gruppe (und vielleicht auch als deren einziges Mitglied) verhaftet, nachdem er 1995 von zu Hause weglief und bei Gilboa unterkam. Rasch bekannte er sich schuldig bezüglich zweier Angriffe auf Telefongesellschaften. Zudem verübten einige NachahmerInnen ebenfalls kleinere Angriffe im Namen der ILF – unter anderem wurde die von Metro-Goldwyn-Mayer aufgesetzte Website für den Film *Hackers* (1995) durch eine Gruppe gehackt, die sich als ILF bezeichnete.

In den folgenden Jahren kam es zu vergleichbaren Angriffswellen auf Webseiten, bei denen eine politische oder zumindest inhaltliche Botschaft hinterlassen wurde, beispielsweise durch UnterstützerInnen des amerikanischen Hackers Kevin Mitnick, der 1995 verhaftet und aufgrund mehrerer illegaler Zugriffe auf Netzwerke und weiterer Anklagepunkte zu einer Gefängnisstrafe verurteilt wurde, was ihm einen guten Ruf in der Computerkultur und zahlreiche Fans bescherte.<sup>7</sup> Auf Plattformen wie *Digital Resistance* (1996) versuchte man, solche Angriffe in einem Archiv zu bündeln und damit, wie man in einer Ankündigung schrieb, in eine politische Richtung zu lenken:<sup>8</sup>

This website is dedicated to all the hackers who use their work to fight against injustice, oppression, racism and censorship. There are still too many hackers who work on a server night and day until they get root access and then they post messages like ›I was here !!!‹ instead of a message with more content.<sup>9</sup>

Diese angestrebte Politisierung unterstützte man auch mit einer kleinen Anzahl zur Verfügung gestellter Theorietexte. Darunter finden sich einige der bekannten Essays des Critical Art Ensembles und des Electronic Disturbance Theatres über den *Digital Zapatismo* oder das *Electronic Civil Disobedience*, von denen noch die Rede sein wird, als auch ein Text der Gegenseite, der die potenziellen Sicherheitsgefahren des »Wild, Wild Cyberspace Frontier«<sup>10</sup> betonte und zur Zähmung des Wilden Westens aufrief, was man auf *Digital Resistance* wiederum eher als Ansporn verstand. Die verschiedenen theoretischen Texte – oder auch die politischen HackerInnenimaginationen – enthalten dabei drei wiederkehrende Prämissen, die oftmals auch den Rahmen der im Folgenden diskutierten Vorstellungen ausmachen: 1. Das Netz wird zum Mittel politischer Intervention:

7 In Essays für ein breiteres Publikum sah man den Kampf für Mitnick gar als Ursprungsmoment des politischen Hacktivismus: »It's called ›hacktivism‹, the marriage of computer hacking and political activism. This form of protest has been around since 1995, when hackers became politicized to support convicted hacker Kevin Mitnick.« (Hartigan, Patti: Electronic infiltration is burgeoning war zone of hackers worldwide, 1999, <<https://web.archive.org/web/20001008111700/http://freespeech.org/resistance/texts/globe.html>>, Stand: 22.11.2021.).

8 Vgl. DIGITAL RESISTANCE – archive of hacked websites, 18.08.2000, <<https://web.archive.org/web/20000818213241/www.freespeech.org/resistance/>>, Stand: 22.11.2021.

9 Zitiert nach <nettime> announcer 064c, Nettime, 1998, <<https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9812/msg00026.html>>, Stand: 22.11.2021.

10 Hundley, Richard; Anderson, Robert: That Wild, Wild Cyberspace Frontier, 1994, <<https://web.archive.org/web/20001008074847/http://freespeech.org/resistance/texts/cyberspace.html>>, Stand: 22.11.2021.

»The Internet can be a powerful tool for political dissidents and ›hacktivists«<sup>11</sup>; 2. Die HackerInnen werden zunehmend politisch: »Today we are witness to a convergence of the computerized activist and the politicized hacker«<sup>12</sup>; 3. Diese Politisierung führt zu einem Wandel der Aktionsformen weg von der ›einfachen‹ Nutzung der computerisierten Kommunikationsangebote durch politische AktivistInnen hin zu »more direct action«<sup>13</sup> durch HackerInnen.

Tatsächlich konnte *Digital Resistance* zwischen 1996 und 1999 eine höhere zweistellige Zahl an Angriffen mit mehr oder weniger politischem Inhalt dokumentieren. Unter den Angegriffenen finden sich auch bekannte Webseiten, beispielsweise jene des Weißen Hauses oder des Senats. Doch nur die wenigsten dieser politischeren Attacken hinterließen neben einer temporär veränderten Oberfläche bleibende Schäden – so ging auch die mediale Aufmerksamkeit, die Gruppen wie der ILF oder einzelnen HackerInnen zugutekam, meist weit über ihren realen Einfluss hinaus. Dies legt nahe, dass es zwar in Ansätzen ein Bewusstsein über öffentlichkeitswirksame Interventionen gegen das kommerzialisierte Internet gab. Doch die reale Bedeutungslosigkeit und die oft doch fehlende Verbindung zu sozialen Bewegungen jeglicher Art verdeutlicht zugleich, dass es diesbezüglich zu keiner homogenen Position oder noch weniger zu einem umfassend kollektiven Handeln kam. Vielmehr entstanden immer wieder neue kleinere Gruppen, die in ihrem Abwehrkampf gegen falsche Entwicklungen, ohne viel Bezug aufeinander nehmend, ihre eigenen Schwerpunkte setzten und ihre eigenen Cyberspaceimaginationen präsentierten.

Weil die kleinen Aktionen im öffentlichen Bewusstsein dank anhaltender medialer und popkultureller Präsenz mächtiger erschienen, als sie es real je waren, blieb auch der von den Cyberpunks mitaufgebaute Mythos des Hackers als Prototyp der handlungsmächtigen Figur des Computerzeitalters trotz oftmals fehlenden realen Beweises hierfür eine Projektionsfläche. Von dessen Transformation der Stadtguerillamethoden, »no longer direct physical attacks on personnel and equipment but indirect attacks, using the computer system itself as a basis for disruptive and destructive activities«<sup>14</sup>, bis zum Hacker als Revolutionär – »are hackers revolutionaries? Some are«<sup>15</sup> – und dem damit zusammenhängenden revolutionären Raum des Cyberspace, der »provide[s] opportunities not only for the experimentation with alternatives to current institutions but also for at-

- 
- 11 Hayashi, Alden: The Net Effect, 1999, <<https://web.archive.org/web/20001011211727/www.freespeech.org/resistance/texts/net-effect.html>>, Stand: 22.11.2021.
  - 12 Wray, Stefan: Transforming Luddite Resistance into Virtual Luddite Resistance: Weaving A World Wide Web of Electronic Civil Disobedience, 1998, <<https://web.archive.org/web/20001008130815/http://freespeech.org/resistance/texts/luddite.html>>, Stand: 22.11.2021.
  - 13 Wray, Stefan: Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hacktivism, 1999, <<https://web.archive.org/web/20001008102916/http://freespeech.org/resistance/texts/hacktivism.html>>, Stand: 22.11.2021.
  - 14 Tijen, Tjebbe Van: Ars Obliviscendi, in: Byfield, Ted; Lovink, Geert; Schultz, Pit u.a. (Hg.): ReadMe! ASCII Culture & The Revenge of Knowledge. Filtered by Nettime, New York 1998, S. 410.
  - 15 Kreider, Aaron: Hackers as Resistance (illegal and legal), 1999, <[www.campusactivism.org/html-resource/hackers/section20.html](http://www.campusactivism.org/html-resource/hackers/section20.html)>, Stand: 22.11.2021.

tacking the larger capitalist system«<sup>16</sup>, wurden den HackerInnen beziehungsweise dem ihnen gehörenden digitalen Raum auch in den 90er-Jahren so ziemlich alle Fähigkeiten und praktischen wie theoretischen Kontinuitäten zu allen möglichen Widerstandsstrategien und -traditionen zugeschrieben, die man sich ausdenken kann.

Auch bei jenen, die sich selbst als HackerInnen sahen, kam es zu unterschiedlichen Positionierungen. In eine etwas andere Richtung als die ILF und die explizit linken HactivistInnen bewegte sich beispielsweise die sich um den kanadischen Hacker Oxblood Ruffin organisierende Gruppe Hactivismo (1999), die zusammen mit der bekannten HackerInnengruppe Cult of the Dead Cow die *Hactivismo Declaration* (2001) veröffentlichte und die die Debatte um den Begriff ›Hactivismus‹ Ende der 90er-Jahre mitprägte. Hactivismo sah ebenfalls eine falsche Entwicklung der einst befreienden Technologie. Anders als in den Verlautbarungen der ILF und anderer Gruppen mit linkem Selbstverständnis ging es dabei allerdings nicht um die Kommerzialisierung des Internets, sondern um die drohende Zensur in Form von *DNS filtering* durch repressive Staaten: »[T]he Internet is fast becoming a method of repression rather than an instrument of liberation.«<sup>17</sup> Als »hackers and free speech advocates«<sup>18</sup> wollte man dieser Entwicklung nicht mehr unwidersprochen zusehen. Hierzu veröffentlichte man die eigene »Magna Carta for information rights«<sup>19</sup>, die (mit Ausnahme von zu wahren Staatsgeheimnissen und zu verfolgender Kinderpornografie) das Recht auf den freien Informationsaustausch predigte. Zur Umsetzung hiervon entstanden im Verlaufe der Nullerjahre einige von den Mitgliedern von Hactivismo geschriebene Programme, die dabei helfen sollten, Einschränkungen zu umgehen, beispielsweise verschlüsselte Chats oder einen Browser mit einem integrierten Zugang zu Tor. Gleichzeitig grenzte man sich bei Hactivismo sehr deutlich vom politischeren Aktivismus ab und verurteilte beispielsweise die zunehmenden DDoS-Angriffe der Antiglobalisierungsbewegung, da diese, so eine Botschaft von Oxblood Ruffin an das britische Tech-Kollektiv Electrohippies, »illegal, unethical, and uncivil«<sup>20</sup> seien und »the First Amendment privileges of their opponents«<sup>21</sup> verletzen, für das man selbst einstehe.

Diese Kritik, die auch die Fortsetzung einer seit Längerem bestehenden Konfliktlinie bildete,<sup>22</sup> fand bei den neuen NetzaktivistInnen wenig Anklang. Einerseits befand

16 Cleaver, Harry: The ›Space‹ of Cyberspace: Body Politics, Frontiers and Enclosures, 1996, <<https://a.utexas.edu/users/hcleaver/spaceofcyberspacelawynet.htm>>, Stand: 07.07.2021.

17 Hactivismo: THE HACKTIVISMO DECLARATION, 04.07.2001, <[https://web.archive.org/web/20090502054355/www.cultdeadcow.com/cDc\\_files/declaration.html](https://web.archive.org/web/20090502054355/www.cultdeadcow.com/cDc_files/declaration.html)>, Stand: 22.09.2021.

18 Ebd.

19 Ebd.

20 Ruffin, Oxblood: Occasional Paper 1a, 2000, <[www.fraw.org.uk/electrohippies/archive/op-01a.html](http://www.fraw.org.uk/electrohippies/archive/op-01a.html)>, Stand: 28.09.2021.

21 Ebd.

22 Vereinfacht gesagt stritt man sich in den 90er-Jahren immer wieder darum, was HackerInnen eigentlich sind und wer alles darunterfällt. Während Hactivismo einer Romantisierung ursprünglicher HackerInnenideale anhing, standen andere auf der Seite einer neuen Generation. Beispielsweise hierfür steht Andy Hawks, der 1993 in seinem *Future Culture Manifesto* betonte, dass CrackernInnen trotz Angriffen aus der eigenen Community die richtigen HackerInnen seien: »This is most clearly seen in their attempt to separate [sic!] ›hackers‹ from ›crackers‹ which I won't go into because old hackers don't realise that cracking is still hacking in the original true sense -- it does take

man sich in einer neuen Politisierungsphase, bei der internationale Bezüge eine große Rolle spielten und man nicht nur die Positionen der amerikanisch geprägten Cyberkultur aufnahm, sondern ebenso Theorien und Praktiken von Befreiungsbewegungen oder postoperaistischen Kollektiven. Andererseits bildete der Cyberspace selbst (anders als bei Hactivismo oder bei der ILF) für einen Großteil der neuen NetzaktivistInnen nicht das eigentliche Thema ihrer Praxis. Vielmehr erschien dieser als ein Medium, das dazu dienen sollte, bestehende politische Kämpfe zu unterstützen oder Ungerechtigkeiten sichtbar zu machen. Zu den meistgewählten Mitteln hierzu gehörten das Defacement von Webseiten, die Imitation oder Herstellung von (Fake-)Webseiten mit dazugehörigen Verfremdungseffekten<sup>23</sup> und die DDoS- (*Distributed-Denial-of-Service*)-Attacken, mit denen eine Website durch Überlastung zum Absturz gebracht werden konnte und die dank automatischer Programme oder zu Beginn auch noch durch manuelle Refresh-Klicks keine großen technischen Kenntnisse der Teilnehmenden voraussetzten.

## Hactivismus auf Italienisch

Die Basis der ›*Virtual Sit-Ins*‹, so die aufkommende Bezeichnung für die politisch motivierten DDoS-Angriffe, legte Tommaso Tozzi und sein 1993 in einem autonomen Zentrum in Florenz gegründetes Strano Network, das die virtuellen Protestformen erstmals öffentlichkeitswirksam inszenierte.<sup>24</sup> Das Strano Network interessierte sich, so die eigene Charakterisierung, für die »Verknüpfung von Erfahrungen und Forschung aus verschiedenen Bereichen, von der Technologie bis zu sozialen Problemen, von der bildenden Kunst bis zur experimentellen Musik«<sup>25</sup>, mit dem übergreifenden Ziel, dank der Anwendung und Politisierung von neuen technologischen Möglichkeiten einst auf eine »freie und demokratische Weise« kommunizieren zu können. Anders als in der amerikanischen Cyberkultur war der italienische Hactivismus enger mit der politischen Widerstandsbewegung verbunden.<sup>26</sup> Tozzi beispielsweise entstammt der politisierten italie-

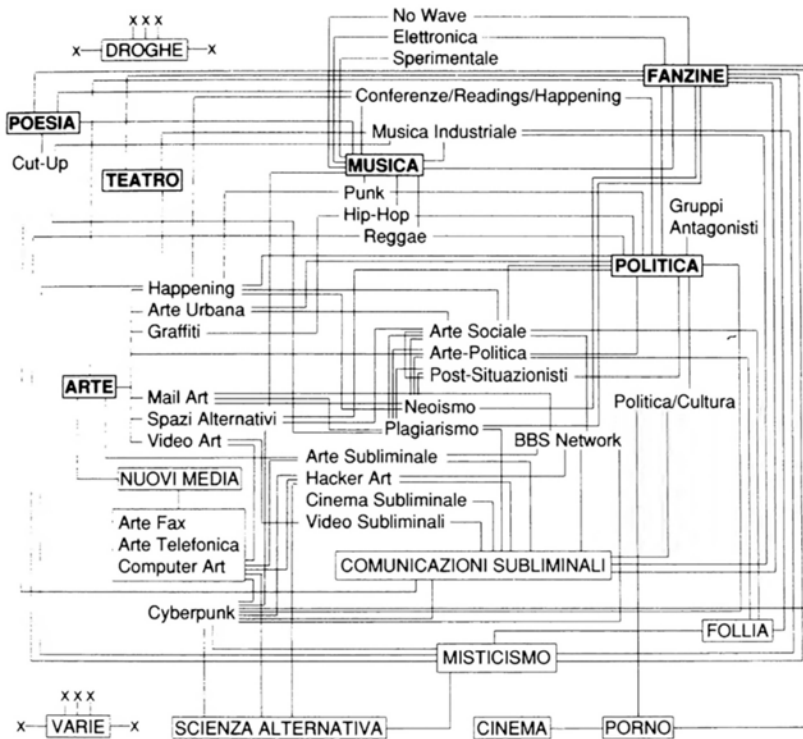
---

skill and requires privied information.« (Hawks, Andy: Future Culture Manifesto, 1993, <[http://project.cyberpunk.ru/idx/future\\_culture\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idx/future_culture_manifesto.html)>, Stand: 14.12.2021.) Ein früheres Beispiel für die verschiedenen Konfliktlinien findet sich auch in der Diskussion zwischen Pengo und Wau Holland an der ICATA 89 um den Umgang mit erbeuteten Informationen und die neue Bedeutung der HackerInnenethik (vgl. Hack-Tic; Paradiso [Hg.]: The Galactic Hacker Party & ICATA 89, 1989, S. 22ff.).

- 23 Die Möglichkeit, Webseiten zu spiegeln und zu verändern beziehungsweise Fake-Webseiten herzustellen, wurde auch intensiv von net.Art-Kollektiven genutzt, insbesondere von 0100101110101101.org. Ein anderes bekanntes Beispiel hierfür bildete die Seite GWbush.com von Zack Exley.
- 24 Auf Englisch am umfassendsten aufgearbeitet wurde die italienische Cyberbewegung von Tatiana Bazzichelli, die selbst aktiver Teil der italienischen Cyberkultur beziehungsweise Cyberpunk-Szene war. Vgl. Bazzichelli, Tatiana: Networking: The Net as Artwork, Arhus 2008.
- 25 La Storia di Strano Network, Strano Network, <[www.strano.net/snhtml/storia.htm](http://www.strano.net/snhtml/storia.htm)>, Stand: 22.09.2021. (Übersetzt durch J. F.)
- 26 Eine Zusammenfassung der Geschichte der italienischen Cyberkultur findet sich bei Tozzi, Tommaso; Sansavini, Stefano; Ferry Byte u.a.: La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia, 2000, <[www.dvara.net/HK/antagonismo.asp](http://www.dvara.net/HK/antagonismo.asp)>, Stand: 07.10.2021; Bazzichelli: Networking, 2008.

nischen Punk-Bewegung und veröffentlichte dazu mit *Opposizioni 80* (1991) eine wichtige Sammlung mit verschiedenen Texten zur widerständigen Gegenkultur der 80er-Jahre.<sup>27</sup> In der Einleitung dazu findet sich ein Diagramm mit den verschiedenen Strömungen und Betätigungsfeldern wie auch ihren Verbindungen untereinander. Die autonomen Gruppen gehören dabei in Tozzis Analyse ebenso dazu wie die gegenkulturellen Publikationen und Medienexperimente, die verschiedenen mit Netzwerktechnologien spielenden Kunstformen, das wachsende BBS-Netzwerk oder die Cyberpunks, die wiederum nicht nur mit Mystizismus und alternativer Wissenschaft, sondern auch mit der Politik in Verbindung standen.

Abbildung 21: »Alcune categorie delle Opposizioni 80«: Tommaso Tozzis *Opposizioni 80*<sup>28</sup>



Die Verbindung der politischen sozialen Bewegung mit der Cyberkultur zeigt sich auch in den Publikationen des italienischen Cyberpunk-Publishers und Kollektivs ShaKe (1988). Dieses gab neben Übersetzungen aus dem amerikanischen Cyberpunk auch solche von Malcolm X, Amiri Baraka oder Hakim Bey heraus und hatte seinen Ursprung

27 Vgl. Bazzichelli: *Networking*, 2008, S. 59ff.

28 Tozzi, Tommaso: *Opposizioni 80*, Mailand 1991, S. V.



in der Mailänder Punk- und Häuserbewegung.<sup>29</sup> Anders als die amerikanischen Vorbilder verfolgte man bei ShaKe und dem damit verbundenen italienischen Cyberpunk eine explizit politische Grundhaltung.<sup>30</sup> Die 1990 veröffentlichte und 25.000-fach<sup>31</sup> verkaufte Cyberpunk-Anthologie trug beispielsweise den Untertitel ›*Antologia di scritti politici*‹ (›Anthologie der politischen Schriften‹) und verband Ausschnitte von Sterling mit Texten von Lee Felsenstein, dessen gegenkulturelles Interesse am Computer und dessen Vision verbreiteter Computerliterarizität man in Italien als Cyberpunk las.<sup>32</sup> Daneben gab es auch übersetzte Artikel aus der TAP und Berichte zum Phreaking. Zudem gab ShaKe das Cyberpunk-Magazin *The Decoder* heraus. Auch dieses hatte einen explizit politischen Zugang. Levys HackerInnenethik las man beispielsweise als ideologische Grundlage für ein ›*hacking sociale*‹, eine Praxis zu »sozialen und politischen Zwecken«<sup>33</sup>, wie sie einst am MIT erstmals erprobt wurde und wie sie nun durch die Kräfte in Deutschland (CCC) und Holland (Hack Tic) fortgeführt wurden. Vergleichbar politisch definierte man beim *Decoder* den Cyberpunk in Anklang an die ersten literarischen Cyberpunk-Werke als Verbindung von Politik und Technologie, als »head in technology and the feet in the street«<sup>34</sup> beziehungsweise als »symbolic reference for all of a series of people in the world who thought that technology could be used in an alternative or transgressive manner«<sup>35</sup>, als »the figure of the rebel of the new era«<sup>36</sup>. In dieser Verbindung von Straße und Technologie bot der Cyberpunk zugleich eine Antwort auf die Krise der sozialen Bewegung: »We want to intervene into what could be called the ›crisis of the social center‹, a valid model of resistance during the eighties, but it must necessarily mutate and evolve in the view of the year 2000.«<sup>37</sup> Konkret setzte man hierzu auf eigene BBS, etwa auf das 1993 online gehende Cybernet (unter Verwendung der Fido-Technologie, die unabhängig von der linken Subkultur bereits 1986 nach Italien gelangte<sup>38</sup>), das unter anderem für das künstlerische Spiel mit ›Luther Blissett‹ verwendet wurde,<sup>39</sup> oder auf das European Counter Network (ECN, 1989), erst ein Netz von BBS, das einer Vernetzung verschiedener autonomer Gruppen und besetzter Häuser und einem konkreten Vorschlag der dänischen

29 Vgl. Deseriis, Marco: Italienischer Cyberpunk. Die Entstehung einer radikalen Subkultur, Future Non Stop, 2012, <<http://future-nonstop.org/c/d43a46a1785360212b000282ad6fee3f>>, Stand: 04.10.2021.

30 Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 71.

31 Die Zahl stammt von Deseriis: Italienischer Cyberpunk. Die Entstehung einer radikalen Subkultur, 2012.

32 Was vor allem mit seinem in Italien breit wahrgenommenen Auftritt an der ICATA 89 in Amsterdam zusammenhing, seine Rede über Community Memory und andere Projekte wurde sowohl in der ShaKe-Anthologie als auch in Tozzis *Opposizioni 80* wiedergegeben beziehungsweise zusammengefasst.) Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 144.)

33 L'hacking sociale, 2002, <<https://web.archive.org/web/20070826101556/www.decoder.it/archivio/cybcult/politico/hacksoc.htm>>, Stand: 07.10.2021; vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 143.

34 Gomma: If you don't know the history of the most active cyberpunk group in Italy, here is:, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/decoder.txt>>, Stand: 04.10.2021.

35 Ebd.

36 Ebd.

37 Ebd.

38 Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 78.

39 Vgl. Deseriis: Italienischer Cyberpunk. Die Entstehung einer radikalen Subkultur, 2012.



Gruppe TV Stop entsprang, das aber vor allem in Italien real Gestalt annahm und das ab 1996 ein eigener Server für linke und autonome Kollektive war, der unter anderem Web-space für Webseiten oder Zugang zu Mailinglisten anbot und der den ersten anonymen Remailer für italienische AktivistInnen bereitstellte.<sup>40</sup> Später kamen dem parallel laufende Projekte hinzu, wie beispielsweise Autistici/Inventati (2001), das AktivistInnen bis heute Zugang zu per PGP verschlüsselten Mails anbietet.

Die ›Insel im Netz‹ (›*Isole nella Rete*‹), wie der Verein hinter dem ECN-Server und dem Cybernet (gleich wie Sterlings Buchtitel) hieß, sah ihren politischen Ursprung unter anderem bei der ›*autonomia operaia*‹.<sup>41</sup> In der Vision, »to re-create the web more as a tool to share information«<sup>42</sup>, sollte deren politische Tradition genauso weitergetragen werden wie die durch den Cyberpunk geprägten Technologiekonzepte, wie ein Kollektivmitglied aus Rom in einem Interview erklärte: »These two networks, ECN and Cybernet found somehow the space to share two souls: a political one from ECN and a cyberpunk, technopolitical one from Cybernet.«<sup>43</sup> Diese Einschätzung einer doppelten Seele wiederholte sich in *La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia* (2000), einer historischen Aufarbeitung der Ereignisse durch Tommaso Tozzi, Stefano Sansavini und andere VertreterInnen der italienischen Cyberkultur.<sup>44</sup> Die Autoren beschreiben darin zwei Formen des sozialen Protestes, die in der zweiten Hälfte der 70er-Jahre trotz Gemeinsamkeiten und gegenseitigen Austausches divergierten. Auf der einen Seite stand die Autonomiebewegung um das ›*Coordinamento nazionale antinucleare-antimperialista*‹, das vor allem eine politische Bewegung war. Auf der anderen Seite stand die Punkbewegung, die stärker auch eine gegenkulturelle Bewegung war und die ihre Straßenpräsenz durch kulturelle Interventionen wie Graffiti erweiterte, die aber auch auf neue Kunstformen wie Mail-Art setzte. Erstere Form wurde in den ECN überführt, während die kultureller geprägte Bewegung zum Cybernet stieß, wobei die »neue rhizomatische Art der Kommunikation«<sup>45</sup>, wie sie sich in den subkulturellen Zines abzeichnete, wie sie aber nun im Netz einen neuen Ausdruck fand, zu einer neuen Einheit und einem neuen Austausch der beiden Bewegungserscheinungen führte, die in ihrer Kollektivität die Vielfalt der Bewegung nicht leugnete und die dabei auf eine geteilte Gegenmacht durch eigene Infrastruktur und selbstbestimmte (digitale wie analoge) Räume setzte.

Was das für den neuen Aktivismus bedeutete, zeigten die Aktivitäten des Strano Network, das neben zahlreichen anderen Kollektiven und Einzelpersonen ebenso Teil des ECN und lokaler linker Technologie beziehungsweise Internetinfrastruktur war. In seinen Aktionen beteiligte man sich einerseits an lokalen Kämpfen, wie beispielsweise jenem gegen die Räumung des besetzten Hauses, in dem man sich einst gründete. In diesem lokal ausgerichteten Widerstand versuchte man neue elektronische Mittel zu nut-

40 Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 80, 157f.

41 Interview with Marta from Rome about ecn (european counter network) and islands in the net, 1997, <<https://web.archive.org/web/20050514091439/https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00044.html>>, Stand: 04.10.2021.

42 Ebd.

43 Ebd.

44 Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 79.

45 Tozzi u. a.: *La nuova comunicazione interattiva e l'antagonismo in Italia*, 2000. (Übersetzung durch J. F.)

zen, beispielsweise das durch Tozzi mitinitiierte Virtual Town TV (1994), ein selbstverwaltetes und ohne öffentliche Gelder betriebenes BBS mit visuellem *Sim City Interface*, das Zugang zu anderen BBS, eine E-Mail-Adresse für die NutzerInnen und einen Multi-User-Chat bot, der zugleich für die Übertragung eines Radiosenders genutzt wurde<sup>46</sup> – das Ganze scheiterte unter anderem an der geringen Internetgeschwindigkeit der meisten NutzerInnen, wodurch die erweiterten Funktionen, wie das Radio oder gar die geplante TV-Station, für viele real nicht nutzbar waren. Gleichzeitig beteiligte man sich auch an internationalen Kampagnen, wie jener der geforderten Freilassung von Silvia Baraldini und Mumia Abu-Jamal oder jener der Gipfelproteste von Genua 2001. Die wohl bekannteste Aktion des Strano Network fand allerdings bereits 1995 mit dem als ›Netstrike‹ angekündigten Protest gegen die französischen Nukleartests im Pazifik statt.<sup>47</sup> Im sich auf verschiedenen BBS verbreitenden Aufruf zum »first global strike in Internet«<sup>48</sup> rief man dazu auf, am 21. Dezember 1995 von 18:00 bis 19:00 Uhr eine Liste von Webseiten der französischen Regierung anzuwählen und dies im Sekundentakt zu wiederholen, bis entsprechende Seiten zusammenbrechen würden, um dadurch für eine Stunde »network activities of French Government«<sup>49</sup> zu unterbrechen. Der manuell ausgeführte DDoS-Angriff war gleichzeitig einfach ausführbar, wie er, wie das Strano Network betonte, bestehende Gesetze respektierte, da die Teilnehmenden nichts anderes machten, als eine Website anzuwählen.<sup>50</sup> In diesem ersten kollektiven Akt sah man die Zukunft der politisch agierenden Netz-UserInnen, die sich der Technologie von unten annehmen und so Druck aufbauen: »Those political fellows which do not take into any account people's needs will understand very soon the real power of new information technologies.«<sup>51</sup> So erschien das Internet als ein »powerful media to counteract international injustice« beziehungsweise »the electronic frontier not for business or for show goals but for social global demonstration«<sup>52</sup>, eine Möglichkeit, die bisher vor allem von der traditionellen Linken verschlafen wurde, wie das Strano Network in seiner Reflexion über den ersten NetStrike mit einem Seitenhieb bemerkte: Während die bürgerlichen Zeitungen alle über die Aktion berichteten, glänzte die linke Tageszeitung *Il Manifesto* mit Schweigen.

46 Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 156; Tozzi, Tommaso: Virtual Town TV (1994), <[www.tommaso.tozzi.it/index.php?title=Virtual\\_Town\\_TV\\_\(1994\)](http://www.tommaso.tozzi.it/index.php?title=Virtual_Town_TV_(1994))>, Stand: 07.10.2021.

47 Vgl. Heasley, Cian: FBI FOIA Response Sheds New Light on Infamous Hacktivist Pentagon Incident, Medium, 27.10.2020, <<https://nscrutables.medium.com/fbi-foia-response-sheds-new-light-on-infamous-hacktivist-pentagon-incident-a44a318b4a46>>, Stand: 22.09.2021; Bazzichelli: Networking, 2008, S. 170ff.

48 NET\*STRIKE 95, 1995, <[www.spunk.org/texts/comms/sp001608.html](http://www.spunk.org/texts/comms/sp001608.html)>, Stand: 22.09.2021.

49 Ebd.

50 In den folgenden Jahren wurde der NetStrike mehrfach wiederholt, beispielsweise gegen das Global Forum about e-government oder gegen die amerikanische Todesstrafe, die beide jeweils in enger Verbindung mit ›realen‹ Kampagnen und Bewegungen stattfinden sollten. Vgl. dazu die Aufrufe NETSTRIKE 214T Against death penalty, 2000, <<https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0011/msg00740.html>>, Stand: 20.10.2021; NETSTRIKE AGAINST THE TRADING ON LINE, 2001, <<https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-bold-0103/msg00191.html>>, Stand: 20.10.2021.

51 NET\*STRIKE 95, 1995.

52 Strano Network: A Civic Network. A Net Strike, 1995, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/netstrikt.txt>>, Stand: 04.10.2021.

Das Strano Network beziehungsweise Tozzi selbst publizierten in den folgenden Jahren verschiedene weitere Beiträge mit Strategien, Reflexionen und Forderungen zur Netzpolitik. Zusammen mit Arturo Di Corinto entstand beispielsweise 2002 ein Buch über *Hacktivism*, in dem hoffnungsvoll die zunehmend »politische und soziale Haltung des Hackens«<sup>53</sup> und seine bereits im Begriff enthaltene Verbindung mit der sozialen Bewegung und dem politischen Aktivismus betont wurde – trotz der konträren politischen Ansichten und Definition des Hacktivismus wurden darin die Aktivitäten des Hacktismo-Kollektivs ebenfalls als eines von vielen positiven Beispielen erwähnt.<sup>54</sup> Zu den bereits zuvor entworfenen Forderungen eines linken Hacktivismus gehörte insbesondere der Anspruch, dass es einen universellen Zugang zum Netz geben müsse und dass darin anonymes Surfen und Kryptografie erlaubt sein sollten.<sup>55</sup> Anders allerdings als bei den Cypherpunks oder bei Hacktismo verknüpfte Tozzi solche Ideale auch hier weit stärker mit sozialen Forderungen und Erfahrungen der sozialen Bewegung, darunter sowohl jene der autonomen Gruppen als auch jene der Gewerkschaften, die beispielsweise dafür sorgen sollten, dass die Informalisierung und Globalisierung der Arbeit durch computerisierte Kommunikationsnetze nicht zu einer Entsolidarisierung führen würde.<sup>56</sup> Die dafür vorgesehenen Mittel bildeten für viele Jahre die wichtigen Anknüpfungspunkte linker Netzpolitik: Als *Strategies for Liberation* (1995) setzte Tozzi insbesondere auf ein gemeinsames Kommunikationsnetz mit eigenen Servern, linke Mailinglisten, internationale Konferenzen, eine bessere Informationen- und Ressourcenverteilung, Netzpropaganda und eine neue Praxis im Cyberspace, die vor allem gezielte Schläge, wie die virtuellen Streiks, als Aktionsvorschlag mit Massencharakter enthielt.<sup>57</sup>

## Netzaktivismus

Aus den Erfahrungen des Strano Network leiteten sich ab Mitte der 90er-Jahre sowohl in Europa als auch in den USA mehrere (miteinander verbundene) Formen des Netzaktivismus – und eine dazugehörige neue Manifestkultur<sup>58</sup> – ab, die sich zwar mitunter direkt

53 Di Corinto, Arturo; Tozzi, Tommaso: *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, Rom 2002, S. 7. Online: <[www.dvara.net/HK/hacktivism.pdf](http://www.dvara.net/HK/hacktivism.pdf)>. (Übersetzung durch J. F.)

54 Ebd., S. 71.

55 Vgl. Tozzi, Tommaso: *Strategies for Liberation*, 1995, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/strategy.txt>>, Stand: 01.10.2021.

56 Tozzi forderte beispielsweise in *Strategies for Liberation* einen Ausgleich für die sozialen Folgen der Digitalisierung: »New technologies effects on the job market should be balanced by a generalized reduction of hours of work at the same real salary.« Und er stellte die Forderungen in Verbindung mit gewerkschaftlichen Aktivitäten: »Privacy on the new work places should be protected. Trade unions activities and workers solidarity should be encouraged and protected, even among workmen who are not working at the same location.« Ebd.

57 Vgl. ebd.

58 So entstanden neben den bekannteren Manifesten, von denen noch die Rede sein wird, eine Vielzahl weiterer künstlerischer oder politischer Manifeste. Zum Beispiel das *cyberLeninist Manifesto* (1996), das einen Zusammenhang zwischen HackerInnenethik und Leninismus herstellte – »information wants to be free« fits Leninism as a bullet does a rifle« (cyberLeninist Intro and Manifesto, <[www.leninism.org/intro.htm#manifesto](http://www.leninism.org/intro.htm#manifesto)>, Stand: 19.11.2021.) –, das *The Cybernetic Mani-*

auf die italienischen Erfahrungen stützten, die sich aber auch von dem durch die sozialen Zentren und postoperaistischen und autonomen Praktiken inspirierten italienischen Cyberaktivismus entfernten und damit auch die Einheit der politischen und technopolitischen Seele wieder stärker auflösten.<sup>59</sup> Erstens entstanden neue Kunst- oder Medienkollektive wie die Electrohippies, das Electronic Disturbance Theater oder die net.art-Gruppen wie 0100101101010101.ORG, Jodi oder Etoy oder auch Einzelprojekte wie Francesca da Rimini's GashGirl oder Prema Murthys BindiGirl,<sup>60</sup> die sich mit ganz unterschiedlichen Zugängen zwischen der sozialen Bewegung und aktivistischen Kunst im Cyberspace bewegten und die vor allem auf gezielte und temporär wirkende Einzelaktionen und die Vernetzungsmöglichkeiten und Interaktivität des Web setzten.<sup>61</sup> Dabei stand man dem Cyberspace grundsätzlich positiv gegenüber und verstand ihn nicht nur als Mittel zum Zweck, sondern auch als neuen Raum, mit dessen Möglichkeiten die eigenen Aktivitäten verschmelzen konnten. Dies führte zugleich dazu, dass in den verschiedenen Cyberspaceimaginationen die bekannten Versprechen der Computerkultur reproduziert wurden, beispielsweise was deren zugeschriebenes Demokratisierungspotenzial, deren einfache Zugänglichkeit zu einem technologischen Empowerment oder was die Vorstellungen postmoderner Netzwerkutopien und ihre vermeintlich nicht linearen Kommunikationsmöglichkeiten betraf. Eine zweite Strömung bildete die akademisch geprägte und stärker auf Europa beschränkte Netzkritik und ihr »desire to not get wired«<sup>62</sup>. Darunter verstanden wird eine Kritik an der Ideologie der (amerikanischen) Cyberkultur, die daraus keine neoluddistische Position abzuleiten versucht, das heißt beispielsweise, mit einer 1995 verfassten Bemerkung gesprochen, »the insight that it is not the question to resist technology as a whole but to disrespect some ways it is used especially as a humorless power ideology«<sup>63</sup>, oder mit dem ähnlich klingenden Worten von Caroline Nevejan und Patrice Riemens: »Not to be overwhelmed by technology, neither going for its hype,

---

*festo* (1989), das den Ruf nach Kybernetik erneuerte, das neue *Cyberpunk Manifesto* (1997) oder das *Valladolid Manifesto* (1996), das sich für einen besseren Zugang zu elektronischen Bildungsressourcen einsetzte.

- 59 Beide Strömungen waren in ihrem personellen Netzwerk und in ihren Inhalten freilich stärker miteinander verbunden, als die folgende Aufteilung in zwei Unterkapitel andeutet.
- 60 Vgl. Baudelaire, Eric: Bindigirl--interview with Prema Murthy, Rhizome, 02.06.1999, <<https://rhizome.org/community/41433/>>, Stand: 19.11.2021.
- 61 Zur Geschichte und zum Selbstverständnis von net.art und anderen digitalen Kunstrichtungen und ihrer Verbindung zu Nettime und anderen Plattformen vgl. Greene, Rachel: Web Work: A History of Internet Art, in: Artforum, 2000. Online: <<https://www.artforum.com/print/200005/web-work-a-history-of-internet-art-465>>, Stand: 03.11.2021; Adrian, Robert: net.art on nettime, Ljudmila, 1997, <[www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm](http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm)>, Stand: 05.11.2021; Blank, Joachim: What is netart:)?, Ljudmila, 1997, <[www.ljudmila.org/nettime/zkp4/41.htm](http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/41.htm)>, Stand: 05.11.2021; Baumgärtel, Tilman: Art on the Internet. The Rough Remix, in: Byfield, Ted; Lovink, Geert; Schultz, Pit u.a. (Hg.): ReadMe! ASCII Culture & The Revenge of Knowledge. Filtered by Nettime, New York 1998, S. 229–240. Zu kurz kommen an dieser Stelle auch die zahlreichen unabhängigen Radioprojekte, die Ende der 90er-Jahre auf das Internet setzten. Vgl. dazu Bosma, Josephine: Net.radio: Waves in the Web, Ljudmila, 1997, <[www.ljudmila.org/nettime/zkp4/24.htm](http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/24.htm)>, Stand: 05.11.2021.
- 62 Schultz, Pit: Short Notes, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/notes.txt>>, Stand: 30.09.2021.
- 63 Ebd.

nor rejecting out of hand its very real advantages«<sup>64</sup>. Zur wichtigen Plattform von diesem Teil der Bewegung wurde die in Berlin ansässige Mailingliste Nettime, auf der ein »mixed bag of micro-pamphlets, action protocols, almost-manifestoes, dirty excerpts, quick transcriptions, pirated interviews, scanned philosophies and last but not least, »pure criticism«<sup>65</sup> erschien und deren personelles Netzwerk Mitte der 90er-Jahre an verschiedenen Konferenzen als Wortführer der Netzkritik auftrat.<sup>66</sup> Wie allerdings der »progressive, pragmatic futurism«<sup>67</sup> als Gegenentwurf zum »Gingrichian-Tofflerian laissez-faire futurism« und zum »New Age cyberbole« aussehen sollte, so die von Mark Dery in einem Interview mit Geert Lovink aufgebrachten Worte, blieb innerhalb der Netzkritik umstritten. Ein dritter Teil des Netzaktivismus wurde durch eine Reihe von Zwischenpositionen und konkreteren Netzprojekten geprägt, die auf unterschiedliche Weise darum bemüht waren, die Zugänglichkeit zum Cyberspace im Sinne eines erfüllten »Access for All« zu erweitern beziehungsweise darin einen neuen Community-Zusammenhalt zu entwickeln. Wie sich zeigen wird, kam es allerdings auch hier zu Widersprüchen und Debatten, beispielsweise bezüglich des global unterschiedlichen Zugangs, der einen neuen Blick auf die global sich ungleich entwickelnde Kommunikationsinfrastruktur erforderte.

64 Nevejan, Caroline; Riemens, Patrice: Vital Information for Social Survival, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/vitalinf.html>>, Stand: 13.10.2021.

65 Lovink, Geert; Schultz, Pit: Introduction, 1995, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/gopaper.txt>>, Stand: 30.09.2021.

66 Die Ausstrahlung von Nettime führte wiederum zu vergleichbaren Projekten, beispielsweise dem italienischen, unter anderem durch Franco Berardi unterstützten Net\_institute (1999) (vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 217.). Dem hinzu kamen unabhängig von Nettime entstehende Plattformen, die für kritische Auseinandersetzung genutzt wurden, zum Beispiel das Ljubljana Digital Media Lab (Ljudmila, 1994), die Mailingliste und Webseite von Rhizome (1996), die Foren und Listen von The Thing (1991 als BBS, ab 1995 im Web), die Liste und Beiträge von Ctheory (1993), die Mailinglisten von Cybermind (1994) und Futureculture (1992) oder Metamute, die Webseite des Mute Magazines (1994).

67 nettime: interview with Mark Dery, 1996, <<https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9606/msg00007.html>>, Stand: 10.07.2022.