

## Phreaking, Hacking und die TAP: Der Hacker als subversive Figur im Computernetzwerk

Put another password in,  
Bomb it out and try again.  
Try to get past logging in,  
We're hacking, hacking, hacking.

Try his first wife's maiden name.  
This is more than just a game.  
It's real fun, but just the same,  
It's hacking, hacking, hacking.<sup>343</sup>

(Cheshire Catalyst: The Hacker Song)

In der gegenkulturell geprägten Computerszene war man trotz unterschiedlicher Ansichten gut vernetzt und bestärkte sich gegenseitig in seinen Anliegen. Nur eine Gruppe ignorierte man in vielen Publikationen (außer zeitweise im *Whole Earth Catalog*): die aktionsistisch ausgerichteten New Yorker Yippies, insbesondere den in deren Umfeld zwischen 1971 und 1984 erschienenen, sich oft aus LeserInnenzuschriften speisenden Technologie-Newsletter *Youth International Party Line*,<sup>344</sup> »The Hobbyists Newsletter For The Communications Revolution«<sup>345</sup>, der seit 1973 unter dem Kurztitel TAP erschien.<sup>346</sup> Das heißt nicht, dass es keine persönlichen Kontakte gab, im Gegensatz zu anderen Publikationen druckte man aber nicht gegenseitig die Artikel ab und machte auch keine Werbung füreinander. Das mag auch daran liegen, dass sich die Zeitschrift in den ersten Jahren vor allem mit Phreaking-Methoden beschäftigte, das heißt mit Anwendungstipps, um das Telekommunikationsnetzwerk dank manipulierter Signaltöne zu überlisten, um dadurch gratis zu telefonieren.

### Phreaking

Infos zum Phreaking bewegten sich stets am Rande der Legalität. 1972 wurde auf Antrag einer Telefongesellschaft eine Ausgabe des *Ramparts* beschlagnahmt, weil die kalifornische Zeitschrift eine Anleitung für eine ›Blue Box‹ abgedruckt hatte, mit der sich gratis telefonieren ließ. Solche Repression war zwar störend, sie trug aber gleichzeitig dazu bei, dass um das Phreaking eine Aura entstand. Bald schon ging es – zumindest in der breiteren Wahrnehmung – nicht mehr nur um gratis Telefonverbindungen, sondern ebenso sehr um die lustvolle, gegenkulturelle Aushebelung der Macht. Zu diesem Mythos trugen breit rezipierte Zeitschriftenartikel bei, wie beispielsweise Don Rosenbaums 1971

<sup>343</sup> Cheshire, Richard: The Hacker Song, in: TAP (87), 1983, S. 1.

<sup>344</sup> ›Partei‹ entsprach nicht einer organisatorischen Realität. (Vgl. Sterling, Bruce: The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier, New York 1992, S. 43.).

<sup>345</sup> Cheshire, Richard: The TAP Newsletter Page, 08.01.2003, <<https://web.archive.org/web/20030108221025/http://cheshirecatalyst.com/tap.html>>, Stand: 13.04.2022.

<sup>346</sup> Vgl. Röhr, Matthias: Von 1968 zu 1984. Die Geschichte der TAP, 06.07.2012, <<https://stummkonzert.de/2012/07/von-1968-zu-1984-die-geschichte-der-tap/>>, Stand: 26.12.2019.

im *Esquire* abgedruckte Reportage *Secrets of the Little Blue Box*, die, so die Legende, Steve Jobs und Steve Wozniak dazu inspiriert haben soll, selbst Blue Boxes herzustellen und zu verkaufen. Fester Bestandteil der Berichterstattung über das Phreaking waren neue, fast ausschließlich männliche Heldenfiguren, wie beispielsweise der blinde, aber mit einem absoluten Gehör ausgestattete Joe Engressia, der per Zufall durch Tonimitationen die Manipulationsmöglichkeiten entdeckt haben soll, oder der von Rosenbaum als »most legendary phone phreak«<sup>347</sup> porträtierte Captain Crunch (John Draper), der ehemalige Air-Force-Mitarbeiter, der sich Ende der 60er-Jahre der Lebensform der Gegenkultur annähernte, für kurze Zeit wegen Telefon-Betrugs im Gefängnis saß und später mit Wozniak und Jobs wie auch mit Ted Nelson zusammenarbeitete.

Wer Telefonleitungen knacken konnte, der entwickelte früher oder später auch Interesse an Computern. Auf telefonische Anfrage von Rosenbaum, ob er tatsächlich mit dem sagenumwobenen Phreaker spreche, verteidigte sich Captain Crunch beispielsweise mit einem dafür aufschlussreichen Vergleich: »The phone company is a system. A computer is a system. Do you understand? If I do what I do, it is only to explore a system. Computers. Systems. That's my bag. The phone company is nothing but a computer.«<sup>348</sup> Auch der von Rosenbaum porträtierte kalifornische Phreaker und Programmierer Mark Bernay (ein Pseudonym) erklärte in der Reportage seine neue Hinwendung zu Computern: »My personal thing in computers is just like with phones, I guess — the kick is in finding out how to beat the system, how to get at things I'm not supposed to know about, how to do things with the system that I'm not supposed to be able to do.«<sup>349</sup> Ungewollt erläuterten Captain Crunch und Mark Bernay, was bei der TAP später zur positiv konnotierten Grundlage der neuen Hackerkultur wurde. »Phone-Freaks«, so heißt es in einem 1978 in der TAP erschienenen Artikel, seien oftmals auch »computer hacks«<sup>350</sup>, eine Art moderner KundschafterInnen. Spielerisch erforschten sie fremde Systeme, lerten auf ihren Erkundungstouren stets von Neuem und teilten dieses Wissen später mit der eigenen Community. Dieses Ideal war spätestens seit Steward Brands 1972 erschienener Reportage über *Spacewar!* die weit verbreitete Vorstellung dessen, was HackerInnen ausmacht. Das 1962 für die PDP-1-Minicomputer erschienene Spiel *Spacewar!* war nicht nur das erste erfolgreiche Multiplayer-Game, es verkörperte auch eine gerade von Brand stark gemachte Sehnsucht, den Computer spielerisch als kreatives (Freizeit-)Geraet neu zu nutzen. Brand inszenierte die in seiner Reportage porträtierten Menschen beziehungsweise HackerInnen daraus ableitend als kollaborative und kreative Köpfe, die als PraktikerInnen, im Gegensatz zu den TheoretikerInnen, den nächsten Schritt in der Entwicklung von Computertechnologien personifizierten. Dabei geht es den HackerInnen nicht um Macht oder neue Hierarchien, sondern um die produktive Anwendung der neuen Tools. Darin werden die technischen PraktikerInnen zur neuen Avantgarde, der allerdings anders als in elitären Ansprüchen alle beitreten können: »The hackers made

<sup>347</sup> Rosenbaum, Ron: *Secrets of the Little Blue Box* | Esquire | OCTOBER 1971, Esquire | The Complete Archive, <<https://classic.esquire.com/article/1971/10/1/secrets-of-the-blue-box>>, Stand: 09.01.2020.

<sup>348</sup> Ebd.

<sup>349</sup> Ebd.

<sup>350</sup> The Wizard: Computer Phreak-Out, in: TAP (51), 07.1978, S. 3.

Spacewar, not the planners. When computers become available to everybody, the hackers take over. We are all computer bums, all more empowered as individuals and as co-operators.«<sup>351</sup> Tatsächlich gehörte es beispielsweise in den 60er-Jahren zum intellektuellen Repertoire, sich selbst reproduzierende Programme zu programmieren und zu schauen, welches sich davon im ›Core War‹ durchsetzte. Gemeint war damit ein ›Spiel‹, in dem es darum ging, wer durch eigene Programme und Befehle mehr Speicherplatz besetzen oder konkurrierende Programme zu stoppen vermochte.<sup>352</sup> Dieser spielerische Ansatz förderte sowohl den kreativen Umgang mit Computern als auch die Freude daran, ihn zu benutzen. Ob die frühen HackerInnen allerdings tatsächlich so unschuldig waren und sich hauptsächlich der spielerischen Erforschung neuer oder verbesserter Programme und Geräte widmeten, sei dahingestellt. Das Gegenteil davon war zumindest bereits bekannt. Mack Reynold beispielsweise befasste sich 1968 in der Science-Fiction-Kurzgeschichte *Criminal in Utopia* mit zukünftigen Formen des digitalisierten Kreditkartenbetrugs (und systematischer Überwachungsmethoden, die solche Versuche in kürzester Zeit verhinderten). Und im 1970 erschienenen Roman *The Fortune Machine* von Sam Ross wird die Geschichte eines Programmierers erzählt, der versucht, das Spielsystem in Las Vegas zu überlisten. Doch selbst hier erscheinen die illegalen Handlungen noch vor allem als großes Abenteuer. Später kamen mehr Reportagen über Computerkriminalität hinzu, beispielsweise Donn B. Parkers *Crime by Computer* (1976). Kulturell inszenierte man die ersten Generationen von HackerInnen dennoch meist weiterhin als verspielte und mit großem Wissensdurst ausgestattete RebellInnen, deren öffentliches Bild noch weniger stark als in den folgenden Jahren mit Computerkriminalität verbunden war. Ein weiteres Beispiel hierfür ist der von Rosenbaum in seiner Phreaking-Reportage ebenfalls porträtierte Mark Bernay, der als ›The Midnight Skulker‹ in einem *Time-Sharing*-Programm die Passwörter der anderen NutzerInnen stahl, dabei aber kleine Hinweise hinterließ, damit die anderen NutzerInnen eigenständig auf den Missbrauch aufmerksam wurden. Leider gingen diese nicht auf das Spiel ein und schalteten das Sicherheitspersonal ein, das innerhalb der Software den Urheber zwar nicht finden konnte, aber ganz klassisch durch die Befragung der MitarbeiterInnen auf Bernay kam.

## TAP

Bevor die TAP als Zeitschriftenorgan der PhreakerInnen und HackerInnen damit begann, selbst Tipps und Tricks zu Hackingmethoden zu verbreiten, kamen erst andere subversive Themenbereiche und Anwendungstipps zum stetig komplexer werdenden Phreaking hinzu, beispielweise das Überlisten von Stromzählern oder das Fälschen von Geburtszertifikaten zur Herstellung einer gefälschten Identitätskarte. Dabei fühlten sich die hinter der TAP stehenden Yippies zwar der Gegenkultur verbunden, die Zeitschrift verfolgte allerdings, im Gegensatz zu den stärker kulturell als politisch geprägten Computervereinen und -magazinen, eine angriffslustige Praxis. Bereits in der ersten Ausgabe von 1971 stellte man klar, dass man nicht einfach Bildungsarbeit leisten wolle,

<sup>351</sup> Brand: Spacewar, 1972.

<sup>352</sup> Vgl. Galloway: Global Networks and the Effects on Culture, 2005, S. 25.

sondern dass diese als Zweck einer angestrebten Veränderung zu verstehen sei: »[E]ducation alone cannot affect the system, but education can be an invaluable tool for those willing to use it.«<sup>353</sup> Die eigene Praxis sollte dabei eine neue Ordnung hervorbringen, in der Güter allen zur Verfügung stehen sollten, so Abbie Hoffman in einer Erklärung in der zweiten Ausgabe: »As the level of the technological development increases, the costs should decrease with the goal being to make everything produced in a society free to all the people, come who may.«<sup>354</sup> Solange dies jedoch nicht der Fall war, sah man sich bei der TAP legitimiert, all jene Praxis zu fördern, die sich die vorhandenen Güter und Dienstleistungen einfach selbstbestimmt aneignete, und dazu gehörten auch Computertechnologien und -anwendungen. Seit 1978 erklärte man den LeserInnen beispielsweise, wie man sich gratis in Netzwerke einloggen, Passwörter stehlen – zum Beispiel durch die Simulation eines falschen Login-Screens, in dem jemand sein Passwort eingibt und dieses in einem File gespeichert wird<sup>355</sup> – oder sonst subversive Verwendung mit den neuen Geräten finden konnte. Die TAP war nicht die einzige Zeitschrift, die sich öffentlich mit technischen Angelegenheiten nahe der Illegalität beschäftigte, und auch nicht die frühste. *Creative Computing* befasste sich beispielsweise 1975 bereits mit der Frage: »Is breaking into a timesharing system a crime?«<sup>356</sup> Als Antwort riet man eine Art Zuckerbrot und Peitsche, das heißt, Anreize für jene zu schaffen, die experimentierfreudig lernen wollten, und die Bestrafung jener voranzutreiben, die es nicht gut meinten. Die TAP hatte hierzu einen anderen Ansatz. Mit etwas »phreaking skills applied to computer«<sup>357</sup> sei es ein Leichtes, sich Zugang zu fremden Systemen zu verschaffen, und dies war auch stets legitim. Das neugierige Ausprobieren trat Ende der 70er-Jahre allerdings in Nuancen zugunsten eines etwas theoretisch untermauerten Ansatzes in den Hintergrund. Nun sah man sich auch aufgrund der sich nicht verändernden Ordnung legitimiert, sich in Systeme einzuschleusen und deren Kapazitäten für die eigenen Anliegen und Interessen zu nutzen. So erklärte beispielsweise Ben Dump in einem Artikel 1980 unter dem Titel *Computing for the Masses*: »It's your American duty to go out and consume some of this awesome amount of unused computer time since nobody wants to pool it as a computer utility and make it available to everyone because it would probably not make a profit.«<sup>358</sup> Spätere Artikel beschäftigten sich dann mit vergleichbaren Fragen bezüglich des möglichen Zugangs zum ARPANET und anderen Netzwerken. 1981 folgte etwa die Veröffentlichung von Bulletin-Board-Adressen des

<sup>353</sup> The Youth International Party Line's, in: TAP (1), 06.1971, S. 1.

<sup>354</sup> Hoffmann, Abbie: Letter to Russell Baker, in: TAP (2), 07.1972, S. 2.

<sup>355</sup> Vgl. Catalyst, Ceshire: Europe – Not Half Bad, in: TAP (91), Frühling.1984, S. 3.

<sup>356</sup> Ahl (Hg.): *The Best of Creative Computing. Volume 1*, 1976, S. 4.

<sup>357</sup> Dump, Ben: *Computing for the Masses: A Devious Approach*, in: TAP (61), 01.1980, S. 2.

<sup>358</sup> Ebd.

PCNets.<sup>359</sup> Mit diesem ›Leak‹ bekräftigte man den Anspruch, »to bring computers and telecommunications into the hands of everyone«<sup>360</sup>.

Mehr als zehn Jahre nach dem eigentlichen Höhepunkt der Debatte um Computer Utility und mehr als fünf Jahre nach den ersten Forderungen nach ›Computer Power to the People‹ nahm man bei der TAP trotz neuer technologischer Vorzeichen die gesellschaftliche Debatte um den Charakter von Computern mit einer neuen Einsicht wieder auf: Wenn aufgrund der fehlenden Profitmargen niemand eine umfassende Computer Utility entwickelt, muss man es eben selbst machen. Mit dieser Positionierung war man nicht einfach verspätet, sondern reagierte auf den sich abzeichnenden Stillstand im Sinne der fehlenden Umsetzung der zurückliegenden Forderungen. Mit einer subversiven technischen Praxis lässt sich all jenes selbstbestimmt umsetzen, was von den neuen Computer-Startups nicht eingehalten beziehungsweise was durch den Staat illegalisiert und von Unternehmen verfolgt wurde. Darin zeigte sich auch ein erstes Auseinanderdriften von einer neuen HackerInnenkultur und der gegenkulturellen Computerkultur. Allerdings noch weniger im Sinne einer eigenständigen Subkultur der HackerInnen, wie sie sich in den 80er-Jahren entwickeln sollte, sondern eher als letzte Rückbesinnung auf die ursprünglichen Forderungen, die nicht mehr eingehalten werden konnten. Doch auch diese Widerstandszeile gegen die zunehmende Integration der Computerproduktion und -nutzung in die Marktlogik konnte bald gebrochen werden. 1983 wurde in der Wohnung von TAP-Mitherausgeber Tom Edison eingebrochen, Computer und Adresslisten wurden geklaut und die Wohnung anschließend angezündet. Die Täterschaft ist bis heute unklar. Edison, der gemäß späteren Berichten noch immer vermutet, dass die Tat im Auftrag einer Telefongesellschaft durchgeführt wurde, gab daraufhin auf. Auch um den zweiten Herausgeber Robert Osband (aka ›Richard Cheshire‹, aka ›Cheshire Catalyst‹) stand es zu Beginn der 80er-Jahre schlecht. Er verlor 1982 nach einem öffentlichen Porträt in einer Zeitschrift seinen Job als Computerexperte bei einer Bank. HackerInnen galten nunmehr als Gefahr. 1984 erschien die letzte Ausgabe der TAP. Darin lässt Osband fast schon kleinlaut und in letzter Erinnerung an die früheren gesellschaftlichen Vorstellungen verlauten, dass Unternehmen eigentlich froh sein sollten, wenn sich jugendliche HackerInnen in ihr System haken und es damit verbessern, da es sich dann zumindest nicht um Industriespione handle.<sup>361</sup> Cheshire selbst bot sich am Ende seines letzten Artikels Unternehmen an, um Beratungsmandate und Vorträge zu Sicherheitsfragen zu erhalten – wie sich noch zeigen wird, erscheint dies vergleichbar mit dem Ende des Cyberpunk-Romans *Snow Crash*. Diese dem Niedergang der TAP folgende Anbiederung deckte sich mit der Transformation anderer gegenkultureller Computerzeitschriften oder auch Personen. Als bald arrangierte man sich eben doch mit den neuen Möglichkeiten und verkaufte

---

359 Als kleine Ironie der Geschichte entstand dieses – noch vor dem Usenet – 1977 im Umfeld des PCC als dezentralisiertes Netzwerk für neue *Personal Computer*, vor allem für den Commodore PET. Vgl. Balka: *WomanTalk Goes On-line: The Use of Computer Networks in the Context of Feminist Social Change*, 1991, S. 47.

360 The Electronic Phone Book. A Directory of 144 Computerized Bulletin Board Systems, in: TAP (66), 03.1981, S. 2.

361 Vgl. *Catalyst: Europe – Not Half Bad*, 1984.

sein Mehrwissen als Expertise und in regulärer Lohnarbeit den aufstrebenden Computerunternehmen.<sup>362</sup>

## Alternativkultur in Europa: Sand im Computergetriebe

Dass sie was im Kopf haben, die Computerfreaks, wird jeder zugestehen. Ob aber einer, der nächtelang vor seinem Bildschirm hockt, anstatt ins Wirtshaus oder zum Tanzen zu gehen, da oben ganz richtig ist, wird von den lieben Mitmenschen gern bezweifelt. Im Fachjargon werden sie auch ›Hakker: [sic!] genannt, von denen man glaubt, dass sie mangels Kontaktfähigkeit den Umgang mit dem elektronischen Gegenüber anderen Menschen vorziehen. Sie sind aber sehr wohl gesellig, und am Computerstammtisch wird auch alljährlich gefragt, wer mit wem zum Skifahren fährt.<sup>363</sup>

(Johannes Leckebusch: *Computerfreaks. Aus den vorläufigen Memoiren von Prof. Ungruen, 1984*)

Im Moment versuchen wir den Computer dort einzusetzen, wo der Zeitaufwand und die Mühsal der Arbeit ohne Rechner in keinem von uns tolerierten Verhältnis zur schnellen Arbeit mit dem Rechner steht oder hohe Anpassungsfähigkeiten von uns gewollt ist. [...] Nicht benutzen werden wir den Rechner zu unserer eigenen Verdummung und zu unserer eigenen Überwachung und Bespitzelung.<sup>364</sup>

(Wuseltronick-Kollektiv: *Ein Tag bei Wuseltronick – Computereinsatz in einem Alternativprojekt, 1983*)

Auch in Europa interessierte man sich für die alternative Nutzung von Technologien, in Großbritannien etwa im *Undercurrents, The Magazine of Radical Science and Alternative Technology*. In diesem teilte man zwar den Anspruch, Technologien für die Bevölkerung nutzbar zu machen, man war sich allerdings nicht immer sicher, inwiefern Computer Teil der Alternative sein könnten. Alan Campbell antwortete 1972 in einem Artikel auf die von ihm gestellte Frage, ob es einen alternativen Nutzen von Computern gäbe: »I'm not sure there are any.«<sup>365</sup> Auch darüber hinaus kam es im *Undercurrents* in manchen Fällen gegenüber den amerikanischen Projekten zu einer gewissen Distanz. Zwar besprach man die wichtigen Erfindungen und Publikationen aus den USA wohlwollend, doch immer

362 Dass die TAP in ihrer Entwicklung allerdings zwischenzeitlich einen politischeren Weg einschlug als andere VertreterInnen der Computerkultur, indem die gesellschaftliche Veränderung nur über eine politische Praxis führen konnte, lag vielleicht auch daran, dass man, in New York stationiert, nicht in gleichem Ausmaß von der kalifornischen Gegenkultur und ihrem euphorischen Technologieverständnis angesteckt war.

363 Leckebusch, Johannes: *Computerfreaks. Aus den vorläufigen Memoiren von Prof. Ungruen*, in: Bülow, Ralf (Hg.): *Denk, Maschine! Geschichten über Roboter, Computer und künstliche Intelligenz*, München 1988, S. 235.

364 Wuseltronick-Kollektiv: *Ein Tag bei Wuseltronick – Computereinsatz in einem Alternativprojekt*, in: Beuschel, Werner; Bickenbach, Joachim; Keil, Reinhard (Hg.): *Computer in Alternativprojekten: Bericht des Wissenschaftsladens Berlin*, Berlin 1983, S. 73.

365 Campbell, Alan: *Alternative Uses of Computers? »Im not sure there are any«*, in: *Undercurrents, The Magazine of Radical Science and Alternative Technology* (1), 02.1972, S. 35.