

Hacktivists & Artivists: Facetten des elektronischen zivilen Ungehorsams

As hackers become politicized and as activists become computerized, we are going to see an increase in the number of cyber-activists who engage in what will become more widely known as Electronic Civil Disobedience.⁶⁸

(Stefan Wray: *On Electronic Civil Disobedience*, 1998)

Whizzing through the electronic ether of cyberspace at thousands of information fragments per second, a familiar masked, pipe-smoking visage etches itself onto your computer screen. Subcommander Marcos is in your home.⁶⁹

(Martin Langfield: *Rebels Ride the Net*, 1996)

Die AktivistInnen des Strano Network waren in ihren Aktionen einflussreich. Doch sie waren nicht die Ersten, die den Cyberspace als öffentlichen Ort demokratischer Auseinandersetzungen verstanden. 1989 verbreiteten sich beispielsweise von Australien aus die WANKs (*Worms Against Nuclear Killers*). Der auf dem DECnet versendete ›Virus‹, der verschiedene Botschaften hinterließ, unterstützte die Anti-Atom-Bewegung. Konkret ging es um die Verwendung plutoniumbetriebener Antriebe der NASA. Darüber hinaus lässt sich WANK auch im breiten Kontext als Teil des Widerstands gegen atomare Energie wie gegen atomare Waffen und die damit verbundene Aufrüstung einordnen. Letzteres wurde durch ein als Unterschrift mitgeliefertes Zitat der australischen Polit-Rock-Band *Midnight Oil* verdeutlicht: »You talk of times of peace for all, and then prepare for war.« Vergleichbar international angelegt und in der Popkultur eingebettet, war der digitale Protest der britischen Zippies (die ›Zen Inspired Pagan Professionals‹). Diese wehrten sich ein Jahr vor dem Strano Network mit E-Mail-Bomben auf Mailadressen der britischen Regierung gegen das auferlegte Verbot von Raves durch den *Criminal Justice and Public Order Act*.⁷⁰

Insbesondere in den USA erhielten die Zippies größeren Zuspruch – von San Francisco gingen am ›Guy Fawkes Tag‹ (5. November) auch die DDoS- und Mail-Angriffe aus. Dies lag unter anderem daran, dass einige VertreterInnen der Zippies durch die USA tourten, dies als Flucht vor der repressiven britischen Kultur inszenierten und man sie als politische ExilantInnen wie auch als eine neue Jugendkultur betrachtete, die als eine Revitalisierung der einstigen Gegenkultur erschien.⁷¹ So charakterisierte das *Wired* die Zippies in einer Titelstory beispielsweise als »a fusion of the technological and the

68 Wray, Stefan: On Electronic Civil Disobedience, 1998, <http://web.archive.org/web/20020424052925/http://cristine.org/borders/Wray_Essay.html>, Stand: 28.09.2021.

69 Langfield, Martin: Rebels Ride the Net, in: Sondheim, Alan (Hg.): *Being on Line, Net Subjectivity*, New York 1996 (Lusitania volume 8), S. 92–94.

70 Vgl. Kibrd, Roisin: Two Decades Ago, Cyber-Hippies Launched a DDoS Attack to Save Rave Culture, <<https://www.vice.com/en/article/ypwqg5/two-decades-ago-a-cyber-hippie-collective-launched-a-ddos-attack-to-save-rave>>, Stand: 22.09.2021.

71 Bei einigen Personen führte dies jedoch auch zur Ablehnung. In einem auf Netttime erschienenen Thesenpapier forderte beispielsweise Mark Chapman das Ende des um sich schlagenden ›Neo-Hippyismus‹: »In 1967 the San Francisco Diggers held a funeral for ›The Death of Hippy‹. Why do people continue to animate this festering corpse?« (Chapman, Mark: Neo-hippyism, 1995, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/hippycul.txt>>, Stand: 05.10.2021.).

spiritual«⁷². Damit, so das *Wired*, verbanden die Zippies die besten Eigenschaften einer »techno-person« und eines »hippie«⁷³, das heißt die technische Rationalität und die Organisationsfähigkeit mit der Individualität, Spontanität und Flexibilität des Computerzeitalters. Zu ihren VordenkerInnen erklärt das *Wired* unter anderem Timothy Leary, John C. Lilly, Terence McKenna, Benoit Mandelbrot, Shiva und Marshall McLuhan. Das klang stark nach amerikanischer Cyberkultur. Und tatsächlich erinnerten die Zippies als ein »product of UK dance-scene hedonism, cyber street tech, pagan spirituality, postpunk anarchism, and go-for-it entrepreneurship«⁷⁴ in so manchen Belangen an die Cyberpunks, wenn auch das *Wired* explizit den Unterschied zwischen den beiden Subkulturen betonte, da man (zumindest bei einigen Stimmen) die Cyberpunks mittlerweile als isolierte und verbrauchte Bewegung betrachtete, während die Zippies eine Aufbruchsstimmung versprachen. So waren die Zippies nicht mehr einfach nur Hippies oder Nerds, sondern, so eine 1994 erschienene Reportage aus der *LA Times*, moderne »cyberspace surfer«⁷⁵, die parallel zu ihrer Teilnahme an den Raves auch erfolgreiche ›Geschäftsmänner‹ sein konnten. In der Kombination von »love, peace, and cyberspace«⁷⁶ passte es, dass das Internet nicht nur als gemeinsamer Kommunikationsort, sondern auch als geeignetes Protestmittel erschien. Mit der euphorischen Ankündigung »[t]his will do for the Internet, what Tiananmen Square did for the fax machine«⁷⁷ warb ein auf verschiedenen BBS verbreiteter Flyer für den kollektiven Netzangriff auf die britische Regierung. Gleichzeitig führte die neue Nutzung des Internets als Protestmittel allerdings auch zurück zu den alternden Idolen der Cyberkultur. So wurde beispielsweise die Vernissage für Timothy Learys *Chaos & Cyber Culture* für den geplanten Angriff genutzt und dieser als »popular cyberhero«⁷⁸ zum Patron der Aktion erkürt: »Tim Leary wants you for the Virtual Invasion of Great Britain«⁷⁹, so verkündete es ein zweiter Flyer für den geplanten Onlineprotest. Diese Eingliederung von Leary in den Zippieprotest geschah zwar zum Missfallen von seinen VerlegerInnen, die im Vorhinein nichts von diesen Plänen wussten, dennoch wurde im Namen Learys einige Tage später eine Medienmitteilung aus ›Cyberia‹ versendet. Darin verkündete man, dass Timothy Leary »officially launched the cyberinvasion of Britain by sending the following message to pres Bill Clin-

72 Marshall, Jules: Zippies!, in: *Wired*, 05.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/05/zippies/>>, Stand: 22.09.2021.

73 Ebd.

74 Ebd.

75 Huffstutter, P.J.: We're Not in Woodstock Anymore: Crank up the music. Spread peace and love. But this isn't the '60s. So plug into the Internet and meet the zippies, a cyber-rave, altered-states kind of movement. – *Los Angeles Times*, in: *Los Angeles Times*, 07.08.1994. Online: <https://web.archive.org/web/20141117183316/http://articles.latimes.com/1994-08-07/entertainment/ca-24430_1_dance-music>, Stand: 24.09.2021.

76 Zippies, <<http://project.cyberpunk.ru/idb/zippies.html>>, Stand: 22.09.2021.

77 Lewis, David Robert: Wikileaks Infowar not the first online protest action, *Medialternatives*, 15.12.2010, <<https://medialternatives.com/2010/12/15/intervasion-supports-anonymous/>>, Stand: 24.09.2021.

78 Press Release From Cyberia, 06.11.1994, <http://media.hyperreal.org/library/articles/leary_protests_uk_crime_bill>, Stand: 24.09.2021.

79 Lewis: Wikileaks Infowar not the first online protest action, 2010.

ton«⁸⁰. Im Protestbrief der »freedom loving citizens of the Internet«⁸¹ setzte man den Angriff auf die Rave-Kultur mit einem solchen auf das Internet gleich. Wenn sich auf öffentlichem Grund in Großbritannien künftig nicht mehr als zehn Menschen für einen Rave treffen dürften und »the basic human right to dance barefoot on the grass or in the forest«⁸² in Gefahr sei, stünde bald auch die Zusammenkunft von zehn Menschen im Internet infrage.

Um die Zippies in ihrem Protest zu unterstützen, rief man in der Medienmitteilung alle Verbündeten der »psychic cyberarmy of zippy moles and warrior hackers«⁸³ auf, sich dem »guerrilla CyberMailing attacks«⁸⁴ anzuschließen. Die daraus folgenden Angriffe sollten ähnlich der Ankündigung des Strano Network zur »first exercise of a global vote«⁸⁵ werden. Dabei imaginierte man sich einen demokratisierenden Cyberspace, der zum öffentlichen Ort der politischen Auseinandersetzung werden sollte. Grundannahme hiervon bildeten die immer wieder betonten einfachen Teilnahmebedingungen des Netzprotests: »Everyone with an e-mail address can participate.«⁸⁶ Diese Vorstellung wiederholte sich später bei den verschiedenen Kunstkollektiven, die wie beispielsweise 0100101110101101.org betonten, dass man im Zeitalter des ›Infokrieges‹ kein/e HackerIn mehr sein müsse, um seine Meinung öffentlichkeitswirksam zu artikulieren: »Hardware and software ages are finished, now you don't have to be an hacker anymore, you've got enough tools to transmit your ideas without ›technical abilities‹«⁸⁷. Für die Electrohippies hinzu kam die in der Folge ebenfalls verbreitete Vorstellung, dass der Cyberspace in seiner Vernetzung subalterner Kräfte zugleich alle repressiven Angriffe unterläuft: »In the age of the information superhighway, all attempts to usurp freedom and destroy democracy will be met with a staggering world wide personal response.«⁸⁸

Politisch führte dies zwar zu keinem direkten Ergebnis, zumindest konnte der *Criminal Justice and Public Order Act* kurzfristig nicht rückgängig gemacht werden. Doch in der Vorstellung über den potenziellen Nutzen des Cyberspace prägte dies, wie auch die Aktionen des Strano Network, die Konzeption weiterer, Ende der 90er-Jahre folgender Aktionen.⁸⁹ Bekannt sind heute vor allem die Aktionen anlässlich der Antiglobalisierungsbewegung, doch auch rechte Kräfte und Bewegungen nutzten DDoS- oder Mail-Angriffe, beispielsweise 1997 in Spanien, wo das baskische *Euskal Herria Journal* durch eine Überflutung mit Mails angegriffen wurde, um dessen Provider (das progressive Institute for Global Communications) zu einer Kündigung des Webauftritts von *Euskal Her-*

⁸⁰ Press Release From Cyberia, 1994.

⁸¹ Ebd.

⁸² Ebd.

⁸³ Ebd.

⁸⁴ Ebd.

⁸⁵ Ebd.

⁸⁶ Ebd.

⁸⁷ Interview with 0100101110101101.ORG, nettime, 1999, <<https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00064.html>>, Stand: 30.09.2021.

⁸⁸ Press Release From Cyberia, 1994.

⁸⁹ Vergleichbar mit den Mail-Angriffen kam es in den 90er-Jahren auch zu Fax->Angriffen, bei denen nicht Mails, sondern Faxnachrichten als Protestbotschaften versendet wurden.

ria Journal zu bewegen.⁹⁰ Von linker Seite wiederum wurden solche Aktionsformen bald schon professionalisiert, beispielsweise indem einige findige AktivistInnen damit begannen, Datenbanken für die »Desktop Democracy«⁹¹ zu verkaufen, in denen die wichtigsten Mailadressen einflussreicher Personen und Ämter gesammelt wurden, die zur Beschleunigung des Aktivismus gleich mit einem eigenen Textverarbeitungsprogramm und einer Kommunikationssoftware verknüpft wurden. Oder aber indem man anderweitig Software entwarf, mit der sich der Netzaktivismus koordinieren ließ.

Digital Zapatismo im Virtual Capitalism

Technologisch wie auch in den theoretischen Reflexionen einen Schritt weiter als viele der ersten Netzproteste ging das 1997 gegründete Electronic Disturbance Theater (EDT) um Ricardo Dominguez, Brett Stalbaum, Stefan Wray und Carmin Karasic. Einen wichtigsten Bezugspunkt des Kollektivs bildete der Aufstand der EZLN in Mexiko. Die ZapatistInnen setzten seit Beginn weg auf eine globale Vernetzung und internationale Solidaritätsaktionen und nutzten hierfür unter anderem auch schon früh ein Netz von Webseiten mit Verlautbarungen.⁹² Die in den folgenden Jahren erreichte Onlinevernetzung durch verschiedene UnterstützerInnenkreise begeisterte sogar das *Wired*. Die ZapatistInnen besaßen, gemäß einem von R. U. Sirius verfassten Artikel, »the best-organized and most dynamic Internet presences of any political group anywhere«⁹³, und sie zeigten, so das Fazit von Rebecca Vesely, dass, entgegen dem alten Gil-Scott-Heron-Song, die Zukunft der Politik in der digitalen Vernetzung liege: »The Revolution Will Be Digitized.«⁹⁴ Auch von linker Seite sparte man nicht mit euphorischen Verlautbarungen. Subcomandante Marcos, der EZLN-Anführer, sprach in einem Interview mit Yvon Le Bot beispielsweise positiv von jenem »neuen Raum« des »Informations Highways«, »der so neu war, dass niemand daran dachte, dass eine Guerillatruppe ihn nutzen könnte« und

⁹⁰ Vgl. Sauter, Molly: *The Coming Swarm. DDOS Actions, Hacktivism, and Civil Disobedience on the Internet*, New York 2014, S. 52f. Der rechte Angriff führte wiederum zu einer durch baskische Kräfte getragenen Kampagne für Netzfreiheit, die zugleich von Cypherpunk-Kreisen verbreitet wurde (Vgl. Euskal Herria Journal Press Release, 29.08.1997, <<https://cryptome.org/jya/cpeh.htm>>, Stand: 27.09.2021.). Zudem kam es zu verschiedenen propagandistischen HackerInnenangriffen auf Webseiten infolge verschiedener Territorialkonflikte und nationaler Befreiungsbewegungen, beispielsweise im tamilischen Aufstand in Sri Lanka, im Israel-Palästina-Konflikt oder vor und während des jugoslawischen Bürgerkriegs.

⁹¹ Staff, WIRED: Desktop Democracy, in: *Wired*, 01.05.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/05/desktop-democracy/>>, Stand: 01.04.2022.

⁹² Vgl. Lane, Jill: Digital Zapatistas, in: TDR (1988–) 47 (2), 2003, S. 129–144; Froehling, Oliver: Internauts and guerilleros: The Zapatista rebellion in Chiapa, Mexico and its extension into cyberspace, in: Crang, Mike; Crang, Phil; May, John (Hg.): *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*, London 1999 (*Sussex Studies in Culture and Communication*), S. 164–177; Bartra, Roger: Tropical Kitsch: Melancholy and War in Cybernetic Space, in: Sondheim, Alan (Hg.): *Being on Line, Net Subjectivity*, New York 1996 (*Lusitania volume 8*), S. 88–91; Langfield: Rebels Ride the Net, 1996.

⁹³ Sirius, R. U.: A Rebel Movement's Life on the Web, in: *Wired*, 03.06.1998. Online: <<https://www.wired.com/1998/03/a-rebel-movements-life-on-the-web/>>, Stand: 28.09.2021.

⁹⁴ Vesely, Rebecca: Zapatista Backers Rally Forces via Net, in: *Wired*, 02.01.1997. Online: <<https://www.wired.com/1997/02/zapatista-backers-rally-forces-via-net/>>, Stand: 28.09.2021.

– nicht unähnlich dem Frontier-Bildnis – der bisher »von keiner Truppe besetzt war«⁹⁵. Zwar entspreche der ursprüngliche Verwendungszweck nicht den fortschrittlichen Kräften. Das Netzwerk diene dem »Fluss von Kapital durch Computer und Satelliten in dieser globalisierten Welt«⁹⁶. Doch die eigene Verwendung zeuge davon, dass die »menschliche Seite«⁹⁷ ebenfalls dabei sei, sich zu öffnen. So nutzten die »Internauten« den »unkontrollierbaren, effektiven und schnellen (Informations-)Kanal«⁹⁸, um sich dem Monopol der Nachrichtenproduktion durch den Staat und seine Hegemonie zu entziehen.

Diese Position wurde in den westlichen Zentren der Solidaritätsbewegung wohlwollend aufgenommen. EDT-Mitglied Dominguez sah im zapatistischen Aufstand beispielsweise weit mehr als »nur« eine weitere linke Befreiungsbewegung. Die ZapatistInnen »are not the first postmodern revolution, but the last«⁹⁹. Eingebettet zwischen territorialem Aufstand und Dematerialisierung beziehungsweise Virtualisierung des globalisierten und digitalisierten Kapitalismus (*Virtual Capitalism*) bilden sie eine »rhizomatic disturbance«¹⁰⁰, die den Boden für weitere Revolutionen lege und die den Kapitalismus auf seinem eigenen Territorium schlägt: »Here in this liminal-land a new viral revolution has arisen, an electronic cell, that is willing to confront virtual capital at its own game: netwar.«¹⁰¹ Darin geht Dominguez noch einen Schritt weiter als Marcos, der vor allem die Möglichkeiten einer neuen und nicht kontrollierbaren Informationsdistribution anspricht. Wie in einem Guerillakrieg bietet der Netzkrieg ein optimales Schlachtfeld, da die Netzwerke ihre eigenen Schwachstellen mitgenerieren. Diese zeichnen sich beispielsweise, so die Anwendung von chaos- und komplexitäts-theoretischen Prämissen, durch ihre »non linearity and complexity effects« aus, »where simple interactions lead to unpredictable outcomes«¹⁰². Das heißt nicht, dass sich die Macht im Internet und seinen Kanälen entlang dieser möglichen Angriffspunkte einfach auflösen ließe. Doch das Netzwerk bietet die optimalen Bedingungen, dass der *Digital Zapatismo* oder *Electronic Zapatismo*, wie das EDT seine Aktivitäten bezeichnete, sich tatsächlich am Kampf beteiligen kann, obwohl er territorial vom eigentlichen Schlachtfeld abgeschnitten ist und obwohl er weit weniger Mittel zur Verfügung hat als der Feind. Solche Vorstellung wurde, nebenbei bemerkt, zugleich von verschiedenen Seiten reproduziert. Als Wiederholung des selbst auferlegten Gründungsmythos publizierten beispielsweise David Ronfeldt und John Arquilla für die RAND Corporation 1996 eine Studie über den kommenden *Netwar*, bei dem dieser zum »dominant mode of societal

95 Subcomandante Marcos; Le Bot, Yvon: Subcomandante Marcos. El sueño zapatista., 1997, <<https://www.pagina12.com.ar/1998/98-06/98-06-21/pag18.htm>>, Stand: 08.12.2021. (Übersetzung durch J. F.)

96 Ebd.

97 Ebd.

98 Ebd.

99 Dominguez, R. R.: Run for the Border: The Taco Bell War, in: CTheory, 1994, S. 12/13/1995-12/13/1995.

100 Ebd.

101 Ebd.

102 Dominguez, Ricardo: Digital Zapatismo, 1998, <<https://www.thing.net/~rdom/ecd/DigZap.html>>, Stand: 29.09.2021.

conflict in the 21st century»¹⁰³ wird und die AkteurInnen analog zum dezentralisierten Internet »are organized more as sprawling ›leaderless‹ networks than as tight-knit hierarchies«¹⁰⁴. Ähnlich, im Gegensatz zu Ronfeldt aber mit positivem Bezug auf die neuen Möglichkeiten, lesen sich die Thesen bei Dominguez, wobei dieser in späteren Schriften explizit auf Ronfeldt verwies¹⁰⁵ – während Ronfeldt selbst, gemäß eigenen Aussagen, die Texte vom EDT beziehungsweise den EDT gelesen hatte und Wray gar per Mail für seine Ausführungen gratulierte.¹⁰⁶ Die gewählten Kriegsmittel waren zu Beginn allerdings eher bescheiden und fast schon traditionell. Man verbreitete beispielsweise aktuelle Informationen über den Aufstand, indem man mit *'The Thing'* einen eigenen Server betrieb. Dieser sollte die Basis für den »Zapatismo, digital activism, and html democracies«¹⁰⁷ bilden. *The Thing* war letztlich nichts anderes als ein BBS und eine Informationsplattform mit internationaler Ausstrahlung.¹⁰⁸

Dabei zeigen die dem Netz zugeschriebenen Attribute, wie man sich beim EDT auf das Vokabular der amerikanischen Cyberkultur besann. Dominguez bezog sich beispielsweise auf die verschiedenen Metaphern des Cyberspace, wie jene der Frontier, des Web, des Rhizoms oder der Matrix. Anders als die Cyberpunks verknüpfte er diese gleichzeitig mit jeweiligen Widerstandsstrategien. Wo es beispielsweise ein Netzwerk gibt, gebe es stets auch die Möglichkeit einer Entkoppelung. So rief das Web in seinen Grundlagen geradezu nach einer »World Wide Electronic Insurrection«¹⁰⁹. Zur Zusammenarbeit mit HackerInnen aufrufend träumte man beim EDT, in der Rhetorik der Antiglobalisierungsbewegung, so von einer transnationalen Vernetzung, die mit ihrem »HUELGA across the arc of realities«¹¹⁰ den Protest auf der Straße und im Netz miteinander verbindet und darin im Sinne der Antiglobalisierungsbewegung – »eine andere Welt ist möglich« – einen utopischen Gestus enthält: »Remember to call for a world that makes all worlds possible.«¹¹¹ In dieser Euphorie wurde auch die EZLN selbst zur Projektionsfläche für Netzwerkimaginierungen. Während beispielsweise die Flüsse des virtuellen Kapitals in ihrer Ausbeutung des globalen Südens wie auch die Machtverbindungen darin in eine Richtung verlaufen, erscheint die aufständische Kraft der ZapatistInnen als Ausdruck einer gegenteiligen Netzwerkentwicklung: »Rhizomatic power in turn does flow from groups like the Zapatistas who have developed distributive

¹⁰³ Umschlag Arquilla, John; Ronfeldt, David: The Advent Of Netwar, RAND Corporation, 01.01.1996. Online: <https://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR789.html>, Stand: 04.10.2021.

¹⁰⁴ Umschlag ebd.

¹⁰⁵ Vgl. Dominguez, Ricardo: Electronic Civil Disobedience: Inventing the Future of Online Agitprop Theater, in: PMLA 124 (5), 2009, S. 1807.

¹⁰⁶ Vgl. Kaplan, Carl: For Their Civil Disobedience, the »Sit-In« Is Virtual, in: Cyber Law Journal (New York Times), 01.05.1998. Online: <<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/05/cyber/cyberlaw/01law.html>>, Stand: 04.10.2021.

¹⁰⁷ Dominguez, Ricardo: The Ante-Chamber of Revolution: A Prelude to a Theory of Resistance and Maps, in: CTheory, 1998. Online: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14781>>, Stand: 29.09.2021.

¹⁰⁸ *The Thing* Köln (1992) und *The Thing* Wien (1993) bildeten Bestandteile des Netzwerkes.

¹⁰⁹ Dominguez: The Ante-Chamber of Revolution, 1998.

¹¹⁰ Ebd.

¹¹¹ Ebd.

abilities that are not uni-directional.«¹¹² An anderer Stelle wurden die ZapatistInnen zu einem rhizomatischen »network of hope«¹¹³, das Virtualität und Realität miteinander verwebt und dessen Widerstand eine neue Einheit dezentralisierter globaler Kämpfe bildet:

Chiapas had sideloaded itself into the networks – in hours it became an intercontinental struggle, in days it became a flood of bodies on the streets. In twelve days, the EZLN mutated from a traditional guerilla body to a network of cyberwar, adapting itself to the new configuration of inhabiting digital networks. For me, Zapatismo connected data bodies to real bodies; virtual Chiapas and real Chiapas became one; digital direct-action and the arena of the streets began to work as a shared platform.¹¹⁴

Während die realen ZapatistInnen ihr Territorium in Mexiko befreiten, sollten die »CyberZapatistas« die »pipelines of power with an overabundance of humanity«¹¹⁵ verstopfen, um so ihrerseits mit dem globalisierten Neoliberalismus zu brechen. Dass ein Großteil der ZapatistInnen selbst keinen Zugang zum Netz hatte, war in diesem Vorgehen nebensächlich. Als »polyspatial movement for a radical democracy based on the Mayan legacies of dialogue ripped into the electronic fabric of The War Machine«¹¹⁶ bilden sie – wie bei Danvers – bereits das Gegenbild zum virtualisierten Spätkapitalismus, so Dominguez' Vorstellung. Hierfür verwenden die ZapatistInnen und ihre UnterstützerInnen selbst die neuen Möglichkeiten des Netzwerkes, ohne zwingend mit dessen Digitalität verbunden zu sein: »The Zapatistas entered your Networks without any modems.«¹¹⁷

FloodNet

Die AktivistInnen der 90er-Jahre sollten die sich ergebenden Möglichkeiten des Cyberspace aktiv nutzen. Stefan Wray berief sich dazu auf eine Mischung von Deleuze und Frontier-Metaphorik. Zwar wurde das Internet weitestgehend kommerzialisiert, doch noch immer gab es freie Räume, die man sich aneignen konnte und von denen aus der Widerstand startete: »Resistant forces on the Internet [...] are operating within the remaining uncolonized, deterritorialized, smooth spaces that still exist in cyberspace.«¹¹⁸ Wie aus diesem postmodernen Kauderwelsch eine einflussreiche Praxis des Netzwiderstands werden sollte, zeigte sich, als am 22. Dezember 1997 eine (mit der Regierung eng

¹¹² Dominguez: Electronic Civil Disobedience, 2009, S. 1812.

¹¹³ Dominguez: The Ante-Chamber of Revolution, 1998.

¹¹⁴ Dominguez, Ricardo: DIOGENES ON-LINE 2.0: Gestures against the Virtual Republic, in: Switch 4 (2), 1998. Online: <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/domingueztext.html>, Stand: 29.09.2021.

¹¹⁵ Ebd.

¹¹⁶ Dominguez, Ricardo: Electronic Zapatismo, in: CTheory (1998), 24.08.2015. Online: <<https://journals.lib.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14815>>, Stand: 29.09.2021.

¹¹⁷ Dominguez: The Ante-Chamber of Revolution, 1998.

¹¹⁸ Wray: Rhizomes, Nomads, and Resistant Internet Use, 07.07.1998, <<https://web.archive.org/web/20010606155047/www.nyu.edu/projects/wray/RhizNom.html>>, Stand: 09.12.2021.

verflochtene) paramilitärische Gruppe 45 Mitglieder einer der EZLN nahestehenden pazifistischen Gruppe ermordete. Als Antwort hierauf rief eine aus Italien stammende ›Anonymous Digital Coalition‹ für den 29. Januar 1998 zu einem Netzstreik auf. Im »probably the first globally coordinated virtual sit-in«¹¹⁹, so ein dem Aufruf hinzugefügter Kommentar, wollte man gemeinsam mit »all the netsurfers with the ideals of justice, freedom, solidarity and liberty within their hearts« verschiedene »symbols of Mexican neoliberalism«¹²⁰ treffen. Die bestehenden digitalen Protestformen aufnehmend ging man beim EDT einen Schritt weiter. Um die manuellen DDoS-Angriffe zu automatisieren, entwickelten Carmin Karasic und Brett Stalbaum für das EDT FloodNet, ein Java-Programm, das Anfragen automatisch ausführte und dessen Quellcode später als ›Disturbance Developer Kit‹ heruntergeladen und weiterentwickelt werden konnte, was später etwa im ›Toywar‹ der net.Art-Gruppe Etoy geschah.¹²¹ In den Augen des EDT würde das FloodNet damit zu einem kollektiven Werkzeug für den aktivistischen Gebrauch: »It mobilizes and empowers netizens to participate in electronic civil disobedience in solidarity with the Zapatistas.«¹²² Gemeint war damit eine »performance of presence«¹²³, durch die die mexikanische Regierung lernen sollte, dass sich eine globale soziale Bewegung für das Schicksal der EZLN interessierte – zu Recht reflektierte man diese auferzwungene Präsenz später als den eigentlichen Erfolg der internationalen Solidarität, die, wie beispielsweise Jason Wehling in einem Aufsatz über die *Activists Power on the Internet* (1995) betonte oder wie auch von Danvers in seinem Roman wiedergegeben wurde, im Gegensatz zum Aufstand in Guatemala durch internationalen Druck verhinderte, dass Mexiko den Aufstand einfach militärisch niederschlagen konnte.¹²⁴

Man kokettierte beim EDT aber auch damit, dass das ›Virtual Sit-in‹ beziehungsweise die ›Electronic Disturbance‹ mehr als eine symbolische Aktion sein werde.¹²⁵ FloodNet sollte den ›zivilen Ungehorsam‹ oder die ›direkte Aktion‹, so die beiden beliebtesten Begriffe, tatsächlich ins Netz übertragen. Zwar gab man zu, dass sich die realen Effekte nicht voraussagen ließen, doch erste HackerInnenangriffe, bei denen mexikanische Regierungsseiten mit pro-zapatistischen Parolen verschönert wurden, zeigten, gemäß EDT, dass

¹¹⁹ Anonymous Digital Coalition: Cyberpower For Peace In Chiapas: Action Alert: Call for Virtual Sit-Ins, 19.01.1998, <https://web.archive.org/web/1999101103452/www.nyu.edu/projects/wray/anon_digcoal.html>, Stand: 28.09.2021.

¹²⁰ Ebd.

¹²¹ Der ›Toywar‹ war der Kampf der Kunstgruppe Etoy um die Domain eToy.com, die vom Spielzeughersteller etoy.com wie auch von der Kunstgruppe beansprucht wurde und der Etoy eine Klage einbrachte, die wiederum mit Unterstützung von NetzaktivistInnen zu einer Kampagne mit kollektiven DDoS-Angriffen auf den Spielzeughersteller umgedreht wurde. Vgl. Arns, Inke: This is not a toy war: Politischer Aktivismus in Zeiten des Internet, in: Münker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.): Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt, Frankfurt a.M. 2002, S. 37–60.

¹²² FloodNet Foyer, <www.thing.net/~rdm/zapsTactical/foyer3.htm>, Stand: 29.09.2021.

¹²³ Ebd.

¹²⁴ Vgl. Wehling, Jason: Netwars and Activists Power on the Internet, 1995, <www.spunk.org/texts/comms/sp001518/Netwars.html>, Stand: 04.10.2021.

¹²⁵ Dass es letztlich bei der symbolischen Geste blieb und diese Teil eines Widerstandsverständnisses war, die nicht darüber hinaus kam, hat unter anderem Mark Dery schon analysiert (vgl. Dery, Mark; Lovink, Geert: Building a Progressive, Pragmatic Futurism. E-Mail Interview mit Mark Dery, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/dery.html>>, Stand: 14.10.2021.).

die »neoliberal power is extremely concerned by these acts«¹²⁶. Diesen Ankündigungen folgend kam es zu ersten durch das FloodNet ausgeführten Angriffen, beispielsweise auf die Homepage des mexikanischen Präsidenten Ernesto Zedillo oder auf jene des World Economic Forum (WEF). Im September 1998 kündigte man dann anlässlich der Teilnahme am österreichischen Ars-Electronica-Festival unter dem Codenamen ›SWARM‹ weitere Aktionen an. Dies führte zum ersten Mal auch zu einer breiteren Diskussion um den Nutzen von FloodNet. Die in Linz ebenfalls teilnehmende Gruppe HEARTS (›Hackers for Electronic Arts‹) kritisierte die Aktion unter anderem aufgrund technischer Mängel, die eine strafrechtliche Verfolgung erleichterte, und, ähnlich wie später *Hacktivismo*, aufgrund des Missbrauchs des Netzwerkes, durch die die Aktion in die Nähe von Spam gerückt wurde.¹²⁷ Stefan Wray und Ricardo Dominguez reagierten, indem sie sich erst mehrfach zum Austausch mit HEARTS trafen und danach »based on critiques from the Heart Hackers and other individuals about FloodNet«¹²⁸ einen Disclaimer für FloodNet einbauten, der vor den Folgen warnte: »This is a Protest, it is not a game, it may have personal consequences as in any off-line political manifestation on the street.«¹²⁹ Nun warnte man davor, dass die IP gespeichert werden könnten – vergleichbar damit, wie der Staat DemoteilnehmerInnen filmt –, dass man keine Verantwortung für die Computer bezüglich Gegenschlägen übernehmen könne – »Just as in a street action – the police may come and hurt you«¹³⁰ – und dass es durchaus sein könnte, dass das eigentliche Ziel weniger beeinträchtigt würde als das Netzwerk darum – wie im Straßenprotest unter Umständen auch der Verkehr behindert oder der anliegende Kiosk blockiert werden könnte, obwohl beide nicht das eigentliche Ziel bilden.

Mit diesem Protestverständnis im Rücken setzte man an der Ars Electronica zu neuen Aktionen an. Als Ziel wählte man die Homepages des Pentagons, der Frankfurter Börse und erneut jene des mexikanischen Präsidenten. Doch die anvisierten Ziele hatten ihre Lektion gelernt und begannen sich auf unterschiedlicher Ebene zu wehren. Das Pentagon beispielsweise sprach von einem »immoral«¹³¹ Handeln im rechtlichen Graubereich, gegen das »appropriate countermeasures«¹³² angewandt wurden – was (vermutlich bewusst, um Paranoia zu schüren¹³³) offenließ, was technisch dagegen gemacht wur-

¹²⁶ FloodNet, <www.thing.net/~rdom/zapsTactical/zaps.html>, Stand: 29.09.2021.

¹²⁷ Vgl. Chronology of Swarm, Electronic Civil Disobedience, 1998, <<https://www.thing.net/~rdom/ecd/CHRON.html>>, Stand: 04.11.2021; Galloway, Alex; Lovink, Geert: Hacking Activism An Email Dialogue Between Alex Galloway and Geert Lovink, Rhizome, 11.02.1999, <<https://networkcultures.org/geertlovink-archive/interviewed/interview-for-rhizome/>>, Stand: 04.11.2021.

¹²⁸ FloodNet Warning, 1998, <<https://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/warning.htm>>, Stand: 04.11.2021.

¹²⁹ Ebd.

¹³⁰ Ebd.

¹³¹ Harmon, Amy: »Hacktivists« of All Persuasions Take Their Struggle to the Web, in: The New York Times, 31.10.1998. Online: <<https://www.nytimes.com/1998/10/31/world/hacktivists-of-all-persuasions-take-their-struggle-to-the-web.html>>, Stand: 28.09.2021.

¹³² McKay, Niall: Pentagon Deflects Web Assault, in: Wired, 09.10.1998. Online: <<https://www.wired.com/1998/09/pentagon-deflects-web-assault/>>, Stand: 22.09.2021.

¹³³ Die Unklarheit, was genau geschehen war, führte zu einer demobilisierenden Angst wie auch zu neuen paranoiden Gerüchten, beispielsweise dass die amerikanische Regierung Viren einsetze, um die Angriffe abzuwehren beziehungsweise um selbst einen digitalen Gegenangriff auf ihre

de.¹³⁴ Bekannt ist, dass sich das Pentagon an die New York University wandte, wo Wray FloodNet hostete. In der Folge musste das EDT sein Programm verschieben. Zudem reagierten die mexikanischen und wohl auch die amerikanischen Angriffsziele durch eine Umlenkung, indem man kurzzeitig die Informationsabfrage durch österreichische Verbindungen (wo das Ars-Electronica-Festival stattfand) unterbrach oder indem man die Browser der Angreifenden selbst zum Absturz brachte, indem man sie bei jedem Refresh ein neues Fenster öffnen ließ. Solche koordinierten Gegenmaßnahmen nahmen in den folgenden Jahren weiter zu. Einerseits kam es zu einem Wandel bei den anlässlich der Antiglobalisierungsbewegung meist angegriffenen Multis. Erste PR-Agenturen warben bereits seit Mitte der 90er-Jahre mit der expliziten Warnung vor der neuen Macht der InternetaktivistInnen damit, den Cyberspace im eigenen Sinne zu verwenden und die neue Öffentlichkeit für sich selbst zu nutzen.¹³⁵ Andererseits intensivierten sich auch temporäre Gegenmaßnahmen. Als beispielsweise die Electrohippies vom 3. November bis 4. Dezember 1999 die WTO während ihres Gipfeltreffens mit einer DDos-Attacke ins Visier nahmen, sendeten die angegriffenen Webseiten die Anfragen zurück, sodass der Server der AngreiferInnen innerhalb kurzer Zeit selbst lahmgelegt wurde.¹³⁶ Repression nahm auch klassischere Formen an. Als 2001 eine unter dem Namen ›Deportation Class‹ durchgeführte *Online Demonstration* gegen die Abschiebeflüge von Lufthansa kam, die auf einer Weiterentwicklung von FloodNet basierte, wehrte sich das betroffene Unternehmen mit Klagen und Schadensersatzforderungen, die in Razzias und Prozessen mündete. Das führte nach einem erstinstanzlichen Sieg gegen Andreas-Thomas Vogel, der auf seiner Seite libertad.de für die Aktion warb, allerdings zu einer juristischen Niederlage für Lufthansa.¹³⁷ Als mehrheitlich positive Reflexion, unter anderem über die große TeilnehmerInnenzahl und den politischen Erfolg der Online-Aktionen, veröffentlichte ein Kollektiv dahinter 2006 ein *Handbuch Online-Aktivismus* für künftige Aktionen.¹³⁸ Auch in anderen Ländern kam es zu Protesten, zum Beispiel in Italien. *Isole nella Rete* musste sich immer wieder rechtlich gegen Angriffe wehren, und während der Gipfelproteste von Genua 2001 wurde beispielsweise der Webauftritt der Netstrike-Seite auf Drängen

BürgerInnen zu starten. Vgl. dazu den Artikel von Schwartau, Winn: Cyber-civil disobedience Inside the Electronic Disturbance Theater's battle with the Pentagon, 11.01.1999, <<https://www.thing.net/~rdom/ecd/inside.html>>, Stand: 22.11.2021.

134 Vgl. zum Hintergrund der verschiedenen Gegenmaßnahmen Heasley: FBI FOIA Response Sheds New Light on Infamous Hacktivist Pentagon Incident, 2020.

135 Vgl. Lubbers, Eveline: Das Brent Spar Syndrom, Telepolis, 06.10.1998, <<https://www.heise.de/tp/features/Das-Brent-Spar-Syndrom-3440023.html>>, Stand: 10.11.2021.

136 Vgl. Sauter: The Coming Swarm. DDOS Actions, Hacktivism, and Civil Disobedience on the Internet, 2014, S. 39f.

137 Vgl. Dabbour, Basem: The Virtual Mirror protests (Part 1)—DDoS act for Asylum Seekers and Immigrants., in: Medium, 18.10.2020, <<https://medium.com/@basemdabbour/the-virtual-mirror-protests-part-1-ddos-act-for-asylum-seekers-and-immigrants-69a7de5ff8ab>>, Stand: 27.09.2021; Dominguez: Electronic Civil Disobedience, 2009, S. 1810; Interventionistische Linke: Netzaktivismus gegen Abschiebung. 20 Jahre Online-Demo gegen deportation.business der Lufthansa AG, <<https://blog.interventionistische-linke.org/linke-geschichte/2001-20-jahre-oninedemo>>, Stand: 09.11.2021.

138 Vgl. Initiative Libertad! (Hg.): go.to/online-demo. Handbuch Online-Aktivismus, Frankfurt a.M. 2006.

der Polizei offline genommen.¹³⁹ Die Repression nahm insbesondere nach 9/11 und den neuen Anti-Terror-Gesetzen zu. Critical-Art-Ensemble-Mitglied Steve Kurtz wurde beispielsweise 2004 nach dem Tod durch Herzversagen seiner Frau Hope Kurtz aufgrund von ›Bioterrorismus‹ angeklagt – die beiden arbeiteten an einer Ausstellung über gentechnisch veränderte Lebensmittel und führten dazu ein eigenes Labor – und anhand des 2001 erlassenen *Patriot Act* aufgrund von ›Mail and Wire Fraud‹ verurteilt.¹⁴⁰

Dass die Repression in den 90er-Jahren hingegen oft noch ins Leere lief beziehungsweise nur auf eine (mitunter erfolgreiche) demobilisierende und zermürbende Wirkung zielte, hängt vor allem damit zusammen, dass die Aktionen des EDT beziehungsweise der mit deren Mitteln arbeitenden Gruppen tatsächlich in einem rechtlichen Graubereich stattfanden, da sie zwar durchaus auf die Netzwerke selbst zielten, die DDoS-Angriffe allerdings eher einen Nebeneffekt der Mobilisierung bildeten. Im Zentrum der Angriffe stand, trotz der betonten Praxis, vor allem eine »conceptual Internet art«¹⁴¹, die als Ergänzung der sozialen Bewegung die symbolische Teilhabe am internationalen Widerstand ermöglichen sollte. Die Integration der »through activist/artistic expression«¹⁴² als wesentlicher Teil der konzeptuellen Kunst war der Funktionsweise von FloodNet bewusst angelegt. So konnte man beispielsweise die Namen der Verstorbenen eingeben, um diese beim Angriff als ›falsche‹ Adressanfrage mitzusenden.¹⁴³ Weil der angegriffene Server dies nicht verarbeiten konnte, musste dieser die Anfragen im Fehlerprotokoll festhalten, so das künstlerische Konzept dahinter. Dadurch erhielten die Ermordeten eine symbolische Präsenz bei jenen, denen man die Schuld für die Morde gab.¹⁴⁴ »It's absurd in a way, but it works«¹⁴⁵, so der Befund der ProgrammiererInnen von FloodNet über dieses Vorgehen. Gleichzeitig generierten die Fehlermeldungen durch das Laden nicht existenter Seiten einen zusätzlichen Effekt. Wer beispielsweise nach einem Namen oder nach Begriffen wie ›Gerechtigkeit‹ suchte, erhielt aufgrund des fehlenden Seiteninhalts eine 404-Fehlermeldung wie ›justice not found on this site‹. Dies verstärkte den Effekt der Aktion bei den Nutzenden: Das unechte Defacement, das nicht die Funktionsweise der Website, sondern nur die Anzeige der NutzerInnen veränderte, führte zu einer sichtbaren Bestätigung für das eigene Handeln, gerade dann, wenn man sich technologisch mit wenig Wissen daran beteiligte.¹⁴⁶ Für die Angegriffenen selbst hatte all dies jedoch keine

¹³⁹ Vgl. Bazzichelli: Networking, 2008, S. 171.

¹⁴⁰ Vgl. Sholette, Gregory: Disciplining the Avant-Garde: The United States versus the Critical Art Ensemble, in: Circa (112), 2005, S. 50–59.

¹⁴¹ Brief description of the tactical FloodNet, <<https://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/working.htm>>, Stand: 01.11.2024.

¹⁴² Ebd.

¹⁴³ Vgl. Stalbaum, Brett: The Zapatista Tactical FloodNet, <www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.htm>, Stand: 29.09.2021.

¹⁴⁴ In den Worten des EDT hatte dies eine doppelte Funktion: »In an artistic sense, this is a way of remembering and honoring those who gave their lives in defense of their freedom. In a conceptual sense, the FloodNet performance was able to facilitate a symbolic return of the dead to the servers of those responsible for their murders.« (Ebd.)

¹⁴⁵ Zaps FloodNet Welcome, <<https://www.thing.net/~rdom/zapsTactical/function.html>>, Stand: 01.11.2024.

¹⁴⁶ Vgl. Lane: Digital Zapatistas, 2003, S. 139.

großen Konsequenzen, selbst wenn die Anfragen tatsächlich im Fehlerprotokoll festgehalten oder diese sogar von jemandem gelesen wurden.

Critical Art Ensemble

Die theoretische Grundlage des digitalen zivilen Ungehorsams bildeten für viele AktivistInnen wie auch für das EDT die vom 1987 gegründeten amerikanischen Kunstkollektiv Critical Art Ensemble (CAE) publizierten Essaysammlungen, die in den 90er-Jahren von der eigenen Homepage heruntergeladen werden konnten.¹⁴⁷ Darin erläuterte man in Anlehnung an postmoderne Netztheorien und -utopien, an Hakim Bey's T.A.Z und dessen positiven Bezug auf den Cyberwiderstand und an marxistische Analysen über den Spätkapitalismus und dessen sich verändernde Repräsentationslogik, dass der Kapitalismus in eine neue Phase übergegangen sei, dass die Widerstandsstrategien sich entsprechend anzupassen hätten und dass das ›Hacker/Activist Schism‹ überwunden werden müsse, bei dem sich beide Seiten mit Vorurteilen und Intoleranz gegenüberstehen.¹⁴⁸ Die Grundlage hierzu bildete eine Netz-, Gesellschafts- und Machttheorie, die mit Metaphern in deleuzianischer Tradition arbeitete, beispielsweise mit Begriffen wie das ›Nomadische‹, die ›Dematerialisierung‹, das ›Rhizom‹ oder dem, gemäß dem CAE, die »present social condition«¹⁴⁹ am besten beschreibenden Begriff der ›liquescence‹. Die Verflüssigung bezieht sich (in marxistischer Terminologie gesprochen) einerseits auf die objektive Seite, das heißt auf das Kapital, das sich als digitaler Finanzstrom global bewegt, die *New Economy*, in der Informationen zur Ware werden und Datenströme den Produktionsprozess steuern, wie auch den zum Datenpaket reduzierten Menschen, dessen Geist, dem postmodernen linken Kulturpessimismus folgend, in der neuen »screenal reality«¹⁵⁰ des Spektakels neue Entfremdung droht. In diesem ›flüssigen‹ Zustand entwickelt sich eine neue Macht des Kapitals, die sich über den digitalen Finanz- und Informationsströmen durchsetzt. Diese zu erkennen ist schwierig, wäre da nicht der Cyberspace, in dessen abstraktem Raum sie zugleich eine Form annimmt: »Capital rarely takes a hard form; like power, it exists as an abstraction. An abstract form will probably be found in an abstract place, or to be more specific, in cyberspace.«¹⁵¹ Aus dieser Mischung von Fredric Jamesons Analyse der Repräsentationslogik des Spätkapitalismus und Gibsons Cyberspace als virtueller Erscheinung abstrakter Datenströme des Kapitals leitete das CAE eine doppelte Konsequenz ab. Erstens verlieren Straßen und reale Produktionsräume beziehungsweise politische Repräsentationsorte an Bedeutung. Im Zentrum steht für die

¹⁴⁷ Vgl. Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994; Critical Art Ensemble (Hg.): *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, 1997; Critical Art Ensemble (Hg.): *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, and New Eugenic Consciousness*, 1998; Critical Art Ensemble (Hg.): *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*, 2000.

¹⁴⁸ »The schism between knowledge and technical skill has to be closed, to eliminate the prejudices held by each side hacker intolerance for the technologically impaired, and activist intolerance for those who are not politically correct.« (Critical Art Ensemble [Hg.]: *Electronic Civil Disobedience*, 1997, S. 20.)

¹⁴⁹ Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 11.

¹⁵⁰ Ebd., S. 3.

¹⁵¹ Critical Art Ensemble (Hg.): *Electronic Civil Disobedience*, 1997, S. 12.

Macht nun vielmehr die Frage, wer Zugang zum Cyberspace erhält beziehungsweise wer die Steuerungskraft und Kontrolle der darin ablaufenden Daten- und Kapitalströme besitzt. Entsprechend anpassen muss sich zweitens die subjektive Seite in ihrem Widerstand: »The new geography is a virtual geography, and the core of political and cultural resistance must assert itself in this electronic space.«¹⁵² Dies verstand man einerseits als praktischen Aufruf. Das CAE veröffentlichte beispielsweise Bauanleitungen für neue elektronische Geräte, etwa einen »Robotic Graffiti Writer«¹⁵³. Gleichzeitig dienten solche Aussagen auch als Grundlage einer Theoretisierung der digitalen Widerstandsstrategien. Der Widerstand im Netz wird dabei zum zentralen Mittel, um gegenüber der neuen Macht handlungsfähig zu bleiben – und sich dazu, so die subjektive Seite, flüssig im Datenstrom zu bewegen –, wie er eine politische Anpassung an die neue Vielstimmigkeit ist, wie sie, so eine gängige These der 90er-Jahre, auch neuere soziale Bewegungen auszeichne. Letzteres wurde insbesondere in der Rezeption des CAE betont. Ingrid Hoofd beispielsweise fasste in ihrem Hyperlink-Projekt *Cyborg Manifesto 2.0* – einer in eine Baumstruktur aufgeteilten Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen der Cyberkultur – die Angleichung an die »hypertextual structure typical of the Internet«¹⁵⁴ als zentrales Merkmal der CAE-Strategie, die »empowering minorities by providing fast organisation both globally and locally on partly shared goals and on the basis of fragmented identities«¹⁵⁵.

Der Einfluss des CAE auf linke Netz- und Widerstandskonzepte lässt sich auch darauf zurückführen, dass es seinen Ansatz rhetorisch geschickt als einschlägige Bilder zu verdeutlichen mochte, beispielsweise in der Charakterisierung der Straße als totes Kapital, das weder wirtschaftlich noch politisch von Bedeutung sei: »CAE has said it before, and we will say it again: as far as power is concerned, the streets are dead capital. Nothing of value to the power elite can be found on the streets, nor does this class need control of the streets to efficiently run and maintain state institutions.«¹⁵⁶ Solange die Straße derart wertlos erscheint, ist es auch der sich daran orientierende Widerstand, da er auf wertlosem Terrain keinen Druck aufbauen kann. Solche Analysen spielen mit marxistischen Begriffen. Doch hinter dem Befund des CAE steckt teilweise auch eine eher durch Stichworte geprägte Diagnose der wirtschaftlichen und politischen Zustände des »late capitalism«¹⁵⁷. Dies führt dazu, dass das CAE in seinen Prämissen zugleich in eine wiederkehrende Mystifizierung der elektronischen Sphäre verfällt, wie sich gerade anhand der vermeintlichen Bedeutungslosigkeit der Straße zeigen lässt. Dass beispielsweise die digitalen Netzwerke heute eine derart große Rolle einnehmen, dass man von einer neuen nomadischen Macht sprechen sollte, liege, gemäß CAE, unter anderem daran, dass der elektronische Raum eine übergeordnete Rolle im Produktionsprozess spielt:

¹⁵² Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 3.

¹⁵³ Critical Art Ensemble: <nettime> Critical Art Ensemble & Richard Pell: *Contestational Robotics*, Netttime, 1998, <<https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00011.html>>, Stand: 17.11.2021.

¹⁵⁴ Hoofd, Ingrid: *cyborg manifesto 2.0: Discussions in feminist figurations, new technologies and social change*, 2002, <<https://cyberartsweb.org/cpace/theory/hoofd/index.html>>, Stand: 27.10.2021.

¹⁵⁵ Ebd.

¹⁵⁶ Critical Art Ensemble (Hg.): *Electronic Civil Disobedience*, 1997, S. 11.

¹⁵⁷ Ebd., S. 7.

»The privileged realm of electronic space controls the physical logistics of manufacture, since the release of raw materials and manufactured goods requires electronic consent and direction.«¹⁵⁸ Die übergeordnete Rolle einer computerisierten Kontrolle und Verbindung auf Basis von neu gewonnenen Daten von Waren und Menschen stimmt sicherlich in einer ersten Annäherung an den Charakter des heutigen Produktionsprozesses. Doch was diesen privilegierten Bereich genau ausmacht, inwiefern er sich beispielsweise vom bisherigen Stromkreislauf unterscheidet, der der Produktion schon seit einiger Zeit vorangestellt ist, oder wieso die Straße trotz der Retailer, als die neben den Techmultis wie Microsoft oder Google langfristigen Gewinner der Dot-Com-Blase, an Bedeutung verliert, bleibt unerklärt.¹⁵⁹ Und auch in der Analyse des Bedeutungsverlusts räumlicher Bedingungen für die politische Macht verfällt das CAE mitunter in eine Mystifizierung der elektronischen Kommunikationskreisläufe. Würde beispielsweise das Weiße Haus besetzt werden, so ein Gedankenspiel in *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, dann hätte dies keinen größeren Einfluss mehr, da sich die politische Macht letztlich einfach an einem neuen Ort niederlassen würde.¹⁶⁰ Das mag als abstraktes Planspiel durchaus aufgehen, real jedoch bleibt die militärische als auch symbolische Bedeutung politischer Machtzentren trotz digitalen Netzwerks und potenziellen Homeoffices der politischen Herrschaft groß. So wird in beiden Fällen die Macht elektronischer Netzwerke überschätzt beziehungsweise die reale Bedeutung der Straße unterschätzt, sowohl als Ort der politischen Auseinandersetzung als auch als Ort der Logistik, der die Grundlage der Mehrheit aller E-Commerce-Angebote bildet und der nicht nur deswegen ein wesentlicher Faktor innerhalb der digitalen Kapitalakkumulation ist.

Der Mystifizierung elektronischer Netzwerke hinzu kommt die Mystifizierung des »Hackers«, der sich, wie die Cyberpunk-Vorbilder, allein oder in Kleingruppen als avantgardistische Figur der neuen Macht des Kapitals widersetzt, indem er sich deren Kanäle und Formen bedient. Die potenzielle Gegenmacht des Hackers wird immer wieder pathosreich ausgeführt, beispielsweise in *The Electronic Disturbance*:

Nomadic power must be resisted in cyberspace rather than in physical space. The post-modern gambler is an electronic player. A small but coordinated group of hackers could introduce electronic viruses, worms, and bombs into the data banks, programs, and networks of authority, possibly bringing the destructive force of inertia into the nomadic realm. Prolonged inertia equals the collapse of nomadic authority on a global level. [...] The less nihilistic could resurrect the strategy of occupation by holding data

¹⁵⁸ Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 17.

¹⁵⁹ Vergleichbares in ihrer Herleitung nicht immer vollständig begründeter Thesen findet sich beim CAE immer wieder. Ein Werk später heißt es beispielsweise: »In complex society, the division of labor has become so differentiated that the organizational speed necessary to keep the many segments synchronized can only be achieved by using electronic communication networks.« (Critical Art Ensemble [Hg.]: *Electronic Civil Disobedience*, 1997, S. 13.) Vergleichbar mit der ersten These ist dies zugleich korrekt, wie darin der qualitative Epochenumschwung nicht wirklich hergleitet wird. Zumindest ist auch die Arbeitsteilung des Fordismus derart komplex, dass die globalisierten Arbeitsschritte synchronisiert werden müssen, wenn auch dafür keine elektronischen Kommunikationsnetzwerke im neueren Sinn verwendet werden.

¹⁶⁰ Vgl. ebd., S. 14.

as hostage instead of property. By whatever means electronic authority is disturbed, the key is to totally disrupt command and control.¹⁶¹

Auch hier bleibt es beim Gedankenspiel. Denn wo sich in der Geschichte bisher tatsächlich Beispiele für einen solch großen Einfluss der HackerInnen finden, wo diese also die Macht tatsächlich bis zu ihrem militärischen Zusammenbruch herausfordern kann, bleibt abseits der immer wieder im Stile von Manifesten beschworenen Möglichkeiten unerwähnt. Immerhin gab sich das CAE zumindest in der politischen Einschätzung der Gegenwart realistischer und charakterisierte die HackerInnen als eine bisher »depoliticized group«¹⁶², die zwar jugendlichen Streichen zugeneigt ist, die sie allerdings ohne politische Motivation begeht und die wie andere Schichten (beziehungsweise beim CAE ›Klassen‹) einen ideologischen und materiellen Selbsterhaltungstrieb besitzt. Dem hinzu kam die Einsicht, dass die Gegenseite aktuell eine Vielzahl von Maßnahmen ergreift, um ihre Kontrollmöglichkeiten ebenfalls ins Netz zu verschieben. Insbesondere warnte man vor einer Diskursverschiebung, dank der die »political action« und »criminality«¹⁶³ gleichgesetzt werden, um damit den Cyberwiderstand zu delegitimieren. Entsprechend betonte man vor allem nach der Jahrtausendwende nun etwas defensiver das Recht, sich im Cyberspace überhaupt als politisches Subjekt äußern und als solches handeln zu dürfen: »We must demand more than the right to speak; we must demand the right to act in the ›wired world‹ on behalf of our own consciences and out of goodwill for all.«¹⁶⁴

In den ersten drei Werken über den *Electronic Civil Disobedience* sah man allerdings noch mehr Hoffnungen. 1997 verkündete man beispielsweise, dass »at present, the gate is still open for information resistance, but it is closing.«¹⁶⁵ Zum Türöffner des Cyberwiderstandes – und damit zum Verbindungsglied zu den HackerInnen – sollte (analog zum sich in den Kunstnetzwerken reproduzierenden Cyberwiderstand selbst) der kritische Kunstbetrieb werden. Während die HackerInnen das technische Knowhow mitbringen, entstammt die politische Stoßrichtung der Denkarbeit der sich aktivistisch orientierenden und dezentralisiert organisierenden KünstlerInnen: »Since it is unlikely that scientific or techno-workers will generate a theory of electronic disturbance, artists-activists (as well as other concerned groups) have been left with the responsibility to help provide a critical discourse on just what is at stake in the development of this new frontier.«¹⁶⁶ Als eine solche besitzt der Cyberspace für das CAE als Raum einer politischen Aktionskunst zwei Funktionen. Erstens bildet er eine neue Form der Öffentlichkeit, die bisherige Aktionsformen der politischen Kunst überflüssig macht:

Posterizing, pamphleteering, street theater, public art—all were useful in the past. But as mentioned above, where is the ›public‹; who is on the street? Judging from the number of hours that the average person watches television, it seems that the public is electronically engaged. The electronic world, however, is by no means fully established,

¹⁶¹ Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 25.

¹⁶² Ebd.

¹⁶³ Critical Art Ensemble (Hg.): *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*, 2000, S. 37.

¹⁶⁴ Ebd.

¹⁶⁵ Critical Art Ensemble (Hg.): *Electronic Civil Disobedience*, 1997, S. 15.

¹⁶⁶ Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 26.

and it is time to take advantage of this fluidity through invention, before we are left with only critique as a weapon.¹⁶⁷

In dieser Vision eines demokratisierenden Cyberspace gefüllt mit aktivistischen NutzerInnen werden Brecht'sche Medienträume revitalisiert, beispielsweise was die Möglichkeit betrifft, zugleich als SenderIn wie EmpfängerIn zu agieren: »If the sensibility of decentralization can be maintained, fiber optic networks will provide the democratic electronic space that has for so long been a dream. Each home could become its own broadcasting studio.«¹⁶⁸ Dieser implizite Bezug zu den Brecht'schen Visionen war kein Zufall. Ricardo Dominguez, der zugleich im CAE als auch im EDT wirkte, verortete die aktivistische Netztheorie, die später in Begriffe wie das ›Tactical Theater‹ überging, in der Tradition von Brechts epischem Theater oder von Augusto Boals unsichtbarem Theater, die beide Alltagsrealitäten, theatrale Ausdrucksformen und politische Agitation miteinander verbanden.¹⁶⁹ Dieser Bezug zur linken Theatertheorie zeigt sich auch in der zweiten Funktion des Cyberspace, der die Grundlage für eine theatrale Figur des ›Hackers‹ bereitstellt. Dieser greift nicht nur die Macht des Kapitals an und übernimmt dabei das kritische Bewusstsein der KünstlerInnen, sondern er wird im Idealfall selbst zum künstlerischen beziehungsweise theatralen Akteur des neuen Spielfelds. Angedeutet wird dies in *The Electronic Disturbance* als ein fiktives Theatersetting:

Consider the following scenario: A hacker is placed on stage with a computer and a modem. Working under no fixed time limit, the hacker breaks into data bases, calls up h/her files, and proceeds to erase or manipulate them in accordance with h/her own desires. The performance ends when the computer is shutdown.¹⁷⁰

Der Hacker spielt mit der Realität. Dabei fördert er eine Entnaturalisierung als fix betrachtete Informationspartikel. Er codet und codiert und löst gleichzeitig feste und autoriäre Codes und Strukturen auf, was auch zu einem Bewusstsein über die Grundlagen einer neuen Macht als auch deren potenzielle Störmomente führen soll. In diesem Prozess kann die Bühne selbst im virtuellen Raum angesiedelt sein, beispielsweise in den Welten der MUDs, so Dominguez, die von frühen cyberfeministischen KünstlerInnen als Aktionsraum verstanden wurden.¹⁷¹ Die Bühne kann aber auch ins Wohnzimmer der NetznutzerInnen expandieren. Denn letztlich nichts anderes als eine hieraus abgeleitete Massenaktion waren die Aktionen des EDT. So bezog man sich in den Ausführungen von FloodNet beispielsweise auf Friedrich Kittlers zugeschriebenen ›Lonesome Hacker‹, der zugleich zum Künstler wie Kriegsakteur wird. Als kulturelles Vorbild hiervon erscheint der »famed geniuses of the Renaissance«¹⁷², der »did not just create paintings

¹⁶⁷ Ebd., S. 27.

¹⁶⁸ Ebd., S. 124.

¹⁶⁹ Dominguez, Ricardo; Fusco, Coco: Electronic Disturbance. Interview, 1999, <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/domingueztext2.html>, Stand: 29.09.2021.

¹⁷⁰ Critical Art Ensemble (Hg.): *The Electronic Disturbance*, 1994, S. 62.

¹⁷¹ Vgl. Dominguez: DIOGENES ON-LINE 2.0: Gestures against the Virtual Republic, 1998.

¹⁷² Stalbaum: The Zapatista Tactical FloodNet.

and buildings, but calculated fortresses and constructed war machines.«¹⁷³ Vergleichbar damit nehmen die *Lonesome Hackers* »the place of the historic artist-engineers«¹⁷⁴ ein. Das FloodNet, so EDT-Mitglied Brett Stalbaum, baut darauf auf, funktioniert allerdings zugleich als Gegenbeispiel, bei dem die Intervention nicht bei der »notion of individualist genius«¹⁷⁵ stehenbleibt, sondern aus einer Community entsteht, »which genuinely requires the development of such attention weapons as a matter survival«¹⁷⁶.

Konträr zu dieser Betonung der praktischen Intervention bleibt der Hacker in seiner Funktion für FloodNet als »conceptual art work of the net«¹⁷⁷ eine imaginierte Rolle, in die die Teilnehmenden nur temporär und illusorisch versetzt werden und die sich gerade durch ihre Machtlosigkeit auszeichnet. Machbar waren Aktionen wie FloodNet nämlich nur unter den Bedingungen, dass den Nutzenden erstens das technologische Wissen in Form von Software oder einfachen Anleitungen im Akt beigegeben wurde, was einen tatsächlichen Angriff im sich sicherheitstechnisch stetig verbessernden Netz verunmöglichte, und dass zweitens das öffentliche Spiel die dramaturgischen Spielregeln der Realität nicht verletzte, dass also, wie etwa bei den falschen Fehleranzeigen oder den mitgesendeten Namen der ermordeten Personen, die angegriffene Website nicht tatsächlich angegriffen wurde und sich die Teilnehmenden representionsfrei in die Figur einfügen konnten. Nur mittels dieser Aufgabe konkreter technologischer Handlungsmacht wird aus der individuellen Tat des auf Sicherheit geschulten Hackers eine kollektive Praxis, die sich zugleich an den politischen Zeitplan der sozialen Bewegung hält – die sich also tatsächlich auf der ›Bühne‹ während entsprechender Großanlässe oder Kampagnen vorzeigen lässt. Dies führte dazu, dass Gegenmacht im als Massenaktion angelegten Hacktivismus vor allem ein performatives Spiel war. Immerhin machte man sich diesbezüglich in der Selbstreflexion keine großen Illusionen und war sich nach einer kurzen Phase der Euphorie bald einig, dass der Hacktivismus die neue Macht im Netz tatsächlich nicht zu unterbinden vermochte und dass die Aktionen stets symbolisch blieben, was auch einen gewissen Rechtsschutz gab.¹⁷⁸

Auch in anderen Bereichen war man beim CAE oder dem EDT zur Selbstreflexion fähig. Beispielsweise wurden in *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, and New Eugenic Consciousness* (1998) auch die gängigen Cybermythen mitreflektiert, die dazu führten, dass bei den potenziellen HackerInnen die Entpolitisierungstendenz stärker war als zu Beginn noch erhofft. So erklärte man entgegen bestehender Mythen, dass es sich bei der dem Internet angelegten Dezentralisierung nicht um eine progressive Idee, sondern um eine »nomadic military strategy«¹⁷⁹ handelte, und dass das Netz in seiner »alliance between the elite virtual class and new age cybernauts«¹⁸⁰ eigene Ideologie und Selbstle-

¹⁷³ Ebd.

¹⁷⁴ Ebd.

¹⁷⁵ Ebd.

¹⁷⁶ Ebd.

¹⁷⁷ Ebd.

¹⁷⁸ Vgl. Cassel, David: Hacktivism in the Cyberstreets, Alternet.org, 30.05.2000, <https://www.alternet.org/2000/05/hacktivism_in_the_cyberstreets/>, Stand: 29.09.2021.

¹⁷⁹ Critical Art Ensemble (Hg.): *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, and New Eugenic Consciousness*, 1998, S. 142.

¹⁸⁰ Vgl. ebd., S. 144.

gitimation schuf, die dazu beitrug, dass der größte Teil der Nutzenden »passive consumers, rather than as active participants«¹⁸¹ blieb. Und auch der Cyberspace erscheint bisher alles andere als ein demokratischer Raum: »[T]he greater part of the Net is capitalism as usual«¹⁸² und wird einzig von einigen »mall free zone domains«¹⁸³ durchsetzt. In diesen sorgte das CAE oder das EDT trotz der hier vollzogenen Kritik an ihrem Technikoptimismus durchaus für einige wichtige Anknüpfungspunkte. Einerseits halfen die verschiedenen Aktionen vielleicht auch tatsächlich dabei, die globale Aufmerksamkeit auf die Kämpfe der ZapatistInnen zu richten – und sie so vor einer militärischen Escalation durch den Staat zu schützen. Andererseits führte der Fokus auf internationalistische Kampagnen und dazugehörige Vernetzung indirekt auch zu den seit 1999 bestehenden und für die soziale Bewegung über Jahre hinweg wichtigen Indymedia-Seiten, die in beschränktem Rahmen die neuen Möglichkeiten des Cyberspace nutzten, um die eigene Mobilisierungskraft und Gegenöffentlichkeit linker Bewegungen zu stärken, und die insbesondere während der verschiedenen Gipfelproteste in den Nullerjahren einen katalysierenden und synchronisierenden Effekt auf die weltweite Antiglobalisierungsbewegung hatten, die aber auch (je nach Land und Rechtslage in begrenztem Rahmen) eine Plattform für anonyme Erklärungen zu militanten Aktionen boten, die aus rechtlichen Gründen anderswo nicht erscheinen konnten.

Kritik im Kunstformat: *Hackear para principiantes*

Die Reflexion darüber, welche Möglichkeiten der Cyberspace tatsächlich bot, war Teil einer Netzdebatte, die durch das CAE und das EDT geprägt wurde, die aber auch darüber hinausging. Oft publizierten die unterschiedlichen Gruppen, NetzaktivistInnen und KünstlerInnen trotz gemeinsamer Fragestellung ohne direkten Bezug aufeinander.¹⁸⁴ Im Zentrum der verschiedenen in dieser Zeit entstandenen Beiträge stand einerseits die Bedeutung des *Hacktivism* und andererseits einmal mehr die Frage, was die besten Metaphern für den Cyberspace sind – »Metaphors matter: they can help to shape our views and actions«¹⁸⁵ schrieb Jonathan Koppell in seiner im *The Atlantic* veröffentlichten Buchbesprechung von G. S. Lawrence Lessigs *Code and Other Laws of Cyberspace* (1999) exemplarisch für die auch bei NetzaktivistInnen verbreitete Meinung über die Bedeutung

¹⁸¹ Ebd., S. 154.

¹⁸² Ebd., S. 155.

¹⁸³ Ebd.

¹⁸⁴ Mit thehacktivist.com entstand 2001 zwar eine einheitliche Plattform, der *Hacktivism* verlor allerdings angesichts des steigenden medialen und rechtlichen Drucks nach 9/11 kurzzeitig an Schwung. Vgl. Vegh, Sandor: Hacktivists or Cyberterrorists? The Changing Media Discourse on Hacking, in: First Monday, 07.10.2002. Online: <<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/998>>, Stand: 28.09.2021; Marketou, Jenny: Where do we go from here?, 2002, <<http://netartcommons.walkerart.org/article1947.html?sid=02/07/23/2328227>>, Stand: 29.09.2021. Allerdings entstanden in den folgenden Jahren mit Wikileaks oder dem Anonymus-Kollektiv neue Formen und Angebote.

¹⁸⁵ Koppell, Jonathan G. S.: No »There« There, in: The Atlantic, 01.08.2000, <<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2000/08/no-there-there/378308/>>, Stand: 28.09.2021.

der Sprache.¹⁸⁶ Während, wie erwähnt, das CAE von einem »liquiden« Zustand ausging, erwiderte beispielsweise die slowenische Philosophin Marina Gržinić, dass gerade die progressiven Kunstaktionen und politischen Aktionen in ihrer realen Basis das Gegenteil hiervon aufzeigen: »In the Internet, from the point of the activists or ludicrous hackers, all is about (re-)location and territorialisation; all is about activism from the real space in the virtual domain, and therefore connected with questions of censorship, naming, accessibility, visibility.«¹⁸⁷ Diesem Befund schlossen sich später ansatzweise auch einige Mitglieder des EDT an. In einem 1998 an der *Socialist Scholars Conference* in New York vorgelegten Aufsatz erwähnte Stefan Wray zwar, dass er der Analyse des CAE über die gesellschaftliche Bedeutung von Netzwerktechnologien weiterhin zustimmen würde, die Aussage über den politischen Bedeutungsverlust der Straße jedoch zu ungenau sei. Vielmehr sehe er in Zukunft hybride Aktionen, in denen sich die Straßenproteste, territoriale Aufstände und der Cyberwiderstand gegenseitig unterstützten.¹⁸⁸ Zugleich wiederholte Wray allerdings, ganz im Sinne der amerikanischen Cyberkultur, die technikoptimistische Hoffnung auf eine Zukunft des politisierten HackerInnenwiderstands, wie er sich aufgrund einer Ausdehnung des Cyberspace bald schon ergeben werde: »As politics becomes technologized, and technology becomes more politicized, we can expect more hacktivism.«¹⁸⁹ Und auch in der Beschreibung der eigenen Aktionen fiel Wray auf die zwar hoffnungsvollen, aber mitunter ebenso naiv technikoptimistischen Netzutopien des CAE zurück. Beispielsweise wird das Versenden von Informationen von EZLN-Communiqués via Mail mit Bezug auf Deleuze zur rhizomatischen Bewegung von Informationen, die sich, entgegen dem Modell von Radio und TV-Broadcasting, »horizontally, non-linearly, and underground«¹⁹⁰ bewegen. Ähnlich beschrieb auch Dominguez das eigene Netzwerk von Webseiten und Mailinglisten als »counter-distribution network of information« mit »autonomous nodes of support«, bei dem das »movement of information [...] occurred via a strange chaos moving horizontally, non-linearly, and over many sub-networks«¹⁹¹.

Auch abseits vom EDT beschrieben aktivistisch beinflusste Gruppen und Personen die eigenen Aktivitäten gerne mit solchen an Deleuze und andere TheoretikerInnen angelehnten Zauberworten. Die griechische Künstlerin Jenny Marketou charakterisierte

¹⁸⁶ Zur der von den NetzaktivistInnen hervorgehobenen Bedeutung der Metapher beziehungsweise der Sprache vgl. auch Lane: Digital Zapatistas, 2003, S. 129.

¹⁸⁷ Gržinić, Marina: Troubles with Life + The Internet, 2000, <http://web.archive.org/web/20011014030500/http://cristine.org/borders/Grzinic_Essay.htm>, Stand: 28.09.2021.

¹⁸⁸ Wray, Stefan: On Electronic Civil Disobedience, 1998, <http://web.archive.org/web/20020424052925/http://cristine.org/borders/Wray_Essay.html>, Stand: 28.09.2021.

¹⁸⁹ Zitiert nach Clark, Drew: Culture Activists Defend Cyber Disobedience, in, 10.04.1999. Online: <www.thing.net/~rdom/ecd/defend.html>, Stand: 28.09.2021.

¹⁹⁰ Vgl. Wray: On Electronic Civil Disobedience, 1998.

¹⁹¹ Dominguez; Fusco: Electronic Disturbance. Interview, 1999. Fast wortgleich argumentierte zuvor bereits Stephan Wray: »This movement of information through these various cyber-nets of resistance can be said to have occurred rhizomatically, moving horizontally, non-linearly, and underground. Rather than operating through a central command structure in which information filters down from the top in a vertical and linear manner – the model of radio and television broadcasting – information about the Zapatistas on the Net has moved laterally from node to node.« (Wray: Rhizomes, Nomads, and Resistant Internet Use, 1998.)

den *Hacktivism* in einem Interview beispielsweise als ein »rhizomic, open-source phenomenon«¹⁹², das sich ohne ›Prophet‹, ›Gospel‹ und ›kanonisierter Literatur‹ stetig weiterentwickelt. Und die Electrohippies erklärten das Internet zur »›Situationists‹ media«, wobei Situationismus an dieser Stelle sehr allgemein als »movement seeking to democratise arts and expression«¹⁹³ verstanden wurde, der durch den Hacktivismus umgesetzt werde.¹⁹⁴ Als konkrete politische Praxis nutzt dieser die verschiedensten Mittel, beispielsweise das Programmieren von Unix-Programmen, das Herstellen von Webseiten für den sozialen Wandel oder die Online-Aktivitäten wie die Massenmails. Verallgemeinert jedoch bedeutete Hacktivismus ebenso sehr diskursive Arbeit an der Wahrnehmung des Cyberspace: »Hacktivism needs to openly promote alternative perceptions of the Internet in order to challenge the authoritarian views of the corporate IT sector and governments.«¹⁹⁵ In allen drei genannten Fällen arbeiteten die HacktivistInnen beziehungsweise ihre SympathisantInnen mit einem begrifflichen Werkzeugkasten, der den bedeutungsschwangeren Begriffen und Definitionen nicht immer gerecht wurde. Inwiefern beispielsweise das Versenden von Mails zur nicht linearen Tat wird oder die eigenen Netzwerkverbindungen als besonders horizontale Verbindung erscheinen, wird ebenso wenig erklärt, wie wie die angekündigte alternative Wahrnehmung des Internets abseits der kollektiven DDoS-Angriffe aussehen würde.

Auch KünstlerInnen, die etwas stärker abseits von den HacktivistInnen standen, setzen sich Ende der 90er-Jahre anhand neuer medialer Möglichkeiten mit der Bedeutung des Cyberspace auseinander. Ein Beispiel hierfür bildeten die Werke und Texte des Chicano-Performancekünstlers Guillermo Gómez-Peña. In einem 1997 erschienenen Aufsatz kritisierte dieser die dem Silicon Valley entstammenden »utopian rhetoric around digital technologies«¹⁹⁶, die er mit dem futuristischen Geschwindigkeits- und Technologiekult und der Eroberungsmentalität des Wilden Westen verglich. Anders als die amerikanischen KünstlerInnen stellte er dies zugleich in ein Spannungsfeld mit einer rassis-

¹⁹² Marketou, Jenny; Gianetti, Claudia: Z-Niffing the Net: Hacking vs. Hacktivism, 2001, <http://web.archive.org/web/20020204130538/http://cristine.org/borders/Marketou_Essay.htm>, Stand: 28.09.2021.

¹⁹³ Electrohippies Collective: Who does the Internet serve?, 2001, <http://web.archive.org/web/20011013232738/cristine.org/borders/Ehippies_Essay.html>, Stand: 28.09.2021.

¹⁹⁴ Vergleichbar damit argumentierte später auch David Garcia, der in der ›Anti-Kunst‹ der HackerInnen eine situationistische Tat sah: »[T]he hacker ethic revives the situationist proposal of an alternative type of creativity. A creativity which starts where art leaves off.« (Garcia, David: *anti art*, Ljudmila, 1997, <www.ljudmila.org/nettime/zkp4/40.htm>, Stand: 05.11.2021.) Auch Cornelia Sollfrank verband HackerInnen mit KünstlerInnen: »So, actually, hackers are artists—and some artists also happen to be hackers.« (Sollfrank, Cornelia; Telemann, Tilla: Hackers are Artists – and some Artists are Hackers. Interview mit Cornelia Sollfrank, in: Byfield, Ted; Lovink, Geert; Schultz, Pit u.a. [Hg.]: ReadMe! ASCII Culture & The Revenge of Knowledge. Filtered by Nettyme, New York 1998, S. 242.) Und etwas analytischer in den Begriffen, ohne jedoch die These dahinter auszuführen, erkärtet Sirius im *Wired*, dass Debord's *Gesellschaft des Spektakels* »maps perfectly to our culture of virtuality« (Sirius, R. U.: Pomo To Go, in: *Wired*, 01.06.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/pomo/>>, Stand: 05.04.2022.).

¹⁹⁵ Electrohippies Collective: Who does the Internet serve?, 2001.

¹⁹⁶ Gómez-Peña, Guillermo: The Virtual Barrio @ The Other Frontier, 1997, <<http://archiv.hkw.de/forum/forum1/doc/text/e-gompen.html>>, Stand: 29.09.2021.

tischen Erwartungshaltung, bei der die mexikanische Bevölkerung als »technologically underdeveloped«¹⁹⁷ erschien. Das machte Gómez-Peña mit seinen Werken selbst sichtbar. An Thanksgiving 1994, das heißt am selben Tag wie die ILF, organisierte er zusammen mit Roberto Sifuentes eine multimediale Performance mit dem Titel *Naftaztec: Pirate Cyber-TV for A.D. 2000*.¹⁹⁸ Das eineinhalbstündige Videoprojekt, bei dem ZuschauerInnen direkt mit den MacherInnen durch Telefonanrufe interagieren sollten, spielte mit umgekehrten Begriffen und Vorstellungen der Cyberkultur. Die »Chicano virtual reality machine« entstammte den Federn der »information super-highway banditos«¹⁹⁹, die als »post-Nafta cyber-Aztec TV pirates«²⁰⁰ in »English, Spanglish, Franglés, French, and a robo-language invented by us«²⁰¹ ihre Visionen verbreiteten. Das Internet wurde zum ›Chicano Interneta‹, in dem eine ›Virtual Reality Bandanna‹ »allow Anglos to experience first hand the psychological sensation of racism«²⁰². Inszeniert wurde die Performance als TV-Piraterie, bei der die PiratInnen sich nicht nur die Begriffe aneigneten, sondern auch das Medium selbst in die eigenen Hände nahmen.²⁰³ Filmische Effekte förderten die simulierte Piraterie. Immer wieder traten vermeintliche Störungen auf, als ob sich der/die SenderIn die Sendung zurückholen wollte, jedoch an den PiratInnen scheiterte – tatsächlich kauften sich Sifuentes und Gómez-Peña die Sendezeit und der Sender willigte ein, das Programm unter anderem Namen anzukündigen, ohne dass dies die ZuschauerInnen wussten. Parallel dazu gab es die Möglichkeit, der Performance via ›MBone‹ im Cyberspace beizuwohnen. Sifuentes und Gómez-Peña spielten sowohl inhaltlich als auch formal mit all den Möglichkeiten der neuen Technologie, die sie in ein Verhältnis zum sozialen Hintergrund ihrer AnwenderInnen und der Konzeption setzten. Gerade darauf reagierten auch die ZuschauerInnen, denen anscheinend besonders die Differenz zwischen der an die Herkunft der KünstlerInnen gebundenen Erwartung und der Realität auffiel. Die »cyber-immigrants«²⁰⁴ erschienen auch in ihrer virtuellen Version als MigrantInnen, obwohl sie sich neuster Technologie bedienten. So wurde beispielsweise gelobt, »how technically and visually sophisticated and ›un-folksy‹ the program was«²⁰⁵, gerade in Anbetracht dessen, dass das Video von mexikanischen KünstlerInnen stammte. Andere ZuschauerInnen forderten in Übertragung reaktionärer Migrationsdiskurse, dass die KünstlerInnen ihr Programm sofort beenden sollten, und sie, so die Worte von Gómez-Peña, »the high-tech simulated space we created ›illegally‹«²⁰⁶ zu verlassen hätten.

¹⁹⁷ Ebd.

¹⁹⁸ Vgl. Foster, Thomas: Cyber-Aztecs and Cholo-Punks: Guillermo Gómez-Peña's Five-Worlds Theory, in: PMLA 117 (1), 2002, S. 43–67.

¹⁹⁹ Gómez-Peña: The Virtual Barrio @ The Other Frontier., 1997.

²⁰⁰ Ebd.

²⁰¹ Ebd.

²⁰² Ebd.

²⁰³ Vgl. Guertin, Carolyn: Hacktivist (Pre)Occupations: Self-Surveillance, Participation and Public Space, in: Foshay, Raphael (Hg.): The Digital Nexus: Identity, Agency, and Political Engagement, Edmonton 2016, S. 114; Guertin, Carolyn: Beyond the Threshold: The Dynamic Interface as Permeable Technology, in: Adams, Randy; Gibson, Steve; Müller Arisona, Stefan (Hg.): Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen, Zürich, Victoria 2008, S. 320.

²⁰⁴ Gómez-Peña: The Virtual Barrio @ The Other Frontier., 1997.

²⁰⁵ Ebd.

²⁰⁶ Ebd.

ten. Damit zeigte *Naftaztec* auf, dass, anders als von den libertären Cyberutopien versprochen, der Cyberspace kein neutraler Raum war, sondern bestehende Vorstellungen und Unterdrückungsmechanismen reproduzierte. Als Antwort hierauf forderte Gómez-Peña eine Politisierung der Debatte um den Cyberspace ein, was unter anderem die Forderung enthielt, »to re-map the hegemonic cartography of cyberspace« und »to develop a multi-centric theoretical understanding of the (cultural, political and aesthetic) possibilities of new technologies«²⁰⁷. Gómez-Peña's Aufruf, »to ›brownify‹ virtual space; to ›spanglishize the net‹«,²⁰⁸ und seine Vision, in solchen Interventionen auf Parodie und »humor, inventiveness and intelligence«²⁰⁹ zu setzen, traf einen Nerv. Zumindest erschienen zeitnah vergleichbare künstlerische Versuche, anhand des ungleichen Verhältnisses der USA zu Lateinamerika die Cyberspace-Vorstellungen neu zu perspektivieren.²¹⁰

Ein anderes Beispiel hierfür bildet *Why Cybraceros?* (1997), ein Kurzfilm und eine dazugehörige Webseite des amerikanischen Regisseurs Alex Rivera. Das Projekt erschien, gemäß diesem, als eine Reflexion auf einen *Wired*-Artikel, der das Veränderungspotenzial durch Telekommunikationstechnologien für die Arbeitswelt beschrieb, das heißt insbesondere die Möglichkeit, via *Telepresence* von zu Hause aus zu arbeiten.²¹¹ Dies ironisierend versprach die ›Fake‹-Webseite Cybracero.com im euphemistischen Stil einer *New-Economy*-Firma eine verbesserte Zukunft durch Kommunikationstechnologien: »In the 21st Century, our Cybracero Program promises to bring manual labor to America, via the Internet, and Tele-Robotic-Technology.«²¹² Der fünfminütige Kurzfilm erklärte als eine Art Werbefilm dazu die Hintergründe. Vorlage hierfür bildete der staatliche kalifornische Werbefilm *Why Braceros?* (1959), der das *Bracero Programm* (1942–1964) aus Sicht des Staates erklärte.²¹³ *Braceros* waren Gastarbeiter, die dank neuer Abkommen zwischen den USA und Mexiko temporär in der Landwirtschaft arbeiten sollten. Cybraceros, so die ironische Werbebotschaft, würden die vergangenen Probleme, wie beispielsweise zu lange Aufenthalte oder Lohnforderungen, lösen, da LandarbeiterInnen künftig dank »High Speed Internet Connection«²¹⁴ von zu Hause aus Ernteroboter steuern könnten. Schnell-

²⁰⁷ Ebd.

²⁰⁸ Ebd.

²⁰⁹ Ebd.

²¹⁰ In der Literatur entstanden dabei auch Science-Fiction-Werke, die weniger den Cyberspace denn das Verhältnis von Körper und Technologie beziehungsweise von Grenzen besprachen, zum Beispiel Cherrie Moragas Drama *The Hungry Woman* (1995). Vgl. dazu Gant-Britton, Lisbeth: Mexican Women and Chicanas Enter Futuristic Fiction, in: Barr, Marleen S. (Hg.): Future Females, the Next Generation: New Voices and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism, Lanham, Md 2000, S. 261–276.

²¹¹ Vgl. Rivera, Alex; Marciniak, Katarzyna: Border Disorder, in: Marciniak, Katarzyna; Tyler, Imogen (Hg.): Immigrant Protest: Politics, Aesthetics, and Everyday Dissent, New York 2014, S. 81–96; Castillo, Debra: Rasquache aesthetics in Alex Rivera's »Why Cybraceros?«, in: Nordlit, 15.07.2014, S. 13. Online: <<https://doi.org/10.7557/13.3053>>, Stand: 21.12.2022.

²¹² Cybracero.Com, 10.11.2000, <<http://web.archive.org/web/2000110004200/www.cybracero.com/>>, Stand: 18.10.2021.

²¹³ Vgl. HackCurio: Decoding the Cultures of Hacking, 2021, <<https://hackcur.io/cybraceros-the-promise-and-perils-of-border-hacking/>>, Stand: 10.09.2021.

²¹⁴ Rivera, Alex (Reg.): Why Cybraceros?, PTooHo4M44S, 1997. Online: <<https://vimeo.com/46513267>>, Stand: 10.09.2021.

les Internet ermöglicht Homeoffice für alle, selbst für FarmerInnen in ihren abgelegenen Dörfern. Wie die Off-Stimme bemerkt, ist dem der Vorteil enthalten, dass künftig nur Arbeit und nicht mehr ArbeiterInnen die Grenzen überqueren. GastarbeiterInnen stellen damit keine Gefahr mehr dar in »becoming a citizen«²¹⁵ und werden dadurch für die ProfiteurInnen zum abstrakten Ausdruck ihrer selbst: zur reinen Arbeitskraft. Dies verbindet Rivera mit den naiven technikoptimistischen Versprechen. Der Kurzfilm ironisiert diese durch Übertreibung, indem er erklärt, wie die intensivierte und globalisierte Ausbeutung für alle zur Erleichterung führe: »To the worker it's as simple as point and click to pick. For the American farmer, it's all the labor without the worker.«²¹⁶ Die Absegnz des/der ArbeiterIn bedeutet, dass es künftig nicht mehr wie früher zu Protesten und Arbeitskämpfen kommen würde, die mittels alter Aufnahmen im Hintergrund gezeigt werden. So werden die migrantischen ArbeiterInnen dank neuer Netzwerktechnologie zu unsichtbaren Objekten, weil sie in ihren artikulierten Ansprüchen und damit einhergehenden Versuchen, sich als Subjekte zur Wehr zu setzen, zu stören begannen. Riveras Kurzfilm zielt auf die mehrdimensionale Verbindung von Netzwerktechnologie, Ausbeutung und dazugehörigen Versprechen. Anders beispielsweise als die Raumfantasien der affirmativen Cyberspaceimaginationen verspricht das Internet zwar Gleichheit, globalisierte Kommunikation und entterritorialisierte Arbeit. In Anwendung führt es allerdings ebenso zu räumlichen Einschränkungen, zur Zementierung eines strukturellen Rassismus und zu einer Reterritorialisierung, da die migrantischen ArbeiterInnen mit dem Versprechen, in ihren eigenen Dörfern arbeiten zu können, von der globalen Bewegung des Kapitals und der Bites ausgeschlossen werden.²¹⁷

Wie Rivera in seinem Science-Fiction-Film *Sleep Dealer* (2008) die Idee dahinter weiterdachte, führen die neuen Technologien aber nicht nur zu intensivierter und unsichtbar gemachter Ausbeutung – was wie in Vorgängertexten auch als Problematierung der Cyborg-Imagination gelesen werden kann²¹⁸ –, sondern ermöglichen auch eine neue Vernetzung der proletarisierten Schichten.²¹⁹ In der dystopischen Zukunft

²¹⁵ Ebd.

²¹⁶ Ebd.

²¹⁷ Dieses Verhältnis von Mobilität und Immobilität spielte für die KritikerInnen der libertären Cybergultur auf verschiedenen Ebenen eine Rolle. Simon Penny fragte beispielsweise in seinem Beitrag für die Ars Electronica 1996 nach dem Preis der Befreiung und Freiheit durch den Cyberspace, den er an der neuen Immobilität festmachte: »Um den Cyberspace erobern zu können, sitzen wir mit verkramptem Nacken und festgebundenen Armen vor einer Tastatur und fixieren mit dem Blick eine kleine Fläche 50 cm vor unseren Augen. Je beweglicher die Bilder werden [VR], desto unbeweglicher wird der Betrachter.« (Penny, Simon: Kunst, Körperbewußtsein und das Technische Weltbild, in: Ars Electronica Festival 96. *Mimesis. The Future of Evolution*, Wien, New York 1996, S. 203.)

²¹⁸ Vgl. Rivera, Lysa: Future Histories and Cyborg Labor: Reading Borderlands Science Fiction after NAFTA, in: *Science Fiction Studies* 39 (3), 2012, S. 421.

²¹⁹ Für einen Einstieg in die reichhaltige Forschung zu *Sleep Dealer* vgl. unter anderem Suppia, Alfredo: Remote Exploitations: Alex Rivera's Materialist SF Cinema in the Age of Cognitive Capitalism, in: Mazierska, Ewa; Suppia, Alfredo (Hg.): *Red Alert: Marxist Approaches to Science Fiction Cinema*, Detroit 2016, S. 202–228; Fojas, Camilla: Border Securities, Drone Cultures, and Alex Rivera's *Sleep Dealer*, in: Aldama, Frederick Luis (Hg.): *Latinx Ciné in the Twenty-First Century*, Tucson 2019, S. 237–248; Miranda, J. V.: *Techno/Memo: The Politics of Cultural Memory in Alex Rivera's*

erhalten Menschen (je nach finanzieller Lage unterschiedlich gute) ›Nodes‹, dank deren sie ihren Körper und Geist als arbeitende Cyborgs mit dem Computersystem verbinden können. In den *Wired*-Zugängen manifestiert sich auf der einen Seite eine Verbindung zur *Global Economy*, die Arbeit globalisiert und zugleich neue Grenzen schafft. Wie in *Why Cybracers?* vorgezeichnet, arbeiten von Tiquana aus die *Node Workers*, um von Regionen hinter der verschlossenen Grenze aus Roboter in den USA zu bedienen. *Work without Workers* wird dabei nochmals komplexer gedacht, insofern die Computerisierung eine Binnenmigration fördert, die zugleich mit einer von den USA aus, mit eigenen *Node Workers* kontrollierten Privatisierung von Ressourcen wie Wasser zusammenhängt. Entsprechend erscheint Technologie in *Sleep Dealer* auf der einen Seite als eine Mischung von ausbeuterischer Arbeit und militarisierter Grenz- und Ressourcensicherung. Allerdings eröffnen die *Nodes* für den sich ›disconnected‹ fühlenden Protagonisten Memo auch einen neuen Verbindungskanal und einen neuen Handlungsspielraum. Symbolisiert wird dies etwa durch die verschiedenen Gespräche über mögliche und vollzogene Grenzverschiebungen oder durch den Beginn, als Memo mit einer Satellitenverbindung spielt, um Zugang zu weltweiten Telefongesprächen zu erhalten. Dabei wird ein Buch mit dem Titel *Hackear para principiantes* (›Hacken für BeginnerInnen‹) eingeblendet, das von einem gewissen ›R. Dominguez‹ geschrieben wurde und das das gleiche Cover besitzt wie *The Electronic Disturbance* des CAE. Ob die Maschine uns kontrolliert oder wir die Maschine, so die während Memos *Nodes*-Operation erwähnte Frage und zugleich das Leitmotiv von *Sleep Dealer*, bleibt letztlich eine in sozialen Kämpfen ausgefochtene Frage, selbst im dystopischen Falle, als die Kommunikationstechnologien zum mächtigen Herrschaftsinstrument des Kapitals geworden sind.

Ein weiteres, allerdings etwas anders perspektiviertes Beispiel für eine mir Ironie arbeitende Kritik an den ungleichen Migrationsbedingungen im vermeintlich freien Informationszeitalter lieferte der deutsche Künstler Ingo Günther mit seiner *Refugee Republic*. Das Projekt wurde 1993 erstmals als Installation präsentiert, es erhielt aber kurze Zeit später auch eine dazugehörige Website, wodurch es mit den Vorstellungen des Cyberspace zu korrespondieren begann. Unter der Domain refugee.net wurde die *Refugee Republic* ausgerufen, ein entterritorialisiertes Land von Geflüchteten.²²⁰ Auf den ersten Blick erschien die Seite als eine typische Netzutopie der 90er-Jahre.²²¹ Dank Internet braucht es kein gemeinsames Territorium mehr. Dieses konstituiert zugleich eine neue Community, wie es durch die Visualisierung des Cyberspace – hier besonders deutlich als Kartografierung – eine Übersicht in der neuen Komplexität bietet. Günther kokettierte offen mit diesen Vorstellungen. Im Projektentwurf finden sich beispielsweise ver-

Sleep Dealer, in: Aldama, Frederick Luis (Hg.): Latinx Ciné in the Twenty-First Century, Tuscon 2019, S. 237–248; Prasch, Thomas: Aquaterrorists and Cybracers: The Dystopian Borderlands of Alex Rivera's Sleep Dealer, in: Kazecki, Jakub; Ritzenhoff, Karen A.; Miller, Cynthia J. (Hg.): Border Visions: Identity and Diaspora in Film, Lanham 2013, S. 43–58; Davis, Ande: Consumed by El otro Lado: Alterations of the Neoliberal Self in Sleep Dealer, in: Chiricu 4 (1), 22.09.2019, S. 38–57; Donohue, Michal K.: Borderlands Gothic Science Fiction: Alienation as Intersection in Rivera's Sleep Dealer and Lavín's »Llegar a la orilla«, in: Science Fiction Studies 45 (1), 2018, S. 48–68.

²²⁰ Ergänzt wurde dies mit verschiedenen Informationen zur globalen Migrationsbewegung.

²²¹ Daniels, Dieter: Strategies of Interactivity, in: Sommerer, Christa; Mignonneau, Laurent (Hg.): The Art and Science of Interface and Interaction Design, Berlin 2008, S. 50.

schiedenste Wiedergaben der räumlichen Cyberspace-Utopien: »The Refugee Republic is based on the shared property of difference, held together through worldwide information networks.«²²² Darin eingeschrieben ist die Dystopie. Ganz im Sinne der Dot-Com-Blase bediente auch die *Refugee Republic* potenzielle InvestorInnen. So verkündete ein mehrsprachiger Text, dass Flüchtende nichts anderes als (unrealisiertes) Kapital seien. Mit Business-Look und dem Landeslogo als verfremdeten Rolls-Royce-Zeichen verkaufte man Investitionen in Flüchtende.²²³ Hierfür bot die Refugee Republic Corporation mit Sitz in Nevada 50 Millionen Aktien zum Verkauf an – die Anzahl vorhandener Anteile entsprach der Anzahl unregistrierter Flüchtender weltweit, die tatsächlich eingehenden Verkäufe wurden als Spende genutzt.²²⁴

Günthers Kunstwerk ironisiert und entlarvt dadurch die Kommerzialisierung des Internets wie auch die geopolitischen Ursprünge der globalen Migrationsbewegungen. Und es setzt beides in ein Verhältnis zueinander. So türmt sich im Internet ein immer größerer Warenmarkt zum Verkauf auf, für dessen Basis MigrantInnen einen wichtigen Produktionsfaktor bilden. Und analog zum Internet, dessen Daten- und Kapitalströme sich in den reichen Ländern konzentrieren beziehungsweise dorthin fließen, bewegen sich auch die Migrationsbewegungen in ungleiche Richtung. Doch entgegen der Expansion des digitalen Raumes und der globalisierten Kapitalströme werden Grenzübertritte in der realen Welt für viele Menschen immer komplizierter – unter anderem durch computerisierte Überwachungsmechanismen. So entstehen gleichzeitig neue Ansammlungen von Flüchtenden in Camps, während die Kapital- und Datenströme immer freier um die Welt ziehen. Und diese Ungleichheit wird durch das Investmentkapital der neuen Internetindustrie weiter verstärkt.

Parallel dazu werden in Günthers Werk aber nicht nur die negativen Vorzeichen der digital vernetzten Welt sichtbar, sondern auch die Keimform eines Gegenentwurfs. Und dieser nimmt wiederum affirmativ die Vorstellungen der Cyberkultur auf. In Form einer transnationalen Gemeinschaft konstituiert sich die *Refugee Republic* zwar durch die herrschende Grenzziehung und globale Ungleichheit, sie bietet allerdings ebenso einen neuen, sich territorial, sozial wie auch digital konstituierenden Zusammenschluss, der den Blick in eine andere Zukunft offenbart. Will das Internet Teil dieses Zusammenschlusses sein, muss es sich öffnen, darf nicht wie die Landesgrenzen seine Zugänge erschweren und muss die wirklichen Vorteile der Entterritorialisierung aufnehmen, so die implizite Botschaft dazu. Tatsächlich verstanden VertreterInnen der Cyberkultur Günthers Werk entsprechend auch als Cyberspace-Vision. In der vierten Ausgabe des *Intelligent Agent*, eines Cyberkulturmagazins aus den USA, porträtierte man Günthers Webseite beispielsweise nicht nur aufgrund der progressiven Idee, Flüchtenden Informationen

²²² Projektentwurf von 1993. Zitiert nach Daniels, Dieter: »The Art of Communication: From Mail Art to the e-mail«, <www.medienkunstnetz.de/source-text/73/>, Stand: 15.04.2021.

²²³ Günthers Ironisierung der neuen Investmentwelt wurde vermutlich nicht überall verstanden – gemäß dem Künstler gab es sogar Menschen, die tatsächlich investieren wollten. Vgl. *Refugee Republic*, Ingo Günther, <<https://ingogunther.com/refugee>>, Stand: 15.04.2021.

²²⁴ Einen anderen positiven Nebeneffekt bildete, dass der ›Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen‹ (UNHCR) endlich selbst eine Website aufbaute, nachdem Günther die bis dato unregistrierte Domain UNHCR.ORG für sich registriert und danach weitergegeben hatte.

im Web bereitzustellen, sondern auch im Kontext verräumlichter Visionen des Cyberspace als einen ersten Versuch, das Internet für einen »supra-territorial, multi-cultural state of displaced persons«²²⁵ zu öffnen. Entsprechend beispielhaft ist Günthers Werk für die Ambivalenz zwischen kritischer Netzkultur, die sich deren Mittel neu annimmt und für Formen neuer Gegenöffentlichkeit sorgt, und den euphorischen Cyberspace-Visionen der 90er-Jahre, die in vielen Bereichen auch einen Einfluss auf die Gegenentwürfe oder zumindest auf deren Rezeption hatten.

›The desire not to be wired‹: Netttime und Netzkritik

1995 – the year of the net hype. During several conferences it became obvious that the good old times of internet were over. Californian libertarian idealism turned into post-capitalistic hardcore liberalism. Main discourse formatters like Wired Mag are now distributing nationalistic propaganda of a ›virtual america‹. Webvertisement fills our hard-disks and visual channels, netscape starts to be the next Microsoft.²²⁶

(Pit Schultz: *Short Notes*, 1995)

Die Geschichte der kritischen Cyberkultur ist eng mit der Mailingliste *Netttime* verknüpft, die 1995 anlässlich der Biennale di Venezia durch das ›Medien Zentral Kommittee‹ als Plattform für einen neuen ›Net Criticism‹ gegründet wurde.²²⁷ Das der Gründung vorhergehende Treffen wurde von Pit Schultz, Nils Röller und Geert Lovink organisiert, am Gründungstreffen waren dann zwanzig weitere Personen beteiligt, darunter etwa Tommaso Tozzi oder Paul Garrin. Anfänglich war die Liste nicht moderiert beziehungsweise moderierte sich allein daraus, dass UserInnen nur mit einem Account Beiträge einreichen konnten. Ab 1998 übernahmen dann Ted Byfield und Felix Stalder die aktive Moderation der bis dahin von anfänglich gut zwanzig Teilnehmenden auf etwa 850 UserInnen gewachsenen Mitglieder, darunter eine Vielzahl von AktivistInnen, Netz-KünstlerInnen und akademische KritikerInnen.²²⁸ 2001 waren es schließlich 2000 angemeldete Mitglieder.²²⁹ Dabei verstand man sich als demokratische und unkommerzielle Plattform, die keine Teilnahmegebühren einstrich und die sich durch die technische Expertise der Mitglieder am Leben halten konnte.²³⁰ Gehostet wurde die

²²⁵ CYBERCITIES/CYBERNATIONS, in: Intelligent Agent 1 (4), 1996. Online: <https://web.archive.org/web/20020621054201fw_> /<http://intelligentagent.com/july_cyber.html>, Stand: 15.04.2021.

²²⁶ Schultz: *Short Notes*, 1996.

²²⁷ Vgl. Byfield, Ted; Stalder, Felix: choose-your-own adventure: a brief history of nettime, 2015, <<http://www.mail-archive.com/nettime-l@mail.kein.org/msg03651.html>>, Stand: 05.11.2021; Lovink; Schultz: Introduction, 1995; Mourik Broekman, Pauline van; Schultz, Pit: Mute in Conversation with Netttime, in: Mute, 10.01.1997. Online: <<https://www.metamute.org/editorial/articles/mute-conversation-nettime-pit-schultz-digital-publishing-feature>>, Stand: 19.11.2021.

²²⁸ Vgl. McCarty, Diana: Netttime: the legend and the myth, Netttime, 1997, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/info3.html>>, Stand: 09.11.2021.

²²⁹ Vgl. Lovink, Geert: Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture, Cambridge, Massachusetts 2002, S. 70.

²³⁰ Dieser Anspruch nach Gleichheit und Demokratie wurde in manchen Fragen durch die Realität des ›white Eurocentric boys' club‹ gebrochen (Byfield, Ted; Lovink, Geert; Schultz, Pit u.a. [Hg.]: