

Inhalt

Einleitung	9
Forschungsinteresse	14
Eine ewige Wiederkehr des Technikoptimismus	22
Weitere methodische Anmerkungen	25
Zum Aufbau des Buches	30
1. Vom Mainframe zum Personal Computer	43
Freund und Feind: Der Computer in der Science-Fiction-Literatur der 60er- und 70er-Jahre	43
Vom Großrechner zur <i>Computer Utility</i> : Netzwerkimagination und Computerforschung zwischen Effizienzparadigma, Markt und Demokratieversprechen	69
2. Gegenkultur und die Computer	99
Gegenkultur und Gegenöffentlichkeit	99
Auf der Suche nach der elektronischen Utopie: Der <i>Whole Earth Katalog</i> und die Kybernetik	109
Das ›Revolutionäre‹ am <i>Personal Computer</i>	128
Small is Beautiful	137
Gegenkultur und <i>New Left</i> : Die einseitige Debatte zwischen der <i>People's Computer Company</i> und den Computer People for Peace	143
Die Vernetzung des Lokalen: Demokratische Entscheidungsfindung und Community Memory	152
Phreaking, Hacking und die <i>TAP</i> : Der Hacker als subversive Figur im Computernetzwerk	164
Alternativkultur in Europa: Sand im Computergetriebe	169
3. Der Computer als konvivielle Technologie	183
<i>Learning Machine</i> : Vernetztes Lernen am Computer als demokratisierte Wissensvermittlung	183
PLATO: Die Simulation zwischen Emanzipation und Kontrolle	188
Die kreativen Möglichkeiten des Computers	204
Informationsverarbeiter, Informationsgesellschaft und LSD: <i>Radical Software</i>	210
Computer Liberation/Dream Machine	215
Programmieren, Software und die Frage des Eigentums	234

4. Computer – Machine of the Year	253
Der Erfolg des <i>Personal Computers</i> und die Erfindung des Cyberspace	253
Das effiziente Zählen der Daten: »[H]ow to turn a sea of data in data you can see«	274
»The Computer, Machine of the Year«: Akzeptanzsteigerung durch Freiheitsversprechen	279
Die verrätene Revolution: Interventionen und Kommentare zur Entwicklung der Computerindustrie	293
Die Expansion der Computernetzwerke	303
5. Cyberpunk	313
Cyberpunk und die Cyberspaceimaginationen	313
›Low Life‹ gegen ›High Tech‹	323
Reality Hackers: Non-fiction-Cyberpunk und ›a life beyond limits‹	352
›Information wants to be free‹. Die HackerInnen-Ethik und die Neukontextualisierung der HackerInnen	370
6. Welcome to Cyberspace	387
Vom Internet zum Web	387
Cyberspace und Cyberkultur in der (populär-)wissenschaftlichen (Selbst-)Reflexion	413
Die Welt als reine Information und der Cyberspace als ›Queer Space‹? Die MUDs als wichtiger Reflexionsraum für die Cyberkultur	475
7. Postcyberpunk im Virtual Reality Wonderland	499
Cyberpunk 2.0 zwischen Abdankung und Fortleben	499
»Virtual Sex, Smart Drugs and Synthetic Rock ‘n’ Roll«	505
VR zwischen kultureller Imagination und tatsächlichen Anwendungen	520
Literarischer (Post-)Cyberpunk: Der Cyberspace als VR-Welt und Shoppingmall	549
8. Cyberlibertarianism und Cyberutopianism	591
The left-right fusion of free minds and free markets	591
»Beyond politics«: Das <i>Wired</i> als Stimme der technikoptimistischen »Postpolitics«	600
Die Silicon-Valley-Startup-Kultur	621
Libertaria in Cyberspace: Vom Cyberpunk zum Cypherpunk	660
Gott ist ein Surfer: Vom Chaos und von den FreestylerInnen als kulturellen WegbegleiterInnen der <i>New Economy</i>	676
Republikanischer Cyberspace: Newt Gingrich und die Cyberkultur	699
<i>How to Mutate</i> : Die ambivalente Haltung der Cyberpunks zu den libertären und republikanischen Vorstößen	718
9. Another World is Possible: Hactivism und Cyberfeminismus	727
Das Entstehen einer kritischen Netzkultur	727
<i>Hactivists & Artists</i> : Facetten des elektronischen zivilen Ungehorsams	740
›The desire not to be wired‹: <i>Nettime</i> und <i>Netzkritik</i>	765
<i>Technorealism</i> , <i>Access for All</i> und die Frage, wie das demokratische Netzwerk aussehen könnte	792
Taking Our Place in Cyberspace: Cyberfeminismus	828

Der Cyberspace als antipatriarchaler Raum: Literarische Auseinandersetzungen mit dem Cyberspace in (cyber-)feministischen Romanen und Kurzgeschichten	848
10. Fazit	873
Kontinuitäten und Brüche	873
Danksagung	889
Bibliografie	891
Personenregister	997

