

8. Cyberlibertarianism und Cyberutopianism

The left-right fusion of free minds and free markets

La máquina se negó a seguir funcionando. No me sorprendió. Yo nunca he tenido confianza en los ordenadores. Siempre he sospechado que ellos beben de noche, cuando nadie los ve.¹

(Eduardo Galeano: *El ordenador y yo*, 1995)

Der uruguayische Schriftsteller und Journalist Eduardo Galeano veröffentlichte 1995 in der *El País* die Kurzgeschichte *El ordenador y yo*. Darin trifft der Erzähler nach Ankunft in Amerika auf einen Computer. Von diesem verlangt er Erklärungen für gegenwärtige Ereignisse. Doch die Maschine schlägt sich auf die Gegenseite und liefert Beschönigungen, wie sie sonst nur aus der Politik oder den Zeitungen bekannt sind. Auf die anfängliche Beschwerde, warum die USA gedenke, eine Mauer zwischen Mexiko und sich selbst zu bauen, die die ›freie Zirkulation‹ von Menschen verhindere, während gleichzeitig die neuen Freihandelsabkommen die ›freie Zirkulation‹ des Kapitals ermöglichen, relativiert der Computer beispielsweise mit einer euphemistischen Neuinterpretation: »Es ist keine Mauer. Es ist ein Kunstwerk.«² Allzu viele Nachfragen dazu hält die Maschine allerdings nicht aus. Als der Erzähler sie weiter mit entlarvenden Fragen über die Rolle der USA im ungleichen globalen Machtverhältnis, die eigene blutige Geschichte oder die Arbeitsbedingungen löchert, steigt der Computer aus, woraufhin Galeano in den zitierten Abschlusssätzen sein seit jeher fehlendes Vertrauen in die Computer bekundet, die eigentlich als Informationssammelstellen die drängenden Fragen der Gegenwart beantworten sollten, die jedoch unzuverlässig sind oder auch widerstandslos zum Medium der herrschenden Interessen mutieren können.

1 »Die Maschine weigerte sich, weiter zu arbeiten. Ich war nicht überrascht. Ich hatte nie Vertrauen in Computer gehabt. Ich habe immer vermutet, dass sie nachts trinken, wenn niemand zuschaut.« Galeano, Eduardo: *El ordenador y yo*, in: *El País*, Madrid 22.09.1995. Online: <https://elpais.com/diario/1995/09/23/opinion/811807207_850215.html>, Stand: 19.07.2021.

2 Ebd. Übersetzung durch J. F.

Galeanos Kurzgeschichte erschien 1995 in der amerikanischen Zeitschrift *The Nation* auch auf Englisch.³ Die Übersetzung war an manchen Stellen eher frei. Die »viejas convicciones antiimperialistas«⁴ (»die alten antiimperialistischen Überzeugungen«), die den Erzähler dazu bringen, sich beim Computer über die amerikanische Grenze zu beschweren, fielen zum Beispiel weg. Und während der spanische Text mit der Ankunft des Erzählers in den USA beginnt, startet der englische Text mit dem Befehl an den Computer. Diese Änderungen scheinen in sich jedoch stimmig, denn der Fokus bei *The Nation* lag weniger in den entlarvenden Fragen des Erzählers, sondern vielmehr in der negativen Rolle, die Computer zukünftig in Verbindung mit einer falschen Politik spielen könnten. So las man das daraus abgeleitete Misstrauen als Reaktion auf einen kulturellen und politischen Wandel in Form des anhaltenden Rechtsrutschs der Computerkultur. So zumindest lässt sich die Seitenanordnung deuten: Galeanos Kurzgeschichte wurde neben einem spöttischen Gedicht von Calvin Trillin über den Republikaner Newt Gingrich platziert, der in den 90er-Jahren als führende Figur die Computerkultur mit dem Liberalismus der Republikanischen Partei verband, der im Cyberspace die technologische Grundlage einer prosperierenden Zukunft mit möglichst wenig staatlichen Interventionen sah und um dessen ideologische Grundlagen und Entwicklungen es, nach einem kurzen Überblick, in den folgenden Unterkapiteln unter anderem gehen wird.

Cyberlibertarismus als gleichzeitige Ablehnung und Annäherung an den Staat

Der Liberalismus fand in den 90er-Jahren in unterschiedlicher Stärke bei verschiedenen Personenkreisen Anklang, unter anderem auch bei einigen gegenkulturell sozialisierten VertreterInnen der Computerkultur. So setzte tatsächlich eine »left-right fusion of free minds and free markets«⁵ ein, so die bekannten Worte vom *Wired*-Mitgründer Louis Rossetto, die dieser in seiner polemischen Antwort auf Richard Barbrooks *Californian Ideology* als begrüßenswerte Entwicklung verstand. Die insbesondere durch *Wired* popularisierte Strömung des *Cyberlibertarianism* erreichte in den 1990er-Jahren ihren Höhepunkt. Um die Jahrtausendwende verlor sie jedoch an Einfluss: Die strategische Neuausrichtung von *Wired* und der Rückzug der Gründer Rossetto und Jane Metcalfe nach zwei gescheiterten Börsengängen, das Ende des Dotcom-Booms, der 1997 beginnende politische Abstieg Gingrichs (der Hoffnungen auf eine Präsidentschaftskandidatur im Jahr 2000 und damit eine Stärkung des *Cyberlibertarianism* im Zentrum der Macht früh zunichtemachte) sowie der nach den Anschlägen des 11. September breit unterstützte, repressive *War on Terror* führten zu einem kurzfristigen Rückgang der Bewegung. Dennoch bleibt die dahinterliegende Ideologie bis heute einflussreich und besitzt zahlreiche prominente Fürsprecher.

Die kulturellen und theoretischen Hintergründe des *Cyberlibertarianism* wurden in den letzten Jahrzehnten so intensiv wie kaum ein anderes Thema der Computerkultur

3 Vgl. Galeano, Eduardo: The Computer And Me, in: *Nation* 261 (7), 09.11.1995, S. 155.

4 Galeano: El ordenador y yo, 1995.

5 Rossetto, Louis: To: Mutoids (Re: The Californian Ideology), in: *Mute* 1 (4), 10.03.1996. Online: <<https://www.metamute.org/editorial/articles/to-mutoids-re-californian-ideology>>, Stand: 17.07.2021.

erforscht.⁶ In seinem als Standard geltenden Enzyklopädie-Eintrag fasste Lincoln Dahlberg dazu bereits zusammen, wie in den 90er-Jahren die Cyberspaceimagination mit dem amerikanischen Libertarianismus verschmolzen wurde und dabei als Fortsetzung des Reaganschen Neoliberalismus die klassischen libertären Werte wie Individualismus mit den Wirtschaftslehren der österreichischen Schule verbunden wurden.⁷ Dem hinzu kam der Technikoptimismus der Cyberkultur, wie er unter anderem auch durch den Cyberpunk angeregt wurde. So ließen sich die libertären Vorstellungen äußerst gut mit den Cyberspaceimaginationen als einem freien, deregulierten und dezentralisierten Raum verbinden. Dass die ab 1993 wirkende Clinton-Regierung diesen Visionen entgegen immer wieder Regulierungsmaßnahmen vorschlug, machte den libertären Aktivismus gegen staatliche Einmischung jeder Art zusätzlich attraktiv.⁸ Die wachsende ideologische Verästelung der Computerkultur mit den libertären Positionen führte kontraintuitiv aber zugleich zu einer Annäherung an die parteipolitische Interessen und Repräsentation wie auch an die staatlichen Institutionen: Dem Staat begegnete man nämlich nicht mehr wie bei den HackerInnen in der Praxis, sondern in der Lobbyarbeit innerhalb seiner Institutionen – wobei das nicht allen gefiel: Strömungen wie die Cypherpunks und ihr die Praxis betonendes Motto *Cypherpunks write code*, von dem noch ausführlich die Rede sein wird, betraten die Bildfläche beispielsweise wiederum als Antwort auf die allzu starke Hinwendung auf eine institutionalisierte Lobbyarbeit.

Das bekannteste Beispiel für die gleichzeitige Emporhebung libertärer Werte und die Annäherung der Cyberkultur an die institutionalisierte Politik bilden John Perry Barlow und die von diesem 1990 mitgegründete Electronic Frontier Foundation (EFF).⁹ Rhetorisch blieb man bei dieser zwar auf Kriegsfuß mit dem Staat und seinen VertreterInnen, real ging es jedoch immer mehr um die konkrete Beeinflussung politischer Entscheidungen. Bezüglich der damit verbundenen Entwicklungsgeschichte unfreiwillig passend erscheint, dass man, insbesondere in der Rezeption der Bewegung, weiterhin intensiv mit Motiven der Gegenkultur spielte. Die *Merry Pranksters* der Neuzeit, wie die EFF-Mitglieder von Joshua Quittner im *Wired* charakterisiert wurden, predigten, wie zuvor Kesey mit

-
- 6 Vgl. z.B. Buozis, Michael: Making common sense of cyberlibertarian ideology: The journalistic consecration of John Perry Barlow, in: Internet Histories, 07.07.2021, S. 1–17; Winner, Langdon: Cyberlibertarian Myths and the Prospects for Community, in: ACM SIGCAS Computers and Society 27 (3), 01.09.1997, S. 14–19; Turner, Fred: From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism, Chicago 2008; Barbrook, Richard; Cameron, Andy: The Californian Ideology, Mute, 01.09.1995, <<https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>>, Stand: 24.01.2020; Morozov, Evgeny: Smarte neue Welt: Digitale Technik und die Freiheit des Menschen, München 2013; Streeter, Thomas: The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet, New York 2011; Borsook, Paulina: Cyberselfish: A Critical Romp through the Terribly Libertarian Culture of High-Tech, New York 2000.
 - 7 Vgl. Dahlberg, Lincoln: Cyberlibertarianism, in: Oxford Research Encyclopedia of Communication, 26.10.2017.
 - 8 Zu den wichtigsten politischen Sachfragen gehörten die vorgeschlagenen und teilweise eingeführten, aber aufgrund von Widerstand auch wieder zurückgenommenen Communications Decency Act (1996), Child Online Protection Act (1998) und der Digital Millennium Copyright Act (1998).
 - 9 Bei dieser Öffnung nach rechts wurde Barlow zur wichtigsten Instanz, um die »cyberlibertarian ideals as common sense« zu verkaufen, so die These von Michael Buozis (Buozis: Making common sense of cyberlibertarian ideology, 2021, S. 4.).

seiner LSD-Erfahrung, den durch den Cyberspace ausgelösten (Bewusstseins-)Wandel, mit dem Unterschied zu früher, dass es sich bei den ApologetInnen nun um eine Reihe von MillionärInnen handelte; »ideologues who came of age during the 1960s, then proved themselves in the marketplace«¹⁰. Auch die Methoden der einstigen »Acid-Heads« entwickelten sich weiter. Die Drop-outs hatten ihre Karrieren bereits hinter sich, und ihre Neuerweckung führte sie nicht weg von der Gesellschaft, sondern Gegenteilig hiervon direkt in deren etablierte Institutionen: »And now, grown up, they have retired from the business world to make federal policy.«¹¹

In der Alltagsarbeit der EFF widmete man sich zu Beginn vor allem der Unterstützung einzelner HackerInnen in ihren Prozessen und der Stärkung der digitalen Privatsphäre. Bald jedoch überwog Letzteres, das man auf höchster politischer Stufe durchzusetzen versuchte. Hierfür verlegte die EFF 1992 ihren Hauptsitz von Cambridge nach Washington,¹² und auch Spendengelder kamen nun meist nicht mehr nur durch die eigenen reichen Mitglieder und die SympathisantInnen, sondern ebenso durch Unternehmen, darunter eine Reihe von großen Telekommunikationsgesellschaften. Parallel dazu ist die Geschichte der EFF auch durch einen (auch für andere Gruppen beispielhaften) Wandel der parteipolitischen Präferenz geprägt. Mit der Regierung von Bill Clinton und Al Gore erhoffte man sich anfänglich, dass sich die Interessen der Cyberkultur nach einem deregulierten Cyberspace nun leichter durchsetzen ließen. Insbesondere setzte man auf die guten persönlichen Beziehungen, die man zu einzelnen VertreterInnen der demokratischen Regierung pflegte – Barlows Flug mit dem Vizepräsidenten Al Gore in dessen präsidentialem Flugzeug gehörte zu den gern erzählten Anekdoten der EFF. Bald schon setzte allerdings aufgrund erster Regulationsvorschläge und -maßnahmen eine Resignation ein, die zu Konflikten mit der Regierung und zu einer Annäherung an den republikanischen Cyberlibertarismus führte. Nunmehr schwanden die einstigen Berührungsgänge, und mit offenen Armen empfing man sowohl linke als auch rechte Kräfte an den eigenen oder fremden Konferenzen.¹³

Anarchisches Netz

Auch abseits der bekannten VertreterInnen der Cyberkultur lässt sich in den 90er-Jahren ein Einfluss libertärer Vorstellungen auf die Cyberspaceimaginationen nachweisen. Auf der Leseliste des *Extropianism*, der Ende der 80er-Jahre vor allem durch Max

10 Quittner, Joshua: The Merry Pranksters Go to Washington, in: Wired, 06.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/eff/>>, Stand: 16.07.2021.

11 Ebd.

12 Einige Jahre später machte man wieder einen Rückzug und zog nach San Francisco. Hintergrund hiervon war unter anderem der seit dem Umzug nach Washington kritisierte fehlende Basisbezug und ein Konflikt mit Jerry Berman, der seit 1992 als Geschäftsführer amtierte, der die EFF aber 1994 wieder verließ beziehungsweise gefeuert wurde, daraufhin das Center for Democracy and Technology gründete und dabei auch einige MitarbeiterInnen wie Sponsoren mitnahm. Vgl. dazu z.B. Meeks, Brock N.: Berman's Bailout, in: Wired, 01.03.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/03/bermans-bailout/>>, Stand: 06.04.2022.

13 Vgl. Flichy, Patrice: The Internet Imaginaire, Cambridge, Mass. 2007, S. 168.

More geprägten transhumanistischen Philosophie, die in ihren Visionen einer beschleunigten Evolution vor allem auf Computertechnologien wie den Cyberspace setzten, finden sich beispielsweise neben Science-Fiction-Werken wie Vernor Vinges *True Names* oder Charles Platts *The Silicon Man* auch Bücher von Ayn Rand oder Friedrich Hayek.¹⁴ Besonders beliebt waren dabei Abgrenzungsbestrebungen gegenüber bestehenden Ordnungsmechanismen und Selbstregulierungsfantasien, und dies auch dort, wo es tatsächlich wissenschaftlich um die Rechtsordnung ging. Beispielhaft hierfür dachten die beiden bereits genannten amerikanischen Rechtsprofessoren David Johnson und David Post 1997 in einem Aufsatz über einen Cyberspace nach, »that needs and can create its own law and legal institutions«¹⁵. Dass man sich innerhalb der Cyberkultur noch stärker als zuvor auf die neoliberalen und/oder libertären DenkerInnen und Cyberspaceimaginationen bezog, bedeutet allerdings nicht zwingend, dass alles, was sich ideologiekritisch damit verbinden lässt, auch explizit in diese Richtung gedacht war. Die Forderung eines sich selbst regulierenden Cyberspace konnte als libertäre Kritik an staatlicher Einmischung aufgebracht werden. Sie existierte aber, wie sich bereits in der Reflexion zu den neuen Online-Spielwelten zeigte, auch als emanzipatorischere Hoffnung, dass sich innerhalb der Netzwerke demokratische Austauschformen ergeben, die abseits staatlicher Regulierung bei sozialen Konflikten helfen. Auch die vom (Post-)Cyberpunk beeinflussten KommentatorInnen sahen sich, mit unterschiedlichem politischem Hintergrund, in dieser sich selbstregulierenden Entwicklung des Internets bestätigt. Die ungeplante und nur in seinem äußersten Rahmen vorgegebene Entwicklung – der Cyberspace als eine »soziale Petrischale« beziehungsweise »ein soziales Experiment«, »das niemand geplant hat, das aber dennoch stattfindet«¹⁶, so beispielsweise Howard Rheingold – bildet die Basis einer Entfaltung, in der der Mensch online neue Beziehungen eingeht und dank deren sich die Gesellschaft kollektiv weiterentwickelt. Für die Hintergründe dieser Entwicklung bekräftigt Rheingold unter anderem einmal mehr den Mythos der erfolgreichen Dezentralisierung: »Das Netz ist derzeit so verstreut und anarchisch, weil es in den achtziger Jahren aus Teilen entstand, die sich jahrelang unabhängig voneinander, anscheinend ohne jeden Bezug aufeinander entwickelt haben, aus unterschiedlichen Technologien und unter Einbeziehung verschiedener Teilnehmergruppen.«¹⁷ Dieser Mythos eines anarchischen Netzes, der unter anderem durch die postmodernen Denkbilder verfeinert wurde, reproduzierte sich in zahlreichen euphorischen Kommentaren und bildete ein Konzept, das sowohl bei libertären als auch bei links geprägten Kreisen Anklang fand, und dies auch als gegenseitige Annäherung, wie sich über den vielfach verwendeten Begriff der Anarchie andeuten lässt.¹⁸

14 Vgl. More, Max: *The Extropian Principles*, v. 3.0, 1998, <https://mrob.com/pub/religion/extro_prin.html>, Stand: 31.08.2021.

15 Johnson, David R.; Post, David: *Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace*, in: *Stanford Law Review* 48 (5), 1996, S. 1367; vgl. die Kritik daran von Bomse, Amy Lynne: *The Dependence of Cyberspace*, in: *Duke Law Journal* 50 (6), 2001, S. 1717–1749.

16 Rheingold, Howard: *Virtuelle Gemeinschaft*, München 1994, S. 17.

17 Ebd., S. 18.

18 Die erfolgreiche Anarchie fand sich, so die damalige Meinung, nicht nur im Netz, sondern über *Free Software* auch im Bereich der Softwareentwicklung. Vgl. Moglen, Eben: *Anarchism triumphant*:

In seinem *Poor Humans Guide To The Internet* (1993) für das *Boing Boing* beschrieb Sean Carton, der das Center for Digital Communication, Culture, and Commerce an der University of Baltimore leitete, bevor er in die private Kommunikationsbranche wechselte, wie sich der digitale Raum zum Leben erweckte und zum attraktiven sozialen Begegnungsraum wurde: »The Internet is a virtual landscape teeming with life – interesting people, rare warez, vital information and all manner of weirdness – all as close to you as your keyboard.«¹⁹ Geboren aus der militärischen Forschung des Kalten Krieges sei das »Net« heute »the world's grandest experiment in decentralization«²⁰, eine »digital anarchy«, »a decentralized system with no one at the controls«²¹. Diesem Befund eines anarchistischen Ortes pflichtete man auch im *Wired* bei. Trotz der staatlichen Grundlagen erscheint »the Internet's decentralized, cooperative structure«, so Jay Kinnes, als »the closest thing to a functioning large-scale anarchist society that human culture has yet seen«²². Für Steve Steinberg war das Internet das »most successful example of anarchy«²³, das aufgrund seines Erfolges und Wachstums mit neuen Fragen der Regulation und Bürokratie konfrontiert werde. Bei Paulina Borsook erschien es als »the greatest instantiation of self-organization«²⁴. Ebenfalls im *Wired* sah Gary Wolf die Mischung von »anarchy and a passion for self-improvement«²⁵ als zentralen Entwicklungsmotor des Cyberspace. Und auch Bruce Sterling erklärte das Internet in seiner *Short History of the Internet* (1993) mit Bezug auf den Gründungsmythos um Paul Baran zu einem »rare example of a true, modern, functional anarchy. There is no ›Internet Inc.‹.«²⁶ In diesem Zustand hält das Internet seine Balance zwischen verschiedenen Interessensgruppen und verwehrt sich als sich selbst regulierender Mechanismus zugleich gegen weitere Einmischung und Bürokratisierung: »It's an institution that resists institutionalization.«²⁷ Dies bildete jene Form von »Anarchie«, von der auch UnternehmerInnen oder gar konservative Kräfte ins Schwärmen geraten konnten.

Mit dem Mythos der digitalen Anarchie einher gingen auch die wiederkehrenden Verweise auf die Gegenkultur als lebensweltliche Rahmung oder aber begriffliche Vorbilder der anarchistischen Ordnung. Wie erwähnt, erschienen Barlow und seine Truppe im *Wired* als Neuerfindung der Merry Pranksters.²⁸ Und in der ersten Ausgabe der *FringeWa-*

Free software and the death of copyright, in: First Monday, 02.08.1999. Online: <<https://doi.org/10.5210/fm.v4i8.684>>, Stand: 26.04.2022.

19 Carton, Sean: The Poor Human's Guide to the Internet, in: Boing Boing (11), 1993, S. 36.

20 Ebd.

21 Ebd.

22 Kinney, Jay: Anarcho – Emergentist – Republicans, in: Wired, 01.09.1995, S. Online: <<https://www.wired.com/1995/09/netpolitics/>>, Stand: 19.07.2021.

23 Steinberg, Steve G.: Addressing the Future of the Net, in: Wired, 01.05.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/05/future-if/>>, Stand: 06.04.2022.

24 Borsook, Paulina: How Anarchy Works, in: Wired, 01.10.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/10/ietf/>>, Stand: 06.04.2022.

25 Wolf, Gary: The Curse of Xanadu, in: Wired, 01.06.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/06/xanadu/>>, Stand: 21.07.2021.

26 Sterling, Bruce: A Short History of the Internet, 1993, <www.usask.ca/art/a352/short.htm>, Stand: 23.07.2021.

27 Ebd.

28 Vgl. Quittner: The Merry Pranksters Go to Washington, 1994.

re Review, eines mit der Cyberpunkbewegung verbundenen Magazins und zeitgleich einer der frühen Internetshops, charakterisierte beispielsweise ein Autor mit dem Pseudonym ›Scotto‹ das Internet als Weiterentwicklung der gegenkulturellen Bewusstseinsexperimente: »Ken Kesey and the Merry Pranksters once had a Magic Bus, widely known for exploration of the Fringes ... Pranksters age, move into other realms, but the bus has cruized onward – now it's on the Internet [...]«. ²⁹ Scotto spielte damit nicht nur auf die von ihm gegründete Mailinglist ›Leri-L‹ an, eine »electric commune« ³⁰, wie der Verfasser seine Liste mit Bezug auf das Kommunenleben beschrieb, sondern sah das Internet gerade in Fortsetzung der gegenkulturellen Geschichte als grundsätzlich emanzipatorische Entwicklung. Darin gebe es, gemäß ihm, zwar falsche Entwicklungen. Die Newsgroups beispielsweise produzierten zu viele Nebengeräusche an Informationen, die man nicht brauche. Doch vor allem die alternativen Mailinglisten oder die ersten Onlineforen zeigten zugleich, wie man auf dem besten Weg sei, eine »decentralized informational society« zu erreichen, »where the Fringe itself [...] becomes the mainstream and the revolutionized mainstream now allows us the freedom for even further Fringe explorations« ³¹. Das war tatsächlich der Fall, allerdings glich der Weg von der Gegenkultur zum Mainstream nicht einem emanzipatorischen Traum, sondern vielmehr einem erfolgreichen Börsengang – zwar ohne ein ›Internet Inc.‹ mit Monopol auf den Zugang, dafür aber mit umso mehr großen Unternehmen, die unter sich die Ressourcen und Plattformen aufteilten.

Das *FringeWare Review* selbst war Inbegriff dieser Entwicklung, bei der die gepredigte ›Anarchie‹ mit einem positiven Verständnis des Marktes verschmolz. Von den beiden Computerentwicklern Jon Lebkowsky und Paco Nathan 1994 in Austin gegründet, versuchte man im Stile des *Whole Earth Catalog* zugleich ein Magazin wie ein Geschäft zu betreiben. Die Vorstellung dahinter entsprach dem alten kommunalistischen Traum im neuen digitalen Gewand. Im Wissen darum, dass »the Old Way of doing business in America, i.e. heavily capitalized worker/manager strategies of industrialism« ³² starben, suchte man nach angemessenen Nachfolgestrategien, die nicht die Bürokratie der großen Firmen und des Staates übernahmen, sondern auf einem neuen Geschäftsmodell basierten. »[F]rom the fringes of culture and technology« ³³ entstand so gleichzeitig ein Buchladen, ein Magazin beziehungsweise Versandkatalog und eine E-Mail-Liste – wenn man so will, der Vorgänger von Amazon. Insbesondere die intensiv betreute Website verdeutlichte für die beiden Gründer, wie das Internet als der angemessene Ort erschien, sowohl um sich innerhalb einer Community auszutauschen als auch um darin Waren wie Bücher, Software oder den üblichen New-Age-Hightech-Krimskrams zu verkaufen.

29 Scotto: cruzin‹ the internet, in: *FringeWare Review* (1), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220637/www.fringeware.com/fwr/fwr01-10.html>>, Stand: 15.04.2021.

30 Leri-L (Leri-L Metaprogramming Mail Service), <[www.ii.uib.no/~magnus/lists/Leri-L_\(Leri-L_Metaprogramming_Mail_Service\)](http://www.ii.uib.no/~magnus/lists/Leri-L_(Leri-L_Metaprogramming_Mail_Service))>, Stand: 15.04.2021.

31 Scotto: cruzin‹ the internet, 1993.

32 Nathan, Paco: incorporate amerika, in: *FringeWare Review* (1), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220542/www.fringeware.com/fwr/fwr01-03.html>>, Stand: 15.04.2021.

33 Ebd.

Insbesondere das *Wired* war davon angetan und zählte *FringeWare* 1994 zu den Top 10 der wichtigsten Publikationen beziehungsweise Angebote der Cyberkultur.³⁴

Zu Beginn von *FringeWare* stand jedoch ein Rückschlag. Die Kreditkartenunternehmen unterbanden 1992 die ersten Vorschläge für die geplanten Online-Transaktionen aufgrund von Sicherheitsbedenken. Dies änderte sich erst mit den unter anderen von Netscape eingeführten und von E-Commerce genutzten Sicherheitsprotokollen wie SSL (1995). Für *FringeWare* kam dies allerdings zu spät, weswegen man in den Anfängen auf den Versandkatalog zurückgriff. Dennoch bildete *FringeWare* einen wichtigen Vorläufer der folgenden E-Commerce-Anbieter, gerade weil man diesen zugleich als ›fortschrittliche‹ Entwicklung hin zu einer angemesseneren Wirtschaftsform des Computerzeitalters definierte. Wie Repliken des Magazins zeigen, gab es an dieser Entwicklung hin zum vermeintlich progressiven Online-Shopping durchaus Kritik. Doch typisch für die Cyberpunk-Magazine und ihre ProtagonistInnen bekundete man auch beim *FringeWare Review* Mühe damit, die Kritiken anzunehmen, gerade wenn man sie als Angriff auf die eigene Lebensweise las. Jenen, die die kommerzielle Verwendung des Internets kritisierten, warf der Mitgründer Nathan beispielsweise Puritanismus vor. Während er im »sea of information«³⁵ zu schwimmen lerne, um den Menschen dadurch ein besseres Leben zu ermöglichen, verharren andere in der stumpfen Lethargie einer Kritik, die sich den neuen Möglichkeiten verweigere.

Dieses bessere Leben als Ergebnis einer neuen Anarchie als Synthese von Erfolg auf dem freien Markt und gegenkultureller Tradition überzog verschiedene vom *FringeWare Review* porträtierte Projekte und Vorstellungen. Beispielhaft zeigt sich dies im positiven Bezug zu einer libertär gelesenen ›Anarchie‹, die später auch mit Verweis auf Hakim Bey als Stichwortgeberin auftauchte. In der ersten Ausgabe findet sich beispielsweise ein Interview von Jon Lebkowsky mit Tom Jennings über dessen FidoNet. Jennings lieferte 1984 die erste FidoNet-Software, bei der verschiedene BBS in einem dezentralisierten Netzwerk mit eigenen Protokollen anhand einer Baumstruktur miteinander verbunden wurden, was zugleich die öffentlichen ›Boards‹ (›Echomail‹) als auch einen privateren ›E-Mail-Verkehr (›Netmail‹) zuließ.³⁶ Dank ihrer relativ einfachen Zugänglichkeit und der Eigenständigkeit der einzelnen Bestandteile wurden die FidoNet-Systeme bis Mitte der 90er-Jahre zu einem der meistgenutzten BBS-Netzwerke. Bereits 1989 waren es 5000 angeschlossene Systeme mit durchschnittlich hundert NutzerInnen.³⁷ Auf seinem Höhepunkt 1996 beherbergte das System dann angeblich mehrere Millionen UserInnen. Jennings, der beim Interview darum bat, dass seine Selbstbezeichnung als »fag anarcho nerd troublemaker/activist«³⁸ vorkommt, lebte in San Francisco und programmierte un-

34 Vgl. Staff, WIRED: Wired Top 10, in: Wired, 06.01.1994, S. 10. Online: <<https://www.wired.com/1994/06/top-ten-29/>>, Stand: 15.04.2021.

35 Nathan, Paco: Inter-Experiential Snorkeling, in: *FringeWare Review* (1), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220627/www.fringeware.com/fwr/fwro1-09.html>>, Stand: 15.04.2021.

36 Zu Jennings vgl. Bazzichelli, Tatiana: Networking: The Net as Artwork, Arhus 2008, S. 77f.

37 Vgl. McDonald, Chris: The Era of Fragmentation, Part 4: The Anarchists, Creatures of Thought, 25.06.2020, <<https://technichistory.com/2020/06/25/the-era-of-fragmentation-part-4-the-anarchists/>>, Stand: 19.10.2021.

38 Lebkowsky, Jon: Interview mit Tom Jennings, in: *FringeWare Review* (1), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220710/www.fringeware.com/fwr/fwro1-19.html>>, Stand: 15.04.2021.

ter anderem 1994 den ersten Internetauftritt des *Wired*. Sein FidoNet charakterisiert er im Interview mit Lebkowsky weniger als technologischen denn als sozialen Mechanismus, dessen dezentralisierte Autonomie der verschiedenen Bestandteile eine anarchistische Umgebung erschaffe.³⁹ Dieser Anarchismus entspreche in Abgrenzung zu den SteinerwerferInnen und BombenlegerInnen der Vergangenheit, denen Jennings, im Gegensatz zu Lebkowsky, eine historische politische Legitimität zuspricht, der angemessenen Ausdrucks- und Organisationsform der computerisierten Gegenwart. Dabei verliert der Anarchismus allerdings wie in fast allen seinen Verwendungen innerhalb der Cyberkultur der 90er-Jahre an politischer Konzeptionierung und Schärfe. Nicht nur verbindet sich im Interview das, was Lebkowsky in den Fragen als ›libertäre Philosophie‹ bezeichnet, mit dem, was Jennings als Anarchismus vorschwebt, auch grenzt sich dieser – wie auch in anderen Interviews und Porträts⁴⁰ – explizit von den parteipolitischen Konzepten des Anarchismus und anderen politischen Strömungen ab:

I don't really care about what's considered politics per se. It's personal interaction, how I treat other people and how they treat me, and my relations to other people, it's anarchism. [...] Very simple, nothing to do with goddamn party politics. It has to do with how you treat people that you have to work with.⁴¹

Anarchismus wird damit zur vagen Vorstellung des guten Zusammenlebens durch individuelles Verhalten und Selbstverantwortung, wie es im Cyberspace besonders gut gedeihe. Dadurch werden auch die ModernisiererInnen und PragmatikerInnen zu potenziellen Verbündeten. Jene, die nicht radikal gegen die Kommerzialisierung streben und jeder Neuerung negativ gegenüberstehen, besitzen, gemäß Jennings, mitunter gar »a more pragmatic view, and a better view – better meaning more functional in today's world«⁴². Solche herausgepickten Zitate zielen an dieser Stelle nicht auf eine isolierte Kritik an Jennings, der selbst so manche verworrene Kämpfe gegen eine stärkere Kommerzialisierung des FidoNet führte, die in verschiedenen Rechtsstreitigkeiten um Copyrights mündeten, der, im Gegensatz zur Silicon-Valley-Kultur der 90er-Jahre, ein politisch interessierter Mensch blieb und der vielleicht zu Recht mit der Naivität mancher junger IdealistInnen nicht immer viel anfangen konnte. Dennoch verdeutlicht sein Interview mit dem *FringeWare Review* exemplarisch, wie auch in politischeren Kreisen zusammen mit dem Cyberpunk eine Transformation der Vorstellungen stattfand, in der strikte politische Konzepte verworfen wurden, eine Annäherung an libertäre und wirtschaftsfreundliche Positionen stattfand, analog zur libertären Wende das individuelle Verhalten ins Zentrum rückte, bestehende Entwicklungen anhand alter Konzepte wie dem Anarchismus neu legitimiert wurden und sich der technikoptimistische Glaube endgültig durchsetzte.

39 Vgl. ebd.

40 Vgl. Borsook, Paulina: The Anarchist, in: *Wired*, 01.04.1996. Online: <<https://www.wired.com/1996/04/jennings/>>, Stand: 07.04.2022.

41 Lebkowsky: Interview mit Tom Jennings, 1993. Unter anderem bezieht sich Jennings dabei auf den in der Gegenkultur oft rezipierten Anarchismus von Paul Goodman, ohne allerdings konkrete Schriften zu benennen.

42 Ebd.