

rezensionen:kommunikation:medie

n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Christian Stöcker: Nerd Attack!

Redaktion · Montag den 23. Juli 2012

Rezensiert von Anna Maria Theis-Berglmair



Im April 2012 verstarb der Vater des bis heute am meisten verkauften Computers, des **Commodore 64**. Jack Tramiel hatte ihn im Jahre 1982 auf den Markt gebracht. Fragt man Studierende der heutigen Generation nach dem C 64, erntet man meist Unverständnis signalisierendes Kopfschütteln. Die Computerwelt von heute ist von anderen Namen und technischen Fähigkeiten geprägt als der wegen seiner Form auch als **Brotkasten** bezeichnete C 64, der den Massen erstmals Zugang zu einer neuen Technologie verschaffte, was ganz im Sinne seines Erfinders war. Denn bis Ende der siebziger Jahre des letzten Jahrhunderts waren Computer tatsächlich nur wenigen zugänglich, nicht nur im technischen, sondern auch im finanziellen wie im räumlichen Sinne.

Wenn heute verstärkt Diskussionen über Urheberrechte, Kopierschutz und Freiheit versus Regelungen des Internets geführt werden, sind diese Diskurse nicht losgelöst von den Entwicklungspfaden der Computertechnologie zu verstehen, den beteiligten Generationen und Gruppierungen, und den damit einhergehenden gesellschaftlichen und kulturellen Folgen. Der Computer für die Massen markierte den Beginn einer Dynamik, die die private wie die öffentliche Kommunikation erfasste und etablierte Interessen, Akteure und Geschäftsmodelle herausfordern sollte, auch wenn das in diesen heute zu beobachtbaren Dimensionen sicher nicht das erklärte Ziel von Jack Tramiel war bzw. sein konnte.

Die gesellschaftlichen und kulturellen Herausforderungen durch die Digitalisierung und ihre Entwicklungsdynamik zeichnet Christian Stöcker in seinem Buch *Nerd Attack!* nach. Im Prinzip

handelt es sich um eine Geschichte der Institutionalisierung des Computers im Verlauf der letzten 30 Jahre. Selbst wenn der Titel signalisieren mag, dass es sich um einen gezielten Angriff (*Attack*) handelt, zeigen Stöckers Ausführungen, dass die Herausforderung etablierter Strukturen zunächst eher auf leisen Sohlen daher kam und eine Prägung durch verschiedene Techno-Subkulturen erfuhr, die sich keineswegs immer bewusst waren, inwiefern ihre Aktivitäten die etablierten Geschäftsmodelle und Akteure herausforderten.

Das gilt insbesondere für die vom Autor beschriebene Techno-Subkultur “weitgehend mittelloser Teenager” (33), die stark autobiographische Züge aufweist. Demzufolge erschöpfte sich die spielerische Eroberung des Personal Computers, des C64, nicht im Spielen vorgegebener Spiele, sondern in der Suche nach kostenneutralen Möglichkeiten des Tauschs und der Weiterentwicklung dieser Produkte durch Kopierer und Cracker (welche die Kopierschutzmechanismen knackten). Das entsprach zwar durchaus dem Credo der Open-Source-Kultur, die Problemlösung und Teilhabe anderer an den eigenen Leistungen propagiert(e) und praktiziert(e), kollidierte aber mit den Interessen von Telefongesellschaften, Computerspieleindustrie und Postdienstleistern.

Stöcker beschreibt anschaulich, wie der schon damals existierende Widerspruch zwischen unterschiedlichen Ideologien (Open-source Software versus proprietäre Systeme) und den damit verbundenen Interessen eine bis heute andauernde Entwicklungsdynamik befeuert(e). Cracker entwickelten sich z.T. zu Computerkünstlern; der Wunsch nach den in Europa entwickelten Spielen führte zu Vorformen des Internets (Mailbox-Systeme), über den der Tausch bewerkstelligt werden konnte und Hacker übten sich darin, die Sicherheitsmechanismen von Rechenanlagen auszuhebeln, durchaus mit krimineller Energie, aber auch unter Herausbildung einer Hacker-Ethik (85) und – zumindest in den USA – auf dem Boden einer Hippie-Kultur (Kap. 5: Althippies, Acid Phreaks und die Freiheit der Netze).

Manche Visionen aus der Frühzeit des Internets sind heute realisiert, wie etwa die von [Mitch Kapor](#) aus dem Jahre 1993. Aus heutiger Perspektive mögen derartige Visionen profan erscheinen, allein, sie waren zum Zeitpunkt ihrer Formulierung keineswegs selbstverständlich, ebenso wenig die Entwicklung des vernetzten Computers hin zu einem Multimediagerät heutiger Prägung. Dass Spiel und Spaß einen Großteil der Entwicklung beeinflussen, geht aus Stöckers Darstellung ebenso hervor wie die Bedeutung generativer Systeme, die es erlauben, neben dem Tauschen auch Neues zu schaffen (Kap. 7: Werkzeuge für Weltenschöpfer) und Gegebenes zu bearbeiten und zu verändern (Remix), was wiederum traditionelle Geschäftsmodelle etablierter Branchen (Musik, Verlagswesen) ins Wanken brachte und bringt (Kap. 9: Das größte Gratiskaufhaus der Welt).

Soziale Netze, totale Offenheit (Wikileaks) und Mitmachmedien sind nur einige Veränderungen, die Christian Stöcker in seinem Buch anspricht. Mit der Annäherung an gegenwärtige Entwicklungen (Kap. 12-14: Die langen Leinen der Konzerne, Digitale Grabenkämpfe, Info-Krieger und Cyber-Anarchisten) wird die Kontingenz der künftigen digitalen Welt wieder spürbarer und es scheinen (netzpolitische) Positionen des Autors durch, die mit Hilfe der vorhergehenden Ausführungen in ihrem Werden und ihrer (politischen und ökonomischen) Verortung zumindest nachvollziehbar sind. Angesichts seiner Prognose, wonach das Internet zu ähnlich gravierenden Umwälzungen wie die Einführung des Buchdrucks oder die Industrialisierung führen wird, mahnt Stöcker den fehlenden Gestaltungseinfluss Deutschlands in dieser Informationsrevolution an und lotet Möglichkeiten eines globalen Konsenses aus, die er eher im Hinblick auf die Entdeckung von Straftatbeständen im Netz als bezüglich der Netzinhalte vermutet.

Christian Stöckers Buch ist kein rein wissenschaftliches, eher ein feuilletonistisch verfasstes Werk über die Institutionalisierung des Computers mit wissenschaftlichen Elementen. Wahrscheinlich trägt genau diese Mischung dazu bei, den Leser/die Leserin über die ca. 300 Seiten hinweg zu fesseln. Dem Autor gelingt es, die technologische Entwicklung mit Bezug auf politische und gesellschaftliche Diskurse und Ereignisse anschaulich darzustellen, sowie Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den Diskursen in den USA und in Deutschland und die sich daraus ergebenden Konsequenzen herauszuarbeiten. Die vielen Verweise auf Bücher zu diversen Einzelthemen sind eher dem wissenschaftlichen Anspruch des Autors geschuldet.

Stöckers biographisch annotierte *Geschichte der digitalen Welt vom C 64 bis zu Twitter und Facebook*, wie der Untertitel seines Buches lautet, erzählt ein Stück Technikgeschichte, äußerst lebendig und vielschichtig. Dabei hätte die Geschichte durchaus auch anders geschrieben werden können. Das gilt in erster Linie für die biographischen Momente, die sich auf die Aneignung des Computers durch männliche Jugendliche in einer bestimmten Phase des Lebenszyklus beziehen, einer Phase, die von Spiel und Spaß und einer scheinbar unbegrenzt verfügbaren Zeit geprägt ist. Unabhängig davon, ob man – wie der Autor es tut – so weit gehen will, dem Erbe der C64er Generation einen Einfluss von historischem Ausmaß zuzuschreiben, geht aus seinen Schilderungen die Bedeutung des spielerischen Moments für die Entwicklung von technologischen Innovationen ebenso hervor wie Relevanz verfügbarer Zeit, ein Aspekt, der bei organisationalen Innovationen meist außer Acht gelassen wird. Aber das wäre schon wieder eine andere Geschichte.

Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Webpräsenz von Anna Maria Theis-Berglmair am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Bamberg](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag den 23. Juli 2012 um 09:53
in der Kategorie: [Einzelrezension](#).
Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.