

This is not a toy war: Politischer Aktivismus in Zeiten des Internet

Inke Arns

"We began to notice that 1980s activist tactics were getting less media attention. Power had shifted from the streets to the information highway so we started thinking about how to create political gestures on the web equivalent to lying down in the street and refusing to move."¹ (Ricardo Dominguez 1998)

"Blocking the entrance to a building, or to some other resistant action in physical space, can prevent reoccupation (the flow of personnel), but this is of little consequence so long as information-capital continues to flow."² (Critical Art Ensemble 1996)

Aktivisten von "Greenpeace London" veröffentlichten 1986 ein sechseitiges Fact-Sheet mit dem Titel "Was stimmt nicht bei McDonald's – alles, was Sie nicht wissen sollen".³ In dem Flugblatt wurden dem multinationalen Konzern Ausbeutung, Umweltzerstörung, Tierquälerei und Gesundheitsgefährdung vorgeworfen. McDonald's dementierte und strengte ein Verfahren an, das zum längsten Zivilprozess der britischen Geschichte werden sollte. Im September 1990 wurden zwei der Flugblatt-Verfasser, Helen Steel und Dave Morris, wegen Verleumdung ("libel") angeklagt. Obwohl die Angeklagten den sogenannten "McLibel-Prozess" verloren und 1997 zu einer Zahlung von knapp 60.000 Pfund verurteilt wurden, stellten die Richter fest, daß einige der in dem Flugblatt formulierten Anschuldigungen durchaus der Wahrheit entsprächen. So hätten Morris und Steel dem Konzern z.B. zu Recht vorgeworfen, billige Arbeitskräfte zu beschäftigen und Kinder in ihren Werbekampagnen auszunützen.

Vielleicht noch bemerkenswerter als diese Feststellung war jedoch die Kampagne, die sich in der ersten Hälfte der 1990er Jahre zur Unterstützung von Morris und Steel bildete: Unterstützer und Aktivistinnen berichteten über den Fortschritt des Prozesses sowohl auf verschiedenen Internet-Mailinglisten als auch auf einer "McSpotlight" ("McBrennpunkt") genannten Internetseite⁴ und trugen so zu einer weltweiten Mobilisierung gegen den Konzern bei.

Für die Kritiker globaler Konzerne ist das Internet zu einer der wichtigsten Waffen geworden: Durch die Vernetzung mit Partnern und Informationsquellen auf der ganzen Welt

¹ Ricardo Dominguez. In: Jeanne Carstensen, 'Hey, Ho, We Won't Go - Civil Disobedience Comes to the Web', in: *Nettime* <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199806/msg00012.html>>

² Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas*. New York 1996. S.9

³ *What's wrong with McDonald's? Everything they don't want you to know*, 1986
<<http://www.mcspotlight.org/case/factsheet.html>>

werden sie selber zu ‘Global Playern’. Das Internet macht es heute jedoch nicht nur für kleine AktivistInnengruppen leichter, Kampagnen mit globaler Reichweite durchzuführen (für die es früher großer Organisationen bedurft hätte), es entstehen zunehmend auch geographisch weit verteilte Gemeinschaften, oder *Communities*, die über dieses Medium Kontakt zueinander halten. Sogenannte “kleine”, bzw. “taktische Medien”⁵ ermöglichen diesen translokalen Netzkulturen eine effektive, globale Vernetzung.

Kleine Medien: Praktiken, nicht Techniken

Kleine Medien sind *Praktiken*, keine *Techniken*. Das macht ihre Abgrenzung so schwierig. Eine Website z.B. ist nicht per se ein “kleines Medium”. “Kleine Medien” haben jedoch immer mit nicht-mehrheitlichen Nutzungen oder Praktiken zu tun. So z.B. kann selbst in einem so zentral programmierten Massenmedium wie dem Fernsehen durch Benutzung eines Videorecorders eine nicht-majoritäre Nutzung möglich werden; konkret: Man muss sich nicht mehr nach dem Fernsehprogramm richten, sondern kann sein eigenes individuell zusammenstellen. Offensichtlich legen “kleine Medien” nicht nur die Fähigkeit zu (passivem) Lesen, sondern vor allem zu (aktivem) Schreiben in die Hand der Endbenutzer. Bestimmte Medien eignen sich besser für “kleine” Praktiken, als andere: Digital Video besser als Film, Mailinglisten besser als Radio, Websites besser als Fernsehen.

Hinsichtlich der unterschiedlichen Möglichkeiten der *Nutzung* steht also der Begriff der “kleinen Medien” dem der “Massenmedien” diametral gegenüber. Während die hierarchische und zentralisierte *closed-broadcast*-Struktur der ‘alten’, also analogen (Massen-)Medien nur eine *one-to-many*-Einweg-Kommunikation (besser: Ausstrahlung) erlaubt, ermöglicht der Einsatz „kleiner“ oder „Do-It-Yourself-Medien“ (DIY-Medien) die Schaffung alternativer Öffentlichkeiten und Gemeinschaften. Im *open broadcast system* der “kleinen Medien” kommen als Sender all jene in Frage, die Zugang zu den im Gegensatz zu den Massenmedien relativ frei verfügbaren “kleinen Medien” haben. Es gibt hier nicht nur wenige Sender und viele Empfänger, sondern jeder kann ein potentieller Sender sein.

⁴ Die McLibel-Geschichte ist nachzulesen auf <<http://www.mcspotlight.org/case/trial/story.html>>. Außerdem ist 2000 eine umfassende Dokumentation des Falles publiziert worden: *McLibel: Do It Yourself Justice*.

⁵ Der Begriff der ‘taktischen Medien’, der durch die Konferenz *Next 5 Minutes* in Amsterdam 1993 geprägt wurde, umfaßt wie der der ‘kleinen Medien’ ebenfalls neue *und* alte Medien, legt aber die Betonung auf die spezifische Nutzung dieser do-it-yourself-Medien durch Gruppen oder Individuen, durch die jene erst zu taktischen Medien werden: “Tactical Media are what happens when the cheap ‘do it yourself’ media, made possible by the revolution in consumer electronics and expanded forms of distribution (from public access cable to the internet) are exploited by groups and individuals who feel aggrieved by or excluded from the wider culture. Tactical media do not just report events, as they are never impartial they always participate and it is this that more than anything separates them from mainstream media.” (David Garcia, Geert Lovink. The ABC of Tactical Media. *Nettime*. 16 May 1997 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199705/msg00096.html>>)

Medienkulturen⁶ z.B. vernetzen über ‘alte’ “kleine Medien” sowohl lokale als auch translokale Gemeinschaften. (Piraten-)Radio, Schrift (z.B. der handschriftliche Samizdat in der ehemaligen Sowjetunion) und Druck (Zeitungen, Fanzines, Poster, etc.) ermöglichen Öffentlichkeiten “von unten”. Mit dem Übergang von analogen zu digitalen Produktions- und Distributionsmedien werden diese auch kostengünstiger, mithin erschwinglicher für Einzelpersonen oder Gruppen. Für nicht-majoritäre Nutzungen eignen sich besonders digitale Medien wie z.B. Mailboxen, Internet-Mailinglisten, -Newsgroups, Webseiten, sowie diverse Streaming-Technologien.

Mit dem Aufkommen des Netzes verändern sich die Kommunikationsmöglichkeiten Einzelner außerdem insofern grundlegend, als daß jeder Teilnehmer nun einzelne oder Gruppen *beliebiger Größe* von anderen Teilnehmern ansprechen kann.⁷ Insofern *vereinfachen* das Internet und die digitalen „kleinen Medien” den Aufbau (trans-)lokaler Gemeinschaften. Es ist jedoch auch anzumerken, dass „kleine Medien” keinen Wert „an sich“ darstellen (sie sind nicht per se ‘gut’), denn ihre Verfügbarkeit allein sagt noch nichts über die Art und Weise ihrer Nutzung, bzw. über ihre Relevanz allgemein aus. Auch Rechtsradikale bedienen sich dieser Werkzeuge (vgl. z.B. das seit den 1980er Jahren existierende neonazistische „Thule-Netz“). Außerdem bedeutet eine potentiell globale Reichweite nicht automatisch eine effizientere Durchsetzung oder breitere Veröffentlichung der jeweiligen Interessen. Digitale kleine Medien vernetzen zahlenmäßig relativ kleine Gruppen, sie bilden Teilöffentlichkeiten, deren Reichweite die Grenzen dieser Gruppen nur selten überschreitet (z.B. durch sogenannte Multiplikatoren, die die in dieser Gruppe virulenten Themen nach ‘außen’ vermitteln). Die Reichweite kleiner Medien wird außerdem durch eine extreme Aufsplitterung in die unterschiedlichsten Öffentlichkeiten eingeschränkt: das beste Informationsangebot bleibt ungehört, wenn man nichts davon weiß.

⁶ “Medienkulturen” ist ein hybrider Überbegriff für Formen und Paradigmen des Umgangs mit und des bewußten Einsatzes von neuen wie alten Medien. Medienkulturelle Praktiken sind z.B. die Schaffung lokaler Produktions- und Distributionsorte (z.B. Offene Kanäle), die Schaffung bestimmter Öffentlichkeiten mit spezifischen Interessen sowie Vernetzungsanstrengungen auf (trans-)lokalem Niveau. Auch fallen die Verbreitung von und der Einsatz für Medienkompetenz, politische und kulturelle Initiativen bzw. Aktivisten, die sich über alte und/oder neue Medien vernetzen und zu *pressure groups* werden sowie Kunst, die sich dieser alten wie neuen Medien bedient (Medienkunst), unter diesen Begriff.

⁷ “The most democratic aspect of the Internet is the ability for people to communicate in groups.” (Steven Clift <<http://publicus.net/ebook>> während des Social Software Panels der *transmediale.01*, Berlin, Februar 2001)

Nutzerkultur(en) und Netzkultur(en)

Die Projektgruppe *Kulturraum Internet*⁸ beschrieb 1998 eine Netzkultur, deren “wohl elementarste[s] Charakteristikum [...] das Primat des möglichst optimalen, ungehinderten Datenflusses [...] bei bestmöglicher Konnektivität” ist. Diese enge Definition von Netzkultur leitete sich aus den Nutzerkulturen des Netzwerkbetriebssystems UNIX und des Internets vor der Erfindung des World Wide Web (WWW) vor allem der 1980er Jahre ab. Die originäre “Hacker-Ethik” wird jedoch heute durch das Anwachsen der das Internet nutzenden Gruppen zunehmend in Frage gestellt.

Die Geschichte des Internet⁹ und seiner jeweiligen Nutzerkulturen läßt sich grob in drei Phasen einteilen: in eine Frühphase ab Mitte der 1960er bis zum Ende der 1970er Jahre, eine ‘wilde’ Graswurzel-Phase in den 1980er Jahren und in eine kommerzielle Phase seit Anfang der 1990er Jahre. Seit den 1970er Jahren wird das ARPANET, der Vorläufer des Internet, vor allem von der technischen *Community* als Kommunikationsmittel benutzt, also vor allem von akademischen Technikern, die an universitären Forschungseinrichtungen an der Entwicklung dieses Netzes selbst mitarbeiten. Zeitgleich mit dem Wechsel von der militärischen zur akademischen Forschungsförderung durch die amerikanische National Science Foundation (NSF) Ende der 1970er Jahre beginnt das Wachstum und die internationale Ausbreitung des Internet. Neben akademischen Nutzern schließen sich in den 1980er Jahren immer mehr externe (Graswurzel-)Netze an das NSFNET an. Nun sind es damit nicht mehr ausschließlich die Techniker, die das Netz nutzen, sondern zunehmend solche Communities, die technisch literat sind, das Netz aber als Mittel zum Zweck (z.B. politischer, ökologischer Aktivismus) benutzen. Durch den Anschluß unterschiedlicher Netze (elektronische Bürgernetze, Mailboxnetze, Usenet) an das Internet erfährt dieses hinsichtlich seiner Nutzerkulturen eine enorme Öffnung. 1990 schließlich beginnt die kommerzielle Phase des Internet. Das World Wide Web, die grafische Oberfläche des Internet, macht das bislang textbasierte Internet ab Mitte der 1990er Jahre sehr populär. Und wieder breitet sich eine neue Nutzerkultur aus: die des klickenden Konsumenten. Die neuen Nutzerkulturen, die mit dem grafischen WWW und der einsetzenden Massennutzung ab Mitte der 1990er Jahre in das Internet kommen, haben nichts mehr mit den ‘alteingesessenen’ Internetnutzern gemeinsam.

⁸ Sabine Helmers, Ute Hoffmann & Jeanette Hofmann. *Internet ... The Final Frontier: Eine Ethnographie. Schlussbericht des Projekts 'Interaktionsraum Internet. Netzkultur und Netzwerkorganisation'*. WZB Discussion Paper FS II 98-112. Wissenschaftszentrum Berlin 1998. <<http://duplox.wz-berlin.de/>>

⁹ Quellen zur Internetgeschichte: Dan Quaterman's MIDS's Timeline of Network History <<http://www.mids.org/timeline/>>; The Computer Museum History Center <http://www.computerhistory.org/exhibits/internet_history/>; Hobbes' Internet Timeline <<http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/>>; W3 History 1989-1998 <<http://www.w3history.org/>>;

Lawrence Lessig, Jurist und Cyberlaw-Experte an der Stanford Universität schreibt dazu in *Code and other Laws of Cyberspace* (1999): “For newbies, those who have simply e-mailed or surfed the World Wide Web, the ‘community’ of the Net is an odd sort of mysticism. How can anyone think of these pages full of advertisements and spinning Mickey Mouse icons as a community, or even as a space? To the sober newbie, this just sounds like hype high on java.”¹⁰

Allerdings haben sich mit der Verbreiterung der Nutzerkulturen in den 1990er Jahren neben diesen “majoritären Nutzungen” des World Wide Web (Chat-Rooms, e-commerce, etc.) auch eine Menge neuer, kleiner, minoritärer, widerständiger Praktiken und marginaler Umgangsweisen entwickelt, die zu einer extremen Ausdehnung des Begriffs “Netzkultur” – und so nicht zuletzt zu einer Pluralisierung und Vervielfältigung der *Netzkulturen*¹¹ – geführt haben. Die Netzkulturen der 1990er Jahre, insbesondere einige Formen des Netzaktivismus, stehen teilweise in Opposition zum ursprünglichen “Hacker”-Primat des “möglichst optimalen, ungehinderten Datenflusses”: Sie haben sich eher das Gegenteil auf die Fahnen geschrieben. Vertreter der “alten” Netzkultur, der eher technischen “Hacker”-Kultur, reagieren daher sehr ungehalten auf sogenannte “virtuelle Sit-Ins” von Netzaktivisten, also das Lahmlegen von Rechnern durch Datenüberflutung, weil, so der Vorwurf der Hacker-Fraktion, mit dieser “undifferenzierten Vorschlaghammermethode” die fragilen technischen Ressourcen des Internet in Mitleidenschaft gezogen würden.

Netzkulturen

Netzkulturen kommen als internetspezifische medienkulturelle Praktiken erst Ende der 1980er, Anfang der 1990er mit der Entwicklung und weiteren Verbreitung digitaler “kleiner Medien” und des Internet auf. Netzkulturen haben nicht zwangsläufig eine globale Reichweite. Wie auch Medienkulturen können sie sowohl für eine lokale als auch für eine translokale Vernetzung stehen. Mailboxsysteme sind z.B. vielerorts Übergangsmedien: zunächst lokal anwählbar, später zunehmend translokal vernetzt und an das sich zu einem globalen Netz der Netze entwickelnde Internet angeschlossen. Während Netzkulturen in ihren

Linkliste von W3 History <<http://www.w3history.org/de/sources.de.phtml>>; Linkliste der Internet Society <<http://info.isoc.org/internet/history/>>

¹⁰ Lawrence Lessig: *Code and other Laws of Cyberspace*. 1999. S.64. Er fährt fort: “Newbies are the silent majority of today’s Net. However much we romanticize the old days when the Net was a place for conversation and exchange, this is not its function for most of its users now. [...] They do not understand what life in the community of the WELL, or a MOO, is really like.” (ebd.)

¹¹ In meinem Buch *Netzkulturen*, das im Frühjahr 2002 beim Rotbuch Verlag erscheint, gebe ich eine breitangelegte Einführung in die Netzkulturen der 1990er Jahre, die sich vor allem mit den politischen, künstlerischen und sozialen Dimensionen des Internets auseinandersetzen und in Opposition zu dessen Kommerzialisierung stehen.

globalen Ausprägungen eher *special interest*-Gruppen verbinden, vernetzen sie auf lokaler Ebene Individuen, die mehr ‘alltägliche’ Interessen miteinander teilen. Rena Tangens und padeluun, deutsche Netzaktivisten der ersten Stunde, machen eine klare Unterscheidung zwischen Mailboxen, die einen eher lokalen Zusammenhalt fördern, und z.B. Newsgroups, die zwar global vernetzen, wegen der fehlenden räumlichen Nähe aber nicht so einen großen Zusammenhalt herzustellen vermögen.¹²

Das Internet und die digitalen “kleinen Medien” eröffnen in den 1990er Jahren neuartige Möglichkeitsräume und führen – mit der Erweiterung der Nutzerkulturen – zur Entwicklung spezifischer netzkultureller Praktiken. Das Netz wird jetzt z.B. zu einem politischen Werkzeug: Verschiedene, kommunikationsherstellende wie -blockierende Netzaktivismen setzen neue internetspezifische Mittel zur Durchsetzung netzinterner oder netzexterner politischer und gesellschaftlicher Themen ein.¹³

Netzaktivismus: Das Internet als taktisches Werkzeug

Ab der zweiten Hälfte der 1990er Jahre wird das Internet auch zunehmend als taktisches Werkzeug im Einsatz für netzexterne politische Ziele genutzt. Hier sind zwei Arten des Einsatzes zu unterscheiden: einmal der “blockierende” Einsatz solcher Werkzeuge, auch “Hacktivismus” genannt, sowie der “ermöglichende” Einsatz, also ein auf Vernetzung und Herstellung von Kommunikation angelegter Einsatz.

Der Begriff “Hacktivismus” setzt sich aus den Begriffen “Hacken” und “politischer Aktivismus” zusammen. Damit bezeichnen einige Netzaktivisten Formen des elektronischen Protestes im Netz (wie virtuelle Sit-Ins, bei denen eine große Zahl von irregulären Aufrufen einer Website den Server dazu bringt, seine Dienste einzustellen). Zurückgeführt werden kann der Begriff auf Aktionen des Electronic Disturbance Theater (EDT), das 1998 eine Serie von Protestaktionen gegen Webseiten der mexikanischen Regierung organisiert und mit Hilfe einer globalen Netzcommunity durchgeführt hat. Da diese Art von “Hacktivismus” in den meisten Fällen auf eine Unterbrechung der Kommunikationsfähigkeit des “Gegners” abzielt, darüber hinaus aber (angeblich) auch die fragilen technischen Ressourcen des Internet in Mitleidenschaft zieht, steht er in eklatantem Widerspruch zum “Hacker”-Primat des

¹² Vgl. Interview mit Tilman Baumgärtel: Die Künstler als Katalysatoren. Ein Gespräch mit Rena Tangens und padeluun über die Mailbox BIONIC und Ihr Verhältnis zur Kunst. In: *Telepolis* 26.06.1997
<<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/ku/6156/1.html>>

¹³ In Anlehnung an das 1998 von Luther Blissett / Sonja Brünzels herausgegebene *Handbuch der Kommunikationsguerilla* lassen sich folgende subversiv-künstlerische Verfahren nennen, die im Netz neue Aktualisierung erfahren: Camouflage, Überidentifizierung, Fake & Fälschung, subversive Affirmation, Collage/Montage und Entwendung & Umdeutung.

“möglichst optimalen, ungehinderten Datenflusses”.¹⁴ Entsprechend harsch werden die “Hacktivist:innen” daher auch von den Hackern kritisiert.

Der sogenannte “ermöglichende” Einsatz bedient sich ebenfalls des Internet und neuer Kommunikationstechnologien, zielt aber auf Vernetzung und Herstellung von Kommunikation zwischen den “befreundeten” Parteien ab. In der zweiten Hälfte der 1990er Jahre beginnen sich z.B. verstärkt Umwelt- und Menschenrechtsaktivisten¹⁵ sowie Kritiker der Globalisierung zu vernetzen und organisieren bzw. koordinieren ihren Protest auf globaler Ebene¹⁶. Dies ist insofern erstaunlich, als sich die ‘Linke’ bislang oft durch latente Technikfeindschaft ausgezeichnet hatte.

Anti-Globalisierungs-Proteste, die maßgeblich über das Netz koordiniert wurden, fanden erstmals anlässlich des World Economic Forum (WEF) in Davos Anfang 1998¹⁷ statt. Seither finden parallel zu internationalen Konferenzen des WEF,¹⁸ der World Trade Organisation (WTO)¹⁹ oder der G8 Proteste statt, die von unterschiedlichen internationalen Initiativen koordiniert werden. Das klägliche Scheitern der 3. Konferenz der WTO Ende 1999 in Seattle²⁰ ist zum Symbol für die Kraft eines global organisierten Widerstandes geworden. Abertausende von Protestierenden reisten in der bis dato größten Mobilisierungswelle aus aller Welt an, um gegen die Wirtschaftspolitik der WTO zu protestieren. Die Massenmedien trugen in ihren Berichten Bilder einer durch die Masse der anwesenden Protestierer und die massive Polizeipräsenz komplett gelähmten Stadt in die Welt.

Es läßt sich also sagen, daß die ‘kleinen Medien’ des Netzes mit ihren Vernetzungsmöglichkeiten zu wichtigen Werkzeugen für global koordinierte und organisierte

¹⁴ “Leider sind Denial-of-Service-Attacken nicht nur technisch brutal, dumm und primitiv, sie ziehen auch die ganze Infrastruktur des Netzes in Mitleidenschaft und vergrößern die Kluft zwischen ‘Usern’ und ‘Administratoren’, weil sich kein normaler Mensch vor Brute-force-Angriffen schützen kann.” (Florian Cramer, in einer e-mail an die Autorin, März 2001)

¹⁵ Kein Mensch ist Illegal <<http://www.contrast.org/borders/kein/>>; Cross the Border <<http://www.contrast.org/borders/>>; Contrast.org <<http://www.contrast.org/>>; Deportation Alliance <<http://www.deportation-alliance.com/>>

¹⁶ Vgl. auch *Corporate Europe Observer*. Issue 5, October 1999, *Nettime*, 12.10.1999 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199910/msg00063.html>>

¹⁷ Fair Play Europe! Erster globaler Protestaufruf anlässlich des jährlichen Treffen des Weltwirtschaftsforums in Davos 29.1.-2.2.1998. In: *Nettime*, 20.1.1998

<<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199801/msg00049.html>>

¹⁸ Pläne für ein “Alternatives Davos” 1999: Michael Gurstein, Alternate Davos, in: *Nettime*, 20.12.1998 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199812/msg00065.html>>. “Alternatives Davos” während des 29. Weltwirtschaftsforum 1999, Dokumentation: <<http://www.attac.org/alterdavos/>>. Alain Kessi, Leaflet calling for demonstration in Davos [2000], in: *Nettime*, 25.12.1999

<<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199912/msg00193.html>>. Independent Media Center Davos <<http://www.davos.indymedia.org/index.php3?lang=de>>

¹⁹ Homepage Anti-WTO <<http://www.bermuda.ch/reitschule/anti-wto/index.shtml>>

²⁰ Berichte über die Proteste: *Nettime's_WTO_reporter*. The Battle of Seattle (5x), *Nettime*, 30.11.1999 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199911/msg00188.html>>. *Nettime's_WTO_reporter*. Seattle (retrospective) 3x, in: *Nettime*, 6.12.1999 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199912/msg00044.html>>

soziale und politische Kampagnen geworden sind. Dies gilt allerdings - leider - auch für sich über das Internet koordinierende und Vertriebsstrukturen aufbauende neonazistische Gruppen.

Netzaktivismus umfaßt unterschiedliche Strategien, die von der Einrichtung alternativer Kommunikations- und Informationskanäle bis hin zu praktiziertem “elektronischen zivilen Ungehorsam” reichen. ZaMir, Name.Space und Insular Technologies stehen im Folgenden beispielhaft für die Schaffung autonomer Kommunikationsnetze. Neben dem Aufbau autonomer Kommunikationssysteme zählt die Strategie des “elektronischen zivilen Ungehorsams” zu den wichtigsten Praktiken des Netzaktivismus. Dieser kam unter anderem auch in dem spektakulären Fall etoy vs. eToys zum Einsatz.

Netzaktivismus I: autonome Systeme: ZaMir, Name.Space, Insular Technologies

ZaMir

Noch bevor der Krieg im zerfallenden Jugoslawien tatsächlich ausbrach, wurde die Kommunikation zwischen den Republiken bis zur Unmöglichkeit erschwert. Familien, Freunde und unabhängige Gruppen, die in verschiedenen Landesteilen lebten und die selbstverständlichsten Kontakte unterhalten hatten, konnten nicht mehr direkt miteinander telefonieren, geschweige denn von einer Republik in die andere reisen.

Im Sommer 1991 fuhr der Amerikaner Eric Bachman, der schon seit Jahren beim unabhängigen Medienkollektiv FoeBuD²¹ e.V. in Bielefeld arbeitete, nach Zagreb, um dort mit den Friedensgruppen über die Koordination der Kommunikation und gemeinsamen Friedensaktivitäten zwischen unabhängigen Gruppen im ganzen ehemaligen Jugoslawien zu sprechen. Zuerst wurde ein Fax-Netzwerk eingerichtet, bei dem z.B. serbische Gruppen ein Fax nach Deutschland oder Österreich schicken konnten, von wo aus es nach Zagreb weitergeleitet wurde.

Nach dem gleichen Prinzip wurden bald darauf lokale Mailbox-Systeme in den verschiedenen Städten miteinander verbunden. Mit Bachmans Hilfe wurden in Zagreb und Belgrad, später auch in Ljubljana, Sarajevo, Tuzla, Mostar usw. Rechner eingerichtet, die gemeinsam das ZaMir Translocal Network (ZTN)²² bildeten. ZaMir heisst in den verschiedenen südslawischen Sprachen 'für Frieden'. Über das ZaMir-Netz können E-Mail

²¹ Verein zur Förderung des öffentlichen bewegten und unbewegten Datenverkehrs e.V. (FoeBuD), Bielefeld/D
<<http://www.foebud.org>>

²² ZaMir Translocal Network <<http://www.foebud.org/org/zamir/index.html>>

und andere Daten ausgetauscht werden, ohne dass man auf Standleitungen angewiesen wäre. Als wichtigster Knoten des Netzes dient bis heute die //BIONIC-Mailbox von FoeBuD in Bielefeld, über den die verschiedenen jugoslawischen Städte miteinander in Kontakt treten. Mehrmals täglich wählen sich die lokalen Rechner per Modem in Bielefeld ein, schicken E-Mail weg und holen die neu eingetroffenen, für sie bestimmten Datenpakete ab. Bionic schickt die E-Mail heraus, die aus dem ZTN ins Internet gerichtet ist und verwahrt die Nachrichten, die für die anderen ZaMir-Stationen bestimmt sind, bis diese sich das nächste Mal einwählen.

Das System erlaubt kein Online-Surfen auf dem Internet oder Dienste wie IRC-Chats oder FTP, ermöglicht aber einen weitgehend kontinuierlichen Informationsaustausch zwischen den vom Krieg getrennten Menschen im ehemaligen Jugoslawien.²³ Auch wenn das ZTN keine direkte Internetverbindung hatte, exemplifizierte es doch, wie das Netz von den amerikanischen Strategen ursprünglich gedacht wurde, nämlich als flexibles, strategisches Mittel, das in Konfliktsituationen Informationen schnell und sicher zu übermitteln hilft, und das auch dann weiter funktioniert, wenn einzelne Knoten im Netz ausfallen. Und wenn der direkte Weg zwischen Zagreb und Belgrad versperrt ist, dann wird eben über Bielefeld umgeleitet.

Neben seiner Funktion als regionales Netz und unabhängige Infrastruktur hat ZaMir auch dafür gesorgt, dass viele Nachrichten über Ereignisse während des Krieges schnell an die Öffentlichkeit gelangt sind.

Name.Space

Ein anderes Infrastruktur-Projekt hat der New Yorker Video- und Medienkünstler Paul Garrin, der in den frühen 1980er Jahren Assistent der VideokünstlerInnen Nam June Paik und Shigeo Kubota war, 1996 gegründet: Das Projekt Name.Space²⁴ sollte es jedem Netznutzer unabhängig vom Domain Name System (DNS) des Internet ermöglichen, seinen individuellen Domainnamen einzurichten.

Bereits 1996 waren viele der begehrten Domainnamen - besonders solche mit generischen Top Level Domains wie z.B. .com, .org, .net, von denen es bislang nur sieben

²³ Ein Beispiel dafür, wie hierdurch alte Kontakte erhalten und neue aufgenommen werden konnten, sind die *Electronic Witches*, ein Netzwerk von Frauen, das sich innerhalb von ZTN bildete. Seit 1994 hat dieses Projekt dafür gesorgt, dass viele Frauen das Internet zu nutzen begannen, die nun innerhalb des elektronischen Gesprächsforums viele Fragen über die Lebenssituation von Frauen in den ehemaligen jugoslawischen Republiken und darüber hinaus diskutieren.

²⁴ Name.Space <<http://name.space.xs2.net/>>

gibt - vergeben.²⁵ Bisher hat die US-amerikanische Firma Network Solutions Inc. (NSI) ein von der amerikanischen Regierung zugeteiltes Monopol auf die kostenpflichtige Vergabe dieser Domainnamen (100 US\$/Jahr pro Domainname).

Wie viele Vertreter der internationalen Netzcommunity übte auch Paul Garrin fundamentale Kritik am Domain Name System (DNS), dem er eine künstliche Verknappung von Top Level Domains unterstellt. Laut Garrin stellt die Monopolmacht von NSI eine Privatisierung von öffentlichem Gut, der Verkauf von (künstlich knapp gehaltenen) Domainnamen eine Kommerzialisierung des öffentlichen Raums des Internet dar. Garrin dazu in einem Interview: „Ich betrachte das Internet als öffentlichen Raum – so wie die Straßen. In den USA werden jetzt immer mehr Straßen privatisiert. Wenn du auf eine Straße gehst, die jemand gekauft hat, oder in eine Shopping Mall [...], betrittst du Privateigentum, und du hast nicht mehr das durch die Verfassung geschützte Recht, frei deine Meinung zu äußern. Je mehr Orte privatisiert werden, desto weniger öffentlich Plätze gibt es, an denen man sagen kann, was man will. In den letzten Jahren hat es diese Gentrifizierung von ganzen Stadtvierteln gegeben, jetzt setzt eine Disneyfizierung des Netzes ein, die genauso gefährlich ist.“²⁶

Garrin wollte mit seiner Firma pgMedia daher das DNS durch ein eigenes Namens-System ersetzen. Mit Name.Space wollte er beweisen, daß es zumindest technisch keine Grenze für die Anzahl von (Top Level) Domains gibt. Der Namensraum des Name.Space erlaubte - das behauptete zumindest Garrin - im Gegensatz zum heutigen DNS die Einführung einer unbegrenzten Anzahl von Top Level Domains *durch die einzelnen Nutzer*.

Damit die Name.Space-Domainnamen von jedem ans Internet angeschlossenen Computer aufgerufen werden könnten, wollte pgMedia NSI zur Aufnahme der Name.Space-Domainnamen in den Rootserver File bewegen. Network Solutions lehnte ab. Die Klage, die Garrin daraufhin gegen NSI einreichte, wurde Anfang 2000 abschlägig beschieden. NSI behält das Monopol zur Vergabe von Domainnamen in generischen TLDs bis mindestens zum Jahr 2003.

Garrin, der Ende der 1970er Jahre bei den Konzeptkünstlern Martha Rosler und Hans Haacke an der Cooper Union in New York studierte und dort die politische Variante dieser Kunst kennengelernt hatte, sieht seine Firma pgMedia als ein politisches Unternehmen, das

²⁵ Ein Domainname ist z.B. „mikro“ in <http://www.mikro.org> - diese Adresse ist - im Gegensatz zu der darunterliegenden IP-Nummer (www.mikro.org entspricht der IP-Nummer 194.95.161.64) - leicht zu merken und einmalig im Internet. Letzter Teil einer URL ist immer eine Top Level Domain. Diese können Generic Top Level Domains (gTLDs) oder Country Code Top Level Domains (ccTLDs) sein. gTLDs sind heute: .org (für Organisationen), .edu (für Universitäten), .com (für kommerzielle Körperschaften), .gov (für die Regierung der USA), .mil (für das Militär), .int (für internationale Organisationen), .net (für Netzprovider). Daneben gibt es ca. dreihundert zweiletrige länderspezifische Top Level Domains (ccTLDs) wie z.B. .de, .ru, .uk.

sich direkt aus seiner künstlerischen Arbeit entwickelt hat.²⁷ Garrin ist überzeugt, daß sich Künstler und unabhängige Medien ihre eigene technische und ökonomische Infrastruktur schaffen müssen, um unabhängig arbeiten zu können. Die Verbreitung unabhängiger Informationen und ‘unpopulärer’, kritischer Ideen muß durch den Kauf eigener Bandbreite und die Schaffung einer eigenen Netzinfrastruktur gewährleistet werden. Die hierfür benötigten finanziellen Mittel sollen, so Garrin, durch eigene Firmen aufgebracht werden.

Ein solcher ‘autonomer’ Server ist Garrins *Mediafilter*²⁸, der seit März 1995 online ist. Hier findet man unabhängige Zeitschriften, die investigativen Journalismus fördern, z.B. *Covert Action Quarterly*, oder *The Balkan Media and Policy Monitor*.

Im September 1997 brach auf der Mailingliste *Nettime*²⁹ ein heftiger Streit über Garrins Name.Space aus. Gestritten wurde weniger über die erklärten Ziele des Projektes (verschiedene Leute machten sich Gedanken über die bitter notwendige Erweiterung des DNS), als vielmehr über die Vorgehensweise, mit der Garrin diese Ziele erreichen wollte. Da war zunächst Garrins Einzelkämpfertum. Protokolle und Standards werden im Internet eigentlich immer kollektiv erarbeitet, wie auch Rop Gongrijp in der Diskussion bemerkte: “This is not a problem that you solve on your own or with a few friends. Internet is built by hundreds of thousands of people that have programmed it. You can't solve this with three people, not from the structure Name.Space has now. You solve this by working with large groups, involving universities etc.”³⁰ Garrin verstieß gegen dieses ‘Gesetz’, indem er eigene Standards auf eigene Faust entwickelte. Garrin gab nach eigenen Worten dem ‘schnellen’ korporativen Modell eindeutig den Vorzug gegenüber ‘langsamen’ basisdemokratischen Entscheidungswegen. Durch die Gründung einer eigenen Firma, so die Kritiker weiter, schlage er (persönliches) Kapital aus einem gemeinsam verfolgten Ziel.

Die weitreichendste Kritik an Garrins Name.Space kam von Rop Gongrijp, dem Leiter der holländischen Hacker-Organisation *Hacktix* und Mitglied des Amsterdamer Internet Service Providers xs4all. Laut Gongrijp funktioniere name.space technisch überhaupt nicht, und sei daher auch keine Alternative zum bestehenden Domain Name System.³¹

²⁶ Paul Garrin, Interview mit Tilman Baumgärtel, 20. April 1997. In: Tilman Baumgärtel. *[net.art] Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg 1999. S.92-101. Hier S. 96

²⁷ Zu Paul Garrin vgl. auch Jutta Zaremba: Medien(kampf)kunst. Paul Garrins Macht des Taktischen. In: *Kunstforum International*, Bd. 153: “Choreographie der Gewalt”, Januar-März 2001, S. 195-201

²⁸ Mediafilter <<http://www.mediafilter.org>>

²⁹ Nettime ist eine internationale Mailingliste für Netzkritik, die seit 1995 besteht und heute über 1500 Subscriber umfasst <<http://www.nettime.org>>

³⁰ Josephine Bosma. Interview with Rop Gongrijp. In: *Nettime*, 12.1.1997 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199701/msg00026.html>>

INSULAR Technologies

Ein anderes autonomes Kommunikationssystem entwickelt der slowenische Künstler Marko Peljhan seit 1999. *INSULAR Technologies*³² (“International Networking System for Universal Long-distance Advanced Radio”) ist konzipiert als ein weltweites, unabhängiges, offen zugängliches und dezentrales Radionetzwerk, das parallel zu den herkömmlichen Kommunikationsstrukturen Daten, Text und Sprache überträgt. Es soll in erster Linie eine sichere Kommunikation zwischen unabhängigen Kultur-, Medien- und gesellschaftlichen Initiativen, Nicht-Regierungsorganisationen und Individuen gewährleisten, die unter Umständen in entfernten Gegenden oder Umgebungen mit begrenzter Connectivity operieren. Sichere Kommunikation wird durch den Einsatz von Verschlüsselung und durch die Existenz einer autonomen Infrastruktur³³ gewährleistet, die darauf abzielt, die NutzerInnen unabhängiger von der gegenwärtigen bestehenden proprietären Telekommunikationsinfrastruktur zu machen. *INSULAR Technologies* soll auch als Back-Up-System dienen und im Notfall bestehende digitale und analoge Netzwerke und Telekommunikationsinfrastrukturen ersetzen.³⁴ Wie bei *ZaMir* und (zumindest konzeptuell) bei *Name.Space* sollen auch bei *INSULAR Technologies* eigene Strukturen Unabhängigkeit sichern: Die Schaffung einer eigenen technischen und ökonomischen Netzinfrastruktur ermöglicht im Falle des Ausfalls oder der Zensur des Kommunikationsnetzes den Rückgriff auf autonome Kommunikationssysteme.

³¹ Vgl. Boris Groendahl. Plundering the Domain. In: *Rewired - Journal of a Strained Net*. 3.2.1997
<<http://www.rewired.com/97/0203.html>>

³² *INSULAR Technologies* <<http://www.insular.net/>>

³³ “Since the internet is the main communication vehicle for the sector, together with phone and fax, one must be aware that internet is vulnerable to any kind of information abuse. The other problem with the internet is of course the restriction of privacy through encryption control and key recovery policies and export and import controls. The battle for encryption rights in the internet is ongoing, but internet should not be the final communications frontier of the tactical civil sector. The reasons are mainly its reliance on global telecom infrastructure and its vulnerability that arises from it. The other reasons are the no point to point availability and the extensive use of satellite technology by global telecoms. These are all points of weakness with regard to privacy protection, and reasons for an alternative insulator strategy must be used.” (*INSULAR Technologies*)

³⁴ “[Insular Technologies] is initiated by a consortium of independent media organizations and individuals. The members of the consortium feel that there is a genuine need to establish a network outside the existing physical infrastructures - a network that makes use of the radio spectrum rather than physical cable.” (*INSULAR Technologies*)

Netzaktivismus II: elektronischer ziviler Ungehorsam. Critical Art Ensemble, Electronic Disturbance Theater (*FloodNet*), etoy vs. eToys (*Toywar*)

Critical Art Ensemble: elektronischer ziviler Ungehorsam

Das Konzept des elektronischen zivilen Ungehorsams, das von der US-amerikanischen Künstlergruppe Critical Art Ensemble³⁵ (CAE) 1996 geprägt wurde, überträgt das Prinzip des zivilen Ungehorsams in den elektronischen Datenraum: “The strategy of ECD [Electronic Civil Disobedience] should not be a mystery to any activists. They are the same as traditional CD [Civil Disobedience]. ECD is a nonviolent activity by its very nature, since the oppositional forces never physically confront one another. As in CD, the primary tactics are trespass and blockage. Exits, entrances, conduits, and other key spaces must be occupied by the contestational force in order to bring pressure on legitimized institutions engaged in unethical or criminal actions. Blocking information conduits is analogous to blocking physical locations; however, electronic blockage can cause financial stress that physical blockage cannot, and it can be used beyond the local level. ECD is CD reinvigorated. What CD once was, ECD is now.”³⁶ Richtete sich ziviler Ungehorsam noch gegen lokalisierbare Machtzentren und Institutionen (z.B. Regierungseinrichtungen, Ministerien, Unternehmenszentralen), deren reibungsloses Funktionieren er durch Blockade des Zugangs temporär störte, greift diese gewaltlose Taktik heute nicht mehr, denn die ‘Macht’ ist nicht mehr einfach zu lokalisieren. Unternehmen haben sich heute – abgesehen davon, daß sie zu transnationalen, global agierenden Unternehmen geworden sind – von konkreten Orten in den Cyberspace verlagert, der Fokus hat sich also von einer seßhaften und lokalisierbaren Macht hin zu einem nomadischen elektronischen Datenstrom verschoben. Die Macht kann heute Provokationen des zivilen Ungehorsams ausweichen: “[...] a major change in the representation of power [has] occurred over the past twenty years. Power once represented itself as a visible sedentary force through various types of spectacle (media, architecture, etc.), but it has instead retreated into cyberspace where it can nomadically wander the globe, always absent to counterforces, always present whenever and wherever opportunity knocks.”³⁷ Um heute, unter den gegebenen Umständen noch wirksam zu sein, muß sich ziviler Ungehorsam

³⁵ Critical Art Ensemble <<http://www.critical-art.net/>>

³⁶ Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas*. New York 1996. S. 18

³⁷ Ebd. S.29. Und an anderer Stelle: “Blocking the entrance to a building, or to some other resistant action in physical space, can prevent reoccupation (the flow of personnel), but this is of little consequence so long as information-capital continues to flow.” (Ebd. S.9)

nicht mehr der Blockade physischer Orte widmen,³⁸ sondern vielmehr den Fluß von Informationen hemmen.³⁹ Der strategische Ort des Widerstandes verschiebt bzw. erweitert sich also, folgt man dem Critical Art Ensemble, von den Straßen in das Internet, denn: “To fight a decentralized power requires the use of a decentralized means.”⁴⁰

Electronic Disturbance Theater: *FloodNet* (1998)

Das Konzept des elektronischen zivilen Ungehorsams entstand aus dem globalen Internetaktivismus der mexikanischen Zapatistas und ihrer Anhänger. Seit ihrem Aufstand 1994 haben die Zapatistas das Netz benutzt, um e-mails ihres Anführers Sub-Commandante Marcos über die Lebensbedingungen in Chiapas zu verbreiten. Unterstützer der Zapatistas haben Websites und Diskussionsgruppen mit täglich aktualisierten Berichten über die Lage der Menschenrechte in Chiapas ins Netz gestellt.

Zwei dieser Aktivisten, Stefan Wray und Ricardo Dominguez, sind wichtige Vertreter des elektronischen zivilen Ungehorsams. Wray unterhält eine Website zur Theorie und Praxis des elektronischen zivilen Ungehorsams und Dominguez, der als Mitglied des Critical Art Ensemble einer der Co-Autoren von *Electronic Civil Disobedience* war, arbeitet als Redakteur bei The Thing, einem unabhängigen, aus einer ‘Kunstmailbox’ hervorgegangenen Internet Service Provider in New York. Wray und Dominguez sind außerdem Mitglieder der Gruppe Electronic Disturbance Theater⁴¹ (EDT), die für ihre Software *FloodNet* (“FlutNetz”) bekannt geworden ist. Seit April 1998 hat das EDT u.a. die Webseite der mexikanischen Regierung “wegen der fortgesetzten verdeckten Kriegsführungsstrategie [...] gegen die Zapatistas in Südmexiko” gezielt mit ihrer *FloodNet*-Software angegriffen. *FloodNet* ist ein verteiltes, auf Massenbeteiligung basierendes System, das automatisch die anzugreifende Website aufruft. Beteiligen sich genügend Leute an einem solchen *FloodNet*-Angriff, wird der Server mit einer Welle von Anfragen überflutet, die er nicht mehr abarbeiten kann.⁴² Die Webseite ist für alle weiteren Anfragen blockiert und temporär nicht mehr erreichbar. Bei einem *FloodNet*-Angriff

³⁸ “[A]s capital has increasingly become decentralized, breaking through national boundaries and abandoning the cities, street action has become increasingly useless.” (Ebd. S.11)

³⁹ “Blocking information access is the best means to disrupt any institution, whether it is military, corporate, or governmental. When such action is successfully carried out, all segments of the institution are damaged.” (Ebd. S.13)

⁴⁰ Ebd. S.23

⁴¹ Electronic Disturbance Theater <<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>>. Den Begriff Electronic Disturbance hat das Critical Art Ensemble entwickelt. Vgl. Critical Art Ensemble: *The Electronic Disturbance*, New York 1994.

⁴² Ein öffentlich durchgeführtes virtuelles Sit-In blockiert also den Zugang zu bestimmten Websites für eine begrenzte Zeit und ist daher, so Reinhold Grether, “einem Lohnrunden-Warnstreik vergleichbar, ein Mittel zivilen Ungehorsams, das der Gegenseite Un- und Kampfesmut signalisiert.” (Reinhold Grether. Wie die Etoy-Kampagne geführt wurde. Ein Agentenbericht. In: *Telepolis*, 9.2.2000 <http://www.heise.de/tp/>)

handelt sich also um ein virtuelles Sit-In vor der angegriffenen Website.⁴³ Neben dem simplen Blockade-Effekt gab es auch subtilere Vorgehensweisen; z.B. suchten automatisierte Anfragen nach der Seite mit dem Dateinamen “human_rights”. Da es diese Seite auf dem Server nicht gab, erschien in der (allerdings nur für den Systemadministrator einzusehenden) Log-Datei des Servers die Meldung “human_rights not found on this server”.

An dem Streit, der sich an den “virtuellen Sit-Ins” des EDT entzündete, wurde das immer wieder aufbrechende “Hacker/Aktivisten-Schisma” (CAE) deutlich, in dem sich ‘alte’ und ‘neue’ Netzkulturen (man könnte auch sagen: das “Technik”- und das “Politikprimat”) unversöhnlich gegenüberstehen: “Here are two groups motivated to accomplish similar anti-authoritarian ends, but which cannot seem to find a point of intersection. While the [hackers] live on-line, the [activists] live in the street, and both are unknowingly defeated by a communication gap for which neither is responsible. The schism between the 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).”⁴⁴ Auf der *Ars Electronica* 1998 in Linz wurde *FloodNet* außerordentlich scharf von der Organisation *Hackers for Electronic Art* (HEART) kritisiert. Hacker lehnen solche Angriffe generell ab, da diese a) nicht kunstvoll genug sind um als genuines ‘Hacken’ zu gelten und b) weil die empfindliche Netzinfrastruktur generell, so die Hacker-Ethik, nicht durch “undifferenzierte” Angriffe gestört werden dürfe (es würden, so das Argument, nicht nur die ‘feindlichen’ Server zeitweilig lahmgelegt, sondern auch die Router, also die Computer, die zwischen Angreifer und Angriffsobjekt liegen). Die Aktivisten des EDT ihrerseits hielten dagegen, dass ihre Taktik sehr zielgerichtet und vor allem nicht (wie die typischen, von “Skript-Kiddies”⁴⁵ ausgeführten *Distributed Denial of Service (DDoS)*-Angriffe) anonym sei. *FloodNet* wurde jedoch auch von anderen Netzaktivisten kritisiert. Unter anderem wurde EDT vorgeworfen, eine zu kurzfristige (und kurzfristige) Strategie einzusetzen. Geert Lovink, holländischer Medientheoretiker und Netzaktivist, schrieb dazu: “Hacktivism should [...] not just temporarily shoot down enemy servers. We need to be much more careful, flexible, remain under cover. FloodNet originates from an actual public space lost and gone. Perhaps it is trying to re-construct the loss in much too easy a way. In our

⁴³ Für die Diskussion über die FloodNet-Software auf *Nettime* vgl. *Nettime-Archiv*, Juni-November 1998.

⁴⁴ Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas*. New York 1996. S.20

⁴⁵ “Skript-Kiddies” (“Skript-Kinder”), abschätzig Bezeichnung von Hackern für Jugendliche, denen die Fähigkeit zum ‘genuinen’ Hacken abgeht und die sich daher bei fertigen “Skripts” bedienen und aus diesen ihre DDoS-Software zusammenstellen, ohne jedoch ein tieferes Verständnis dessen zu haben, was diese anrichten kann.

experience, here in Amsterdam, the digital public sphere is a long term project, with thousands of people involved. In part, our work is invisible, and contains many random elements. Activists, by nature, are hasty. They want to get things done. Yet protection and restructuring of the public sphere is not a simple problem to solve. So let us come up with many models and examine which ones work, and which don't. That's hacktivism for me.”⁴⁶

Die Netzcommunity rüstet auf: etoy vs. eToys = Toywar (1999-2000)

Seit dem Beginn der Kommerzialisierung des Web ab Mitte der 1990er Jahre kommt es immer wieder zu heftigen juristischen Auseinandersetzungen um Domain-Namen. Besonders Adressen mit der .com (“dot com”) Erweiterung sind begehrt, weil rar.⁴⁷

Einen ihrer spektakulärsten Erfolge konnte die globale Netzcommunity in der Sache etoy vs. eToys für sich verbuchen. Auch hier war es der Einsatz kleiner, taktischer Medien durch eine globale Netzgemeinschaft von Aktivisten, der letztendlich zum Erfolg führte. Der neugegründete US-amerikanische Internet-Spielzeugversand eToys⁴⁸ störte sich 1999 daran, daß die Schweizer Künstlergruppe etoy,⁴⁹ die seit Mitte der 1990er Jahre u.a. durch ihr Projekt “Digital Hijack”⁵⁰ und durch ihre perfekte Firmensimulationsstrategie bekannt geworden war, eine ganz ähnliche URL hatte. Etoys bot der Künstlergruppe 500.000 US\$ (damals 1 Million DM) für den Verkauf der Domain an. etoy lehnte die “feindliche Übernahme” jedoch ab.

Im November 1999 erließ ein Richter am Los Angeles Superior Court auf Antrag von eToys.com eine einstweilige Verfügung gegen die Verwendung des Domain Namens etoy.com durch die Künstlergruppe – dies ungeachtet der Tatsache, daß die Künstler ihre URL schon ein paar Jahre länger als die Spielzeugfirma die ihre besaß. EToys.com hatte beanstandet, daß die Netzadresse der Schweizer Künstlergruppe potentielle Kunden verwirren würde. Die Künstlergruppe lenkte ein und nahm bis zur endgültigen Entscheidung durch das Gericht freiwillig ihre Website vom Netz. Was dann jedoch folgte, versetzte zunächst etoy und dann die internationale Netz-Community in Rage: Die Firma Network Solutions, die für die Vergabe und die Eintragungen von Domains in das Hauptverzeichnis zuständig war,

⁴⁶ Geert Lovink, Gespräch mit A. Galloway 1999. In: Hacking Activism. An Email Dialogue between Alex Galloway and Geert Lovink. In: *Nettime*, 10 Feb 1999
<<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199902/msg00058.html>>

⁴⁷ Zur strukturellen Gewalt im Netz, zur performativen Eigenschaft von Domainnamen im Netz und zu aktuellen Formen des Netzaktivismus (u.a. etoy, RTMark) vgl. auch Birgit Richard: Am Anfang war das Wort: Domain war's! Zur Gewalt des Eigennamens in virtuellen Welten. In: *Kunstforum International*, Bd. 153: “Choreographie der Gewalt”, Januar-März 2001, S.202-229

⁴⁸ eToys <<http://www.eToys.com>>

⁴⁹ etoy <<http://www.etoy.com>>

⁵⁰ etoy, *Digital Hijack* <<http://www.hijack.org/>> (1996)

löschte Anfang Dezember 1999 die URL etoy.com aus eben jenem Hauptverzeichnis, ein Schritt, der nicht durch die einstweilige Verfügung gedeckt war. etoy war nun auch nicht mehr per e-mail erreichbar. Die Netz-Existenz der Gruppe war gelöscht worden.

Als Antwort auf das Verhalten von Network Solutions und eToys entwickelte eine Community von Netzaktivisten um die US-amerikanische Künstlergruppe RTMark⁵¹ den etoy-Solidaritäts-Fond und die *Toywar*-Plattform, deren erklärtes Ziel es war, die Firma eToys zu zerstören. Weniger pathetisch ausgedrückt: Es ging darum, den Wert der eToys-Aktien mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln so weit wie möglich nach unten zu drücken.

In den folgenden Wochen griffen Aktivisten die Website von eToys mit verschiedenen Mitteln (z.B. virtuelle Sit-Ins)⁵² an, die, so las man in einer augenzwinkernd bis ernst gemeinten Pressemitteilung der Künstler- und Aktivistengruppe RTMark,⁵³ für den darauffolgenden 70%igen Wertverlust der eToys-Aktien in der Nasdaq-Notierung verantwortlich gemacht wurden. Wie Reinhold Grether, Internetforscher und Mitentwickler der *Toywar*-Kampagne, schrieb, nutzte man dabei den sowieso im Abstieg begriffenen Trend der eToys-Aktie und münzte diese Marktwertverluste geschickt in einen Erfolg für etoy um. etoy-Unterstützer waren in sämtlichen mit eToys befassten Investorenforen kontinuierlich präsent und streuten dort entsprechende Negativ-Nachrichten.

Für die „virtuellen Sit-Ins“ wurde eine neue Version der *FloodNet*-Software eingesetzt, die von der Gruppe Electronic Disturbance Theater (EDT) entwickelt worden war. Es gab weltweit sieben oder acht Sites, auf denen fünf unterschiedliche Skripte liefen. Dazu kam eine größere Anzahl im Netz zirkulierender digitaler Werkzeuge, die auf Heimcomputern installiert werden konnten. Allen gemeinsam war das Ziel, eToys' Server zur Abarbeitung von Routinen anzuhalten. Das raffinierteste Skript war wahrscheinlich „killertoy.html“, ein nicht-lineares Skript, das die cookies-basierten Warenkörbe auf eToys.com unablässig füllte, ohne jemals einen Kauf zu tätigen. Es handelte es sich dabei um automatisierte Anfragen, die - bildlich gesprochen - mit ihren virtuellen Einkaufswagen über die eToys.com-Seiten zogen, Kinderspielzeug tausendfach in diesem Einkaufswagen stapelten – und natürlich nie zur Kasse gingen. Das „virtuelle Shop-In“ hatte einzig und allein den Zweck, den Server zu überlasten.

⁵¹ RTMark <<http://www.rtmk.com>>

⁵² „Dort wurden Mailadressen von eToys-Beschäftigten und Sit-in-Skripte herumgereicht, Leute lernten sich kennen und bauten gemeinsam eine Protestseite, und ein kollektives Brainstorming schüttete ein Füllhorn an Vorschlägen aus, mehr als jede professionelle Kampagnenorganisation verarbeiten konnte.“ (Reinhold Grether. Wie die Etoy-Kampagne geführt wurde. Ein Agentenbericht. In: *Telepolis*, 9.2.2000 <<http://www.heise.de/tp/>>)

⁵³ Pressemitteilung von RTMark vom 25.1.2000: ‘Finally, total victory for etoy (rtmark press release)’, *rohrpost*, 26 Jan 2000 <<http://www.mikro.org/rohrpost>>

Auch wenn von Seiten der Aktivisten betont wurde, daß man peinlich darauf achtete, den Server nur kurzfristig (sechs 15-Minuten-Perioden an zehn vorweihnachtlichen Tagen) anzugreifen und unter keinen Umständen völlig außer Gefecht zu setzen (weil es, so Grether, um den “symbolischen Ausdruck der Breite des Protests und nicht um einen Terroranschlag” ging), führte das virtuelle Sit-In 10 Tage in der Vorweihnachtszeit 1999 doch zur fast kompletten Blockade des eToys-Servers.⁵⁴ Da das Skript der sogenannten "super_plus_version" des virtuellen Einkaufsskripts auf der New Yorker *The Thing*-Website lag, kam es zur zeitweiligen Schließung der Website von *The Thing* durch den Backbone-Provider Verio.

Die *Toywar*-Plattform⁵⁵ war ein symbolisches “Schlachtfeld”, ein Online-Solidaritätsspiel, auf/in dem die UnterstützerInnen von etoy in Form von playmobilartigen, mit virtuellen Waffen ausgerüsteten Avataren aufmarschierten. Die Spielankündigung las sich folgendermaßen: “On your team, thousands of players. Your opponents: eToys and its shareholders — as long as they still own shares. The stakes: art, free expression and life on the Internet.” Die pro-etoy-Community wurde auf dem Höhepunkt der Kampagne durch 1798 Avatare visualisiert, die auf der Website demonstrativ Stellung bezogen. etoy und RTMark setzten mit der *Toywar*-Plattform der normalerweise bilderlosen, strukturellen Gewalt(strategie) der Ökonomie im Netz eine eben diese bilderlose Gewalt visualisierende Strategie entgegen: „Die [mediale] Gewalt ist bilderlos, deshalb muss das Imaginäre Futter bekommen: etoy nutzen die Symbole ökonomischer Bildermacht und die Kriegsmetapher in spielerischer Form. Sie bebildern ihren toywar Kampf gegen eine Spielzeugfirma, um die abstrakten Vorgänge der Gewalt zu zeigen, die für Nicht-Eingeweihte nur schwer nachvollziehbar sind und erreich[t]en [so] den Support einer großen Webcommunity.“⁵⁶ Nach drei Monaten ließ eToys.com Ende Januar 2000 die Klage gegen die Künstlergruppe fallen - nicht zuletzt wohl wegen der heftigen Gegenreaktionen, die eToys.com zu spüren bekommen hatte.⁵⁷

FloodNet und *Toywar* haben gezeigt, dass das Internet bzw. die Nutzung kleiner bzw. taktischer Medien in günstigen Fällen, so Grether, die Selbstorganisation einer ‘Gegen-Macht’ erlaubt, die einen gut organisierten Gegner an die Wand spielen kann. Durch die zunehmende Verlagerung von (staatlichen) Institutionen und Wirtschaftsunternehmen in den

⁵⁴ Vgl. CNN-Bericht <<http://cnn.com/TRANSCRIPTS/9912/17/mlld.00.html>>

⁵⁵ *Toywar* <<http://www.toywar.com/>>

⁵⁶ Richard 2001, 205

⁵⁷ etoy.AGENT027: VICTORY*VICTORY*VICTORY*VICTORY*VICTORY! In: *Nettime*, 25.1.2000 <<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/200001/msg00143.html>>

elektronischen Datenraum, also einen stärkeren Ausbau einer rein immateriellen und informationellen Existenz ist eine Blockade von Datenwegen viel mehr als nur ein symbolisches Sit-In. Die Grenzen von Netzaktivismus hin zu einer informationstechnisch gestützten Kriegsführung⁵⁸ (*information warfare*) verwischen sich bereits jetzt. Wie das Critical Art Ensemble 1996 schrieb: “[E]lectronic blockage can cause financial stress that physical blockage cannot.”⁵⁹ In der Tat: Dies ist kein Spielzeugkrieg.

Berlin, im August 2001

⁵⁸ Vgl. zu *information warfare* das Programm der ars electronica 1998: [information.macht.krieg](http://www.aes.at/festival/1998/index.html) <<http://www.aes.at/festival/1998/index.html>>. Vgl. außerdem: Roger C. Molander, Andrew S. Riddile, Peter A. Wilson: *Strategic Information Warfare: A New Face of War*. 1996 <<http://www.rand.org/publications/MR/MR661/MR661.htm>>; Institute for the Advanced Study of Information Warfare (IASIW) <<http://www.psycom.net/iwar.1.html>>; Information Warfare and Information Security on the Web <<http://www.fas.org/irp/wwwinfo.html>>; Glossary of Information Warfare Terms <<http://www.psycom.net/iwar.2.html>>

⁵⁹ Critical Art Ensemble: *Electronic Civil Disobedience and other Unpopular Ideas*. New York 1996. S. 18