

Publikationsserver des Leibniz-Zentrums für
Zeithistorische Forschung Potsdam e.V.

Digitale Reprints



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Julia Gül Erdogan

Technologie, die verbindet

Die Entstehung und Vereinigung von Hackerkulturen in Deutschland

DOI (Artikel): 10.14765/zzf.dok-2633

In: Frank Bösch (Hg.), Wege in die digitale Gesellschaft. Computernutzung in der Bundesrepublik 1955-1990, Göttingen 2018, S. 227–249.

DOI (Band): 10.14765/zzf.dok-2642

Digitaler Reprint des ursprünglich in der ZZF Schriftenreihe **Geschichte der Gegenwart** im Wallstein Verlag im September 2018 erschienenen Sammelbandes:

<https://zzf-potsdam.de/de/publikationen/wege-die-digitale-gesellschaft>

Copyright © 2023 - Dieser Text wird veröffentlicht unter der Lizenz Creative Commons BY-SA 4.0 International. Eine Nutzung ist für nicht-kommerzielle Zwecke in unveränderter Form unter Angabe des Autors bzw. der Autorin und der Quelle zulässig. Im Artikel enthaltene Abbildungen und andere Materialien werden von dieser Lizenz nicht erfasst.



Wege in die digitale Gesellschaft

Computernutzung
in der Bundesrepublik

1955 – 1990

Herausgegeben von
Frank Bösch

Inhalt

FRANK BÖSCH

Wege in die digitale Gesellschaft.

Computer als Gegenstand der Zeitgeschichtsforschung 7

I. Sicherheit und Kontrolle

RÜDIGER BERGIEN

Südfrüchte im Stahlnetz.

Der polizeiliche Zugriff auf nicht-polizeiliche

Datenspeicher in der Bundesrepublik, 1967-1989 39

CONSTANTIN GOSCHLER, CHRISTOPHER KIRCHBERG

UND JENS WEGENER

Sicherheit, Demokratie und Transparenz.

Elektronische Datenverbundsysteme in der Bundesrepublik
und den USA in den 1970er und 1980er Jahren 64

JANINE FUNKE

Digitalisierung in der frühen Bundeswehr.

Die Einführung elektronischer Rechenmaschinen
in Verwaltung, Forschung und Führungssystemen 86

II. Digitale Arbeitswelten

MICHAEL HOMBERG

»Gebrochene Professionalisierung«.

Die Beschäftigten in der bundesdeutschen EDV-Branche 103

MARTIN SCHMITT

Vernetzte Bankenwelt.

Computerisierung in der Kreditwirtschaft
der Bundesrepublik und der DDR 126

THOMAS KASPER Zwischen Reform, Rationalisierung und Transparenz. Die Digitalisierung der bundesdeutschen Rentenversicherung 1957-1972.	148
PAUL ERKER Digitalisierung in der kommunalen Versorgung. Die Stadtwerke München	175
KIM CHRISTIAN PRIEMEL Multiple Innovation. Computer und die industriellen Arbeitsbeziehungen in den Druckindustrien Großbritanniens, der USA und Westdeutschlands, 1962-1995	198
III. Alternative Nutzungsformen	
JULIA GÜL ERDOGAN Technologie, die verbindet. Die Entstehung und Vereinigung von Hackerkulturen in Deutschland	227
MATTHIAS RÖHR Gebremste Vernetzung. Digitale Kommunikation in der Bundesrepublik der 1970er/80er Jahre	250
GLEB J. ALBERT Subkultur, Piraterie und neue Märkte. Die transnationale Zirkulation von Heimcomputersoftware, 1986-1995	272
MARTINA HESSLER »If you can't beat 'em, join 'em«. Computerschach und der Wandel der Mensch-Maschinen-Verhältnisse.	298
Dank	322
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	323
Bildnachweis	326

Technologie, die verbindet

Die Entstehung und Vereinigung von Hackerkulturen in Deutschland

JULIA GÜL ERDOGAN

Am letzten Wochenende des Februars 1990 kamen in Ost-Berlin etwa vierhundert Computerenthusiasten aus beiden deutschen Teilstaaten zu einem Vernetzungstreffen zusammen. Es war der erste gemeinsame Kongress der Computeramateurkulturen aus Ost- und Westdeutschland, nur wenige Monate nach dem Mauerfall. Organisiert wurde dieses Treffen von zwei großen Computerclubs, dem Chaos Computer Club (CCC) aus Hamburg und dem Computerclub im Haus der jungen Talente (HdjT) aus Ost-Berlin, in dessen Räumlichkeiten der Kongress stattfand. Bis dahin hatte es keinen Austausch zwischen diesen beiden großen Clubs gegeben. In Anspielung auf das »Coordinating Committee for East West Trade Policy« (CoCom), das seit 1950 im Rahmen eines Embargos die Lieferung von Technologie in die Ostblockstaaten verbot, wurde der Veranstaltung der Name KoKon gegeben. Diese Abkürzung für »Kommunikationskongress« verwies sowohl auf den seit 1984 stattfindenden Chaos Communication Congress des Hamburger Computerclubs, als auch auf die Funktion des Computers als Kommunikationsmedium. Dieser Kongress zeigte Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf, die die Computer-Hobbyisten beiderseits der Mauer im Umgang mit dem neuen Medium entwickelt hatten.¹ Beiden Computerkulturen war zu eigen, dass die Computernutzung zur Herausbildung spezifischer kultureller Praktiken führte. Durch die Grenzöffnung 1989 kam es zu einer Auseinandersetzung mit den eigenen Praktiken und Werten im Spiegel der jeweils anderen Computerkultur. Diese Zäsur betraf in besonderem Maße die ostdeutschen Computerfans, für die durch den Zusammenbruch des staatlichen Gerüsts eine ungewisse Zukunft umso spürbarer wurde.

1 Die Ähnlichkeiten der Mediennutzung beschränkt sich bei den deutschen Teilstaaten, trotz unterschiedlicher Systemstruktur, nicht nur auf das Medium Computer, sondern auch in Presse, Radio und Fernsehen, wie z. B. Frank Bösch und Christoph Classen bereits aufgezeigt haben. Vgl. hierzu Frank Bösch/Christoph Classen: *Bridge over troubled Water? Deutsch-deutsche Massenmedien*, in: Frank Bösch (Hg.): *Geteilte Geschichte. Ost- und Westdeutschland 1970-2000*, Bonn 2015, S. 449-488.

Mein Artikel untersucht vergleichend diese Computerkulturen in Ost und West und die sozialen und ökonomischen Bedingungen, die diese prägten. Wenngleich die Bundesrepublik und die DDR in ihrer Öffentlichkeit, Politik und Wirtschaft verschieden waren, entwickelte sich dennoch, so die These, in beiden Staaten auf der Ebene der Praktiken in vielen Bereichen ein zumindest strukturell oft ähnlicher Umgang mit dem neuen Medium im Amateurbereich. Beide Gruppen von Computeramateuren lassen sich dabei im weiteren Sinne als Hackerkulturen fassen. Hacken umfasste nicht nur das Eindringen in fremde Computersysteme, sondern verwies besonders auf einen explorativen und spielerischen Umgang mit Computern. Gehackt wurde zur eigenen Unterhaltung. Während »Hacker« in der Bundesrepublik ab Mitte der 1980er Jahre zu Computer- und Datenschutzexperten avancierten² und in Medienbeiträgen vielseitig Beachtung fanden, findet sich der Begriff für die DDR-Computeramateure weder als Fremd- noch als Selbstzuschreibung. Anstelle dessen waren dort die Bezeichnungen »Bastler« oder »Computerfan« weit verbreitet. In den USA wurde der Begriff »hackers« synonym für »hobbyists« genutzt,³ wodurch diese auch deutlich von professionellen Programmierern abgegrenzt wurden.⁴ Im Rückgriff auf die ersten Hacker in den USA, die weder Online-Zugänge hatten, noch eine politische oder gesellschaftliche Agenda verfolgten, kann man den Begriff somit ebenfalls für die Amateure der DDR anwenden. Auch in der Bundesrepublik gab es solche Computerfans – ein Oberbegriff für begeisterte Computernutzer – denen die Bezeichnung »Hacker« unbekannt war und die dennoch einen nicht zweckgerichteten und auskunftschaffenden Umgang mit Computern verfolgten und darüber hinaus in fremde Zugänge eindringen, um beispielsweise die Datennetze kostenlos zu nutzen. Wie in der Forschung bereits aufgezeigt wurde, entstanden in Europa verschiedenste Ausprägungen von Hackerkulturen unabhängig von den USA und der dort entstandenen Bezeichnung. Im Niederländischen heißt hacken beispielsweise »kraken« – ein Begriff, der aus der Hausbesetzerszene stammt und damit auf eine gesellschaftliche Kom-

2 Im September 1984 gelang der CCC zu bundesweiter Berühmtheit mit einem Hack des Bildschirmtextsystems. Hierbei gelangte der Club an 136.000 DM von der Hamburger Sparkasse, welches sie nicht annehmen wollten, da es ihnen darum gegangen sei, lediglich die Sicherheitslücken des Online-Systems der Deutschen Bundespost aufzuzeigen.

3 Vgl. Steven Levy: *Hackers. Heroes of the computer revolution*, Sebastopol 2010 (1984), S. 186.

4 Hacker und Programmierer sind jedoch keine Antonyme. Ein Hacker kann als Programmierer arbeiten.

ponente sozialen Protests verweist,⁵ für die auch der CCC bekannt ist. Anhand zweier Aspekte werde ich diese west- und ostdeutschen Computerkulturen vergleichen. Zum einen analysiere ich die Vergemeinschaftung um die Computertechnologie am Beispiel des CCC und des Clubs im HdjT. Zum anderen blicke ich auf die Idee der freien Software beziehungsweise des freien Zugangs zu Informationen und erörtere die Frage, wie sich diese in den Handlungen der Hackerkulturen der beiden deutschen Teilstaaten niederschlug. Diese beiden Punkte hatten nicht nur eine wichtige Bedeutung für die Hackerkulturen selbst, sondern wirkten ebenfalls in die breitere Gesellschaft hinein. Eine Analyse der auf dem KoKon debattierten Inhalte kann verdeutlichen, dass beim Umgang mit Computern große Ähnlichkeiten bei den Amateuren aus beiden deutschen Teilstaaten zu beobachten sind. Dies begründet sich – so die These meines Beitrags – insbesondere durch die Praktiken, die sich durch die private Computernutzung herausbildeten. Hierdurch entwickelten sich unabhängig von unterschiedlichen politischen Systemen und verfügbaren Technologien ähnliche Handlungsmaxime und Werte der Hackerkulturen beiderseits der Mauer.

Private Computernutzung in den beiden deutschen Teilstaaten

Bis Mitte der 1970er Jahre waren Computer nicht auf eine private Nutzung ausgerichtet. Die großen und sehr teuren Geräte dienten hauptsächlich militärischen Berechnungen oder wurden in der Forschung sowie in staatlichen und großen privatwirtschaftlichen Institutionen eingesetzt. Durch die Entwicklung der Chip-Technologie Mitte der 1970er Jahre, die die Transistorrechner ablöste, wurden Computer auch für den privaten Gebrauch erschlossen. Diese Computer waren deutlich kleiner und preiswerter. Der Apple I, der 1976 von Hobbyisten in San Francisco entwickelt wurde, kostete zum Beispiel 666,66 \$. Dennoch verfügte selbst in den USA nur eine Minderheit in den 1980er Jahren über einen eigenen Rechner. Computer im Privaten waren vielmehr Objekte für Bastler und Tüftler. Da diese Maschinen programmierbar und somit multifunktional waren, wurden fortwährend neue Anwendungsmöglichkeiten erschlossen, sodass sie zunehmend mehrere Medien vereinten. Die Trennung der Rezipienten- und Produzentenebene wurde durch

5 Caroline Nevejan/Alexander Badenoch: How Amsterdam Invented the Internet: European Networks of Significance, 1980-1995, in: Gerard Alberts/ Ruth Oldenziel (Hg.): Hacking Europe. From Computer Culture to Demoscene, New York 2016, S. 189-217.

die Computer aufgebrochen, da man Texte, Bilder und Töne sowohl rezipieren als auch produzieren konnte. Darüber hinaus ermöglichten die Computer durch die Verbindung mit dem Telefonnetz schnelle und neue Kommunikationswege, wie beispielsweise elektronische schwarze Bretter, die Mailboxen genannt wurden.

Auch in der Bundesrepublik verbreiteten sich Heimcomputer in den 1980er Jahren. Im Jahr 1986 stieg die Zahl der verkauften Spielkonsolen und Computer bereits auf drei Millionen an.⁶ In der DDR setzte der Prozess später ein und beschränkte sich auf wenige private Geräte. Auch waren private Computernetzwerke wegen des wenig ausgebauten Telefonnetzwerks sowie durch Überwachungsmaßnahmen der Staatssicherheit nahezu nicht realisierbar.⁷ Ab Mitte der 1980er Jahre wurde die Ausbildung am Computer in der DDR allerdings als eine zentrale Aufgabe formuliert und erheblich über Schulen und Jugendklubs gefördert.⁸ Aufgrund der planwirtschaftlichen Ausrichtung des sozialistischen Staates unterschied sich die Verfügbarkeit von Computertechnologie für Konsumenten erheblich von der Situation in der Bundesrepublik.⁹ In der DDR konnten allerdings Heimcomputer aus dem Westen genutzt werden. Diese Modelle wurden größtenteils durch Verwandte und Bekannte aus der Bundesrepublik beschafft oder konnten ab 1985 zu hohen Preisen im Intershop erworben werden. Auch in der Bundesrepublik konnte ein Rechner je nach Modell um die 1000 DM kosten. Jedoch sanken die Preise stetig. Die Preise für einen Commodore 64, meist C64 genannt, fielen von etwa 1400 DM bei seiner deutschen Markteinführung im Jahr 1982 auf etwa 500 DM im Jahr 1985. Er entwickelte sich zum erfolgreichs-

6 Hier nach Roland Eckert u. a.: Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern, Opladen 1991, S. 18. Inbegriffen sind in dieser Zählung auch Spielkonsolen.

7 Ende der 1980er Jahre nahm zumindest die Angst vor unkontrolliertem Datenverkehr bei der Staatssicherheit zu, da vereinzelt Akustikkoppler in Privatbesitz entdeckt wurden und sogar ein Fall eines privaten Verbindungsaufbaus innerhalb der DDR mithilfe eines Akustikkopplers erfasst wurde. Darüber hinaus wurde auf einen Fall verwiesen, bei dem ein polnischer Staatsbürger eine Verbindung zu einem Computerclub in den Niederlanden hergestellt hatte. Siehe: Information zu vorliegenden ersten Erkenntnissen im Zusammenhang der Nutzung privater Rechentechnik, Berlin April 1988, in: BStU: MfS ZOS 1510, S. 10.

8 Unterrichtsmittel und Schulversorgung; Beschleunigung der Informatikausbildung im Bildungswesen, 1986-1987, in: BArch Lichterfelde DR/2/14059.

9 Vgl. hierzu bspw. Rainer Geißler: Die Sozialstruktur Deutschlands. Zur gesellschaftlichen Entwicklung mit einer Bilanz zur Vereinigung, 4. Wiesbaden 2006 (4. Aufl.), S. 61.

ten Modell der 1980er Jahre¹⁰ und war in der DDR ebenfalls eines der beliebtesten Computermodelle. Neben der Westtechnologie waren außerdem Computer aus eigener Produktion, wie zum Beispiel Computer der Firma Robotron, verfügbar. Darüber hinaus war das eigenständige Herstellen von Rechnern weit verbreitet. In der Zeitschrift »Der Funkamateur« wurde so beispielsweise der Bauplan für einen 8-Bit-Computer zum Nachbau verbreitet.¹¹

Die Computerisierung im privaten Bereich fiel mit zwei wesentlichen sozialen Wandlungsprozessen zusammen. Zum einen gewann die Freizeitgestaltung höhere Bedeutung, worauf die Konsumgüterindustrie mit neuen Angeboten reagierte. Zum anderen – und damit verbunden – setzte ein Prozess der Pluralisierung und Individualisierung seit den 1960er Jahren ein. Dies galt insbesondere für die Jugendkulturen, zu welchen man die Hacker- und andere Computerkulturen rechnen kann. In der DDR blieb die Freizeitgestaltung trotz diverser individueller Auswahlmöglichkeiten staatlich gelenkt. Die Staatsmacht wollte angesichts der westlichen Konkurrenz mehr Freizeitangebote und Individualität ermöglichen, aber zugleich das Wertesystem des Sozialismus verteidigen.¹² Neben den staatlichen Angeboten bildeten Kirchen und kleinere private Clubs freiere Räume.¹³

Jugendliche und junge Erwachsene bildeten die größte private Nutzergruppe von Computertechnologie. In der Bundesrepublik waren es allen voran die – vornehmlich männlichen – 14- bis 29-Jährigen, die in den 1980er Jahren Mikro- und Heimcomputer nutzten.¹⁴ Die Jugendlichen entwickelten dabei zum Teil eigene Arten des Umgangs mit den Rechnern, die nicht ausschließlich auf eine Rationalisierung ausgerichtet waren. Vor allem Computerspiele, die sich schon seit den 1970er Jahren durch Spielautomaten verbreiteten, erlangten auf Heimcomputern große Popularität. Da die Computer zu Beginn der 1980er Jahre noch nicht

¹⁰ Vgl. z. B. Jürgen Danyel/Annette Schuhmann: Wege in die digitale Moderne. Computerisierung als gesellschaftlicher Wandel, in: Bösch (Hg.): Geteilte Geschichte, S. 283-320, hier S. 308.

¹¹ Der Funkamateur 12/1983.

¹² Die Konsumpolitik unter Honecker beförderte dabei jedoch nicht nur eine Abhängigkeit von der Bundesrepublik, um die Nachfrage zu sichern, sondern beförderte hierdurch zugleich die Forderungen nach mehr Konsum und Freiheiten. Vgl. hierzu Ralf Ahrens/André Steiner: Wirtschaftskrisen, Strukturwandel und internationale Verflechtung, in: Bösch (Hg.): Geteilte Geschichte, S. 79-115.

¹³ Manfred Stock: Jugendliche Subkulturen in Ostdeutschland, in: Peter Büchner/Heinz-Hermann Krüger (Hg.): Aufwachsen hüben und drüben. Deutsch-deutsche Kindheit und Jugend vor und nach der Vereinigung, Wiesbaden 1991, S. 257-266.

¹⁴ Eckert, Auf digitalen Pfaden, S. 53 (wie Anm. 6).

über grafische Benutzeroberflächen verfügten und wenig zusätzliche Software besaßen, verfügten die Computernutzer oft zumindest ansatzweise über Programmierfähigkeiten. Für Hacker nahm der Computer allerdings eine elementare Rolle in der Freizeit ein, in der sie das Medium erkundeten, die Grenzen und Möglichkeiten ausloteten und die Computer ihren Wünschen anpassten.

Auch die Hacker waren mit wenigen Ausnahmen männliche Jugendliche. Als Subkultur lebten sie jedoch nicht abgeschottet von einer Leitkultur, die in ihren Augen durch unkritischen, spaßlosen und kommerziellen Computergebrauch geprägt war, sondern wirkten auf diese zurück.¹⁵ Das Basteln und Zerlegen von technischen Objekten oder von Codes war elementar, um ein tiefgehendes Verständnis für die Funktionsweise der Technologie zu entwickeln. Hackern ging es darum, die Maschinen zu verstehen und zu beherrschen.¹⁶ Neben dem Schreiben von Programmen zählte auch das Löten zu den gängigen Praktiken von Hackern, die sich auf diese Weise des Computers sowohl auf der Ebene der Software als auch auf derjenigen der Hardware bemächtigten. Anders als bei den westlichen Pendanten resultierte in der DDR die Kultur des Eigenbaus aus der unzureichenden Verfügbarkeit von Konsumgütern und war somit eine notwendige Voraussetzung für den Zugang zu Computern.¹⁷ In der Bundesrepublik hingegen handelte es sich bei den Hackern um eine Gegenkultur der Computernutzung, die in gewisser Weise mit Do-it-yourself-Bewegungen zusammenfiel, welche sich explizit gegen einen Massenkonsum wandten und für eine eigene Produktion von Gütern einsetzten. So verband sich die Idee des Selbermachens mit einer Lebens- und Konsumphilosophie zeitgenössischer Bewegungen des linksalternativen Milieus. Dabei war die Ablehnung des Massenkonsums vieler Jugendkulturen mit der gleichzeitigen Nutzung dieser Konsumgüter

15 Vgl. zu den Auswirkungen von Subkulturen auf die weitere Gesellschaft z. B. Dieter Rucht: Das alternative Milieu in der Bundesrepublik. Ursprünge, Infrastruktur und Nachwirkungen, in: Sven Reichardt/ Detlef Siegfried (Hg.): Das Alternative Milieu. Antibürgerlicher Lebensstil und linke Politik in der Bundesrepublik Deutschland und Europa 1968-1983, Göttingen 2010, S. 61-86, hier S. 64 f.; Stuart Hall: Resistance Through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain, London, New York 2006 (1993), S. 7.

16 Vgl. Zum Aspekt »Mastery – Slavery« beim Hacken Douglas Thomas: Hacker culture, Minneapolis 2002, S. xvi.

17 Hier lässt sich eine Gemeinsamkeit zur Amateur-Musikerszene der DDR aufzeigen, die aus einem Mangel an Instrumenten ihr Equipment selbst herstellten und dadurch mit Musik experimentierten und eigene Sounds entwickelten.

verknüpft.¹⁸ Im Gegensatz zu den Hobbyisten der DDR war also dieser Praktik der Hacker der Bundesrepublik eine Gesellschaftskritik inhärent. Eine Gemeinsamkeit besteht hingegen darin, dass diese wie jene selbst anfertigten, was sie technisch benötigten oder wünschten.

Darüber hinaus verbanden auch im ostdeutschen Staat einige Computerenthusiasten ihre Fähigkeiten mit politischem Aktivismus.¹⁹ Nicht zuletzt die potenzielle Verbindung von Aktivismus und dem Hobby Computer sorgte dafür, dass private Computernutzung von der Staatssicherheit überwacht wurde. Unter dem Stichwort »Fan« sollte es deswegen ab dem zweiten Quartal 1989 eine eigene Erfassung für private Computernutzung geben.²⁰ Dabei wurden auch diejenigen Computernutzer überwacht, die durch Tauschhandel Verbindungen ins Ausland hatten oder die über einen Akustikkoppler verfügten. Von besonderem Interesse waren für die Staatssicherheit außerdem die Computerclubs.

Computerclubs in den beiden deutschen Teilstaaten

Die beiden deutschen Computerkulturen lassen sich insbesondere mit Blick auf die Praktiken gewinnbringend miteinander vergleichen. Dieser analytische Zugang beruht nicht zuletzt auf der Arbeit des US-amerikanischen Journalisten Steven Levy. Am Beispiel von Computerramateuren am MIT und in San Francisco stellte dieser in der 1984 erstmals schriftlich fixierten »Hacker-Ethik« geteilte Praktiken vermeintlich unterschiedlicher Akteure heraus. Hierbei konstatierte Levy, dass es eben jene Praktiken waren, auf deren Grundlage sich Gemeinschaften um den Computer formierten und aus denen heraus sich das Ethos der Hackerkulturen ergab. Eine solche praxeologische Beschreibung, die sich an den Handlungsmaximen der Akteure orientiert, ermöglicht auch, die ungeachtet verschiedener politischer und sozialer Kontexte bestehenden Gemeinsamkeiten der Hackerkulturen der Bundesrepublik und der DDR zu begreifen.

Computer waren Objekte der Vergemeinschaftung. Wer einen Rechner besaß, dessen Räumlichkeiten wurden häufig zum Treffpunkt des

18 Vgl. zu den Jugendkulturen und dem Verhältnis zum Konsum u. a. Axel Schildt/ Detlef Siegfried: Youth, Consumption, and Politics in the Age of Radical Change, in: dies. (Hg.): Between Marx and Coca-Cola. Youth Cultures in Changing European Societies, 1960-1980, New York/ Oxford 2006, S. 1-35, hier S. 2.

19 So z. B. beim Drucken der Umweltblätter.

20 AG Geheimschutz, 28.II.1988, in: BStU MfS, BV Berlin, Abt. II 632, S. 21.

Freundeskreises.²¹ Ebenso wurde in der Bundesrepublik das Kaufhaus zum Treffpunkt männlicher Jugendlicher, die hier an den Computern ihre neuen Programme testeten und vorzeigten.²² Wie der Staatsschutz der DDR im Jahr 1986 festhielt, seien »die Besitzer von Computertechnik in der Regel laufend daran interessiert, Kontakte zu ebenbürtigen Personen aufzunehmen und auszubauen.«²³ Es waren nicht nur die hohen Preise, die dafür sorgten, dass man Computer gemeinsam nutzte. Die Leidenschaft für die neuen Objekte teilten viele gerne mit anderen, mit denen sie gemeinsam spielten oder in den Datennetzen herumstöberten. Außerdem tauschten die »Computerfans«, wie sie hier auch von der Stasi genannt wurden, neue Programme untereinander aus und führten eigene Werke vor. Die selbstgeschriebenen Programme wurden so von anderen Computerfans getestet und mit ihrer Hilfe verbessert und ergänzt.

Sowohl aus institutioneller Initiative, wie beispielsweise in Schulen, als auch aus privatem Antrieb heraus, entstanden zahlreiche Computerclubs. Die Schule und die Ausbildung spielten eine wichtige Rolle für den ersten Kontakt mit Computern, zum Beispiel durch den Informatikunterricht. Ebenso wie in der Bundesrepublik wurden in der DDR Computerarbeitsplätze für den Freizeitbereich in den Institutionen angeboten. Diese hießen »Computerkabinette« und »Computerzirkel« und stellten Rechnerarbeitsplätze zur Verfügung, wobei solche Angebote im sozialistischen Staat fast ausschließlich an Organisationen angebunden waren.²⁴ Diese waren meist die einzige Möglichkeit, am Computer zu arbeiten. Eigene Heimcomputer waren eine Seltenheit in der DDR, da die importierte Westtechnologie sehr teuer war und die eigenproduzierten Computermodelle des sozialistischen Staates die Nachfrage kaum abdecken konnten. So wurden Mikrocomputer allen voran den wirtschaftlichen und staatlichen Einrichtungen zur Verfügung gestellt. Im Jahr 1988 berichtete die Abteilung Kultur der Stadt Potsdam etwa in Hinblick auf die »Erfüllung Jugendgesetz im kulturellen Bereich« explizit von den neu entstandenen Arbeitsgemeinschaften in den Jugendclubs zur Computertechnologie und führte hierbei vier Gruppen alleine für

21 Vgl. z. B. Peter Noller/Gerd Paul: Jugendliche Computerfans. Selbstbilder und Lebensentwürfe – Eine empirische Untersuchung, Frankfurt a. M./ New York 1991, S. 47. Die Hauptstudie vollzog sich in den Jahren 1987 bis 1988.

22 Gleb Albert: »Micro-Clochards« im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik, in: Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissensgeschichte 12 (2016), S. 63-78, hier S. 63.

23 Information zum Zusammenschluß privater Computerbesitzer, in: BStU BVfS Potsdam AGG 101, Band 1, S. 74.

24 Vgl. Erste Erkenntnisse der Nutzung privater Rechentechnik, April 1988, in: BStU HA III 16710, S. 19.

das Stadtgebiet Potsdams an.²⁵ Dem steigenden Interesse »im Umgang mit neuester Technik gerecht zu werden«, standen jedoch finanzielle wie auch materielle Hürden im Wege, sodass die Nachfrage der Jugendlichen nicht zufriedenstellend gedeckt werden konnte.²⁶ Privat organisierte Gemeinschaften gründeten sich oft auf Grundlage der gleichen Technologie oder Programmiersprachen, die die Clubmitglieder nutzten. Aber es gab auch Computerclubs wie den CCC und den Club im HdjT, die sich nicht auf Grundlage eines gleichen Rechnermodells zusammenfanden. Interessengemeinschaften, die aus privater Initiative erwachsen, wurden vom Regime in der DDR zwar geduldet, da sie den Umgang mit Rechner-technologie beförderten, aber überwacht. Unter den Clubmitgliedern könnten sich, nach Auffassung der Staatssicherheit, solche Personen befinden, »die nachweislich eine verfestigte negative Haltung zur sozialistischen Staats- und Gesellschaftsordnung besitzen«²⁷. Zudem ergab die Überwachung der privaten Computernutzung, dass DDR-Bürger offenkundig nicht nur Mitglieder in Clubs im eigenen Staatsgebiet waren.²⁸ Derartige Mitgliedschaften, die auf einem wechselseitigen Austausch von Software und Informationen beruhten, waren für die Staatssicherheit ein doppeltes Problem. Erstens befürchtete sie, dass hierdurch Abhängigkeitsverhältnisse zu Personen aus den westlichen Ländern entstehen könnten und zweitens war der Inhalt der getauschten Informationen schwierig zu erfassen. Es könnten, so die Befürchtung, sowohl Viren in die DDR eingeschleust werden als auch Geheimnisse der DDR ins Ausland gelangen.

Das wohl prominenteste Beispiel für einen deutschen Computerclub war der Chaos Computer Club (CCC). Er brachte nicht nur Computeramateure zusammen, sondern verband das neue Medium offensiv mit einer politischen und gesellschaftlichen Agenda. Seine Geschichte begann im September 1981, als eine Handvoll Computerhobbyisten in der Tageszeitung *taz* dazu aufrief, die Computernutzung »nicht länger unkoordiniert«²⁹ voranschreiten zu lassen. Ihr Aufruf richtete sich gegen einen unkritischen Computerkonsum, Rationalisierungsprozesse sowie gegen staatliche Überwachung. Den zeitgenössischen Dystopien von Entfremdung und einem Überwachungsstaat setzten sie die Überzeu-

25 Vgl. Amt für Jugendfragen, 1989, in: BArch Lichtenfeld DR/1/15196, Band 2.

26 Ebd.

27 Nutzung privater Rechentechnik, S. 25 (wie Anm. 24).

28 Ebd. S. 24.

29 TUWAT, TXT in: *Taz*, 1.9.1981. Das Treffen fiel zusammen mit dem TUWAT-Kongress, der eine Zusammenführung der linken Alternativszene anstrebte, und der Internationalen Funkausstellung.

gung entgegen, »[d]ass sich mit Kleinkomputern trotzdem sinnvolle Sachen machen lassen, die keine zentralisierten Großorganisationen erfordern«.³⁰ Der CCC vereinte in den 1980er Jahren Computerexperten und Datenschützer und brachte solche auch hervor. Dabei lassen sich die Mitglieder und Interessenten des Clubs grob in zwei Gruppen unterteilen, auch wenn diese nicht in allen Fällen klar voneinander abzugrenzen waren: die Technikenthusiasten, Bastler und Tüftler auf der einen und Linksalternative, Aktivisten der Umweltbewegung, Menschenrechtler und Juristen auf der anderen Seite. Insbesondere das subversive Auftreten von CCC-Mitgliedern in der Öffentlichkeit vermochte es, Computer für verschiedenste gesellschaftskritische Akteure attraktiv zu machen. »Bis vorgestern hielt ich Computer und ›Anwender‹ für beknackt. Dann habe ich etwas von ›Hackern‹ gehört. Und der BKA-Computer ist immer noch nicht abgestürzt«³¹, schrieb eine Interessentin an den Hamburger Club im Jahr 1984. Ebenso wie andere Computerclubs trug der CCC zur Verbreitung der neuen Technologie bei, da er den Kontakt mit Rechnern ermöglichte und den Umgang mit ihnen lehrte. Dies geschah unter anderem durch eine eigene Zeitschrift. »Die Datenschleuder – das Informationsblatt für Datenreisende«, erscheint seit 1984 in unregelmäßigen Abständen. Die Inhalte konnten über Datenfernübertragung abgerufen werden und es gab eine gedruckte Version, die wie Fanzines und Alternativzeitschriften der 1970er und 1980er Jahre unprofessionell konzipiert war. Neben technischen Anleitungen oder Informationen zum Computerclub selbst, enthielt »Die Datenschleuder« juristische Hinweise zum Hacken, unterhaltsame Geschichten von subversivem Technikgebrauch, sowie Lektüretipps rund um alternative Lebenswege, Protest und Computertechnologie. In der Vereinszeitschrift wurde explizit dazu aufgerufen, sie zu kopieren und es gab vergünstigte Abonnements für Personen mit wenig Einkommen. Der CCC folgte dabei dem Paradigma des freien Informationsflusses und konnte zugleich seine Anliegen weit verbreiten. Trotzdem blieben die persönlichen Treffen und damit die Stadt Hamburg elementarer Bestandteil des Clubs in den 1980er Jahren. Bereits 1984 rief der CCC den Chaos Communication Congress ins Leben, der seitdem jährlich zwischen Weihnachten und Silvester stattfindet. Hier kamen und kommen Hacker und Aktivisten aus der ganzen Bundesrepublik und aus dem Ausland für mehrere Tage zusammen, um sich

³⁰ Ebd.

³¹ Brief aus Bochum, ohne Datum, schätzungsweise Februar oder März 1984, in: CCC-Archiv, Ordner 28.

über neue Projekte auszutauschen, über Hacks und Sicherheitslücken zu informieren, aber auch um einfach zu feiern.

Neben dem Kongress fanden die Treffen der Hacker unregelmäßig in den Räumlichkeiten des linken Buchladens »Schwarzmarkt« statt. Dies änderte sich erst, als der ehemalige Hausbesetzer Steffen Wernéry im Jahr 1985 Clubräume in Hamburg-Eimsbüttel anmietete. Dennoch wurde der Stammtisch-Charakter beibehalten und über Fragen der Computernutzung hinausgehend eine Vielzahl von Themen diskutiert. Dies galt vor allem für das Umfeld von Wau Holland, Mitbegründer und zentrale Figur des Clubs, der seine Wohnung direkt neben den Clubräumen hatte. Dieser nahm starken Einfluss auf die Hackerkultur der Bundesrepublik, indem er vor allem stets die gesellschaftlichen Komponenten der Computernutzung herausstellte, und er prägte durch seine Funktion als Sprecher des CCC unter anderem das Bild der Hacker in der Bundesrepublik als Datenschützer. Der Begriff war für ihn selbst allerdings irreführend, wie er in einem Interview herausstellte, da es Hackern wie ihm darum gehe, die Menschen vor dem Missbrauch persönlicher Daten zu schützen.³² Während der CCC mit öffentlich inszenierten Hacks die Anfälligkeit von Computersystemen vorführte und den Missbrauch privater Daten nachweisen konnte, wurden im Club vor allem Passwörter für fremde Zugänge getauscht. Unterbunden wurde diese Praxis nicht, wenngleich im Club dazu angeregt wurde, die Computertechnologie kreativ nutzbar zu machen und nicht lediglich auf Kosten anderer zu surfen. Es entwickelte sich außerdem der Grundwert, keine Schäden in fremden Systemen anzurichten: »Mülle nicht in den Daten anderer Leute«, hieß ein Paradigma der CCC-Hacker.³³ Dies bedeutete jedoch nur, dass man keine Daten verändern oder löschen sollte, wenn man in fremde Systeme eindrang, nicht dass man das Hacken von Accounts im Allgemeinen unterlassen sollte. Dies legitimierten die Hacker des Clubs damit, dass man in Systeme blicken müsse, um herauszufinden, wie Datennetze funktionierten oder um Sicherheitslücken herauszustellen. Den Club oder allgemeiner das Hacken jedoch zur eigenen Bereicherung zu nutzen, war geächtet. Dieser Kreis von Hackern ermächtigte sich damit zu bestimmen, wem es zustand, an Daten zu gelangen. Sie sahen sich

32 Wau Holland im heute journal vom 15. September 1984, <https://www.youtube.com/watch?v=xPkYRho9VGc> (abgerufen 4.9.2017).

33 Es handelt sich hierbei um eine Ergänzung der Hacker-Ethik, die aus den USA stammte und sechs Punkte umfasste. Ende der 1980er Jahre fügte der CCC dieser Ethik diesen Punkt hinzu, und ebenso den Aufruf »Öffentliche Daten nützen, private Daten schützen«, der den Anspruch als Datenschützer hierin fixierte. Die aktuelle Ethik des CCC findet sich unter <https://www.ccc.de/de/hackerethik>.

dabei selbst als notwendige Kontrollinstanz der staatlichen Machtposition und als Aufklärer der Computernutzung.³⁴ Den Passwort-Tausch und das Hacken in Systeme stellten sie in den Dienst eines gesamtgesellschaftlichen Nutzens, wodurch sie den Diskurs über sichere Systeme und einen kritischen Umgang mit eigenen Daten anregten. »Wenn man bereits mit einem veralteten Kleinrechner, einem Modem und etwas Programmiererfahrung die Hürden der großen Firmen-, Militär- und Geheimdienstnetze überwinden konnte, blieb der Computer gewissermaßen in menschlicher Reichweite«, wie Jürgen Danyel das Treiben der Hacker bewertet.³⁵

Der Ost-Berliner Computerclub im Haus der jungen Talente (HdjT) war, ebenso wie der CCC, unabhängig von einem speziellen Computermodell gegründet worden. Im Jahr 1987 verfügte der Club über zwei Commodore 64, einen Atari 130 XL sowie über einen Drucker der Firma Commodore, zwei Datenrekorder, Diskettenstationen und einen Joystick.³⁶ Mit Ausnahme zweier Farbfernsehgeräte der Unternehmen Robotron und Colormat wurde demnach im HdjT Technologie aus westlicher Produktion genutzt. Die verfügbaren Computer stammten aus dem Privatbesitz des Clubleiters, sodass nur wenige Rechner zur eigenen Nutzung zur Verfügung standen. Anders als im CCC waren die Treffen im HdjT aus diesem Grund strukturiert und wiesen einen »Lektionscharakter«³⁷ auf. Daneben versammelten sich die Teilnehmer der Clubtreffen um einen Computer, sahen einem Nutzer bei seiner Tätigkeit am Rechner zu und sprachen über die neue Technologie (siehe Abb. 1) Nur wer einen eigenen Rechner besaß und mitbrachte, konnte selbstständig an den Geräten spielen und arbeiten. Den Ausführungen eines IM zufolge wurde eine solche Nutzung privater Computer ebenso wenig kontrolliert wie die allgemeine Teilnahme an den Treffen.³⁸ Im Gegensatz zu den Pionierhäusern, welche ebenfalls Computerclubs betrieben, war die Teilnahme an Angeboten im HdjT weniger verbindlich.

34 Vgl. hierzu beispielsweise Chaos Computer Club, Arbeitskreis Politischer Computereinsatz: Trau keinem Computer, den du nicht (er-)tragen kannst. »Studie« Entwurf einer sozialverträglichen Gestaltungsalternative für den geplanten Computereinsatz der Fraktion »Die Grünen im Bundestag« unter besonderer Berücksichtigung des geplanten Modellversuchs der Bundestagsverwaltung (PARLAKOM), Lörbach 1987, S. A6f.

35 Jürgen Danyel: Zeitgeschichte der Informationsgesellschaft, in: Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Online-Ausgabe, 9 (2012), H. 2, <http://www.zeithistorische-forschungen.de/16126041-Danyel-2-2012>.

36 Computerclub HdjT, 1988, in: BStU BV Berlin XX 3118.

37 Ebd., S. 80.

38 Ebd., S. 23.



Abb. 1: Stefan Seiboldt an einem Computer im Klub des HdjT 1986,
Quelle: privat.

Auch im Hamburger Computerclub gab es zwar einen festen Kern von Mitgliedern, doch stetig kamen neue Interessente zu den Treffen hinzu und nahmen unregelmäßig daran teil. In beiden Clubs konnte man vor allem durch sein technisches Wissen Kontakte knüpfen. »Wer hier nichts zu bieten hat, ist für die meisten ein uninteressanter Partner«³⁹, berichtete ein IM über seine Teilnahme an den Veranstaltungen in Ost-Berlin.

Das HdjT wurde bereits seit 1954 für Veranstaltungen und Club-Treffen der DDR-Jugend genutzt, der Computerclub allerdings erst 1986 auf Initiative von Stefan Seiboldt gegründet. Dieser hatte bereits umfangreiche Erfahrungen mit Computern sammeln können und beabsichtigte nun, »nicht mehr bloß im stillen Kämmerlein vor sich hinzufriemeln«.⁴⁰ Unterstützung für dieses Vorhaben erhielt Seiboldt, der selbst Maschinenbau studiert hatte, insbesondere durch Universitätsprofessoren der Informatik.⁴¹ Die Arbeitsweise des Clubs war jedoch nicht am Studium ausgerichtet und blieb an der Praxis orientiert. So betonte Stefan Seiboldt, dass nicht die akademische Vermittlung von Wissen, sondern

³⁹ Ebd.

⁴⁰ Interview Thomas Otto mit Stefan Seiboldt: Mit einem eigenen Programm auf den Bildschirm, in: *Junge Welt*, Dezember 1986.

⁴¹ Ebd.

vielmehr der Spaß am Umgang mit Computern im Vordergrund des Clubs stehen sollte. Einer solchen Ausrichtung folgend war weder die Ausbildung für berufliche Zwecke noch die Vermittlung von Programmierfähigkeiten das primäre Ziel der Aktivitäten des Clubs. Dieser sollte in erster Linie dem Ausleben eines Hobbys dienen und die 14-tägigen Treffen den Teilnehmern den Kontakt zu anderen Computerfans ermöglichen. Zu Beginn bot sich hier für circa 50 Personen »die Möglichkeit, mit dem elektronischen Partner ins Gespräch zu kommen«. ⁴² Im Januar 1988 berichtete ein Beobachter des Staatsschutzes, dass etwa 70 bis 80 Personen, deren Altersschnitt um die 22 Jahre lag, am Clubtreffen teilnahmen. ⁴³

Analog zu den Positionen des CCC setzte sich auch im Ost-Berliner Computerclub die Ansicht durch, dass der Einzug von Computern in das gesellschaftliche und berufliche Leben nicht gebremst werden könne und Nutzer sich die Technologie nicht zuletzt aufgrund deren wichtiger Rolle im zukünftigen Leben aneignen müssten. So argumentierte Stefan Seeboldt: »Die meisten von uns werden lernen müssen, Computer zu bedienen und auch mal ein kleines Programm zu schreiben oder zu ändern. Und dazu gehört etwas mehr, als bunte Computerspiele zu bedienen. Also ran an die Computer und sie erobert!« ⁴⁴ Diese Aussage verwies auf eine Vergegenwärtigung von Zukunft, die durch den praktischen Umgang mit Computern zugänglich gemacht werden konnte. Anders als bei den Hackern des CCC war dieser Aufruf zur Aneignung jedoch nicht mit einer politischen Agenda und einem gegenkulturellen Machtdiskurs verbunden. Ein solch offensichtlich subversives Auftreten wäre in der DDR nicht möglich gewesen, wengleich dies in der Aufforderung zur Computeraneignung impliziert wurde. Die Aussicht auf Autorität und Autonomie, die mit dem neuen Medium verbunden wurde, äußerte sich in beiden Fällen in dem Anspruch, Computer und Programme zu verstehen und ihre Funktionen über ein Konsum- und Unterhaltungsmedium hinausgehend zu entfalten. Zudem sollten diese nicht lediglich als reines Werkzeug des Rationalisierungsprozesses, sondern darüber hinaus als Medium der Kreativität verstanden werden. Deshalb deckte der Computerclub des HdjT ein Spektrum »vom Lösen mathematischer Aufgaben über elektronische Textverarbeitung bis zur Grafik- oder Mu-

⁴² Im Dialog mit dem Rechner. Computerklub im Berliner Haus der jungen Talente eröffnet, in: Berliner Zeitung am Abend, 23. Januar 1986.

⁴³ Operative Informationen, Januar 1988, in: BStU MfS BV Bln Abt. XX 4334, S. 79.

⁴⁴ Stefan Seeboldt: Programmierer Olympiade, in: Neues Leben, o. J.

sikschöpfung« ab.⁴⁵ Dies spiegelte auch die Interessen der Teilnehmer wider. Nachdem die Programmiersprache BASIC vielfältig behandelt wurde, richtete sich das »Hauptinteresse der Jugendlichen« vor allem auf »Grafikprogramme, Computerspiele und Sammeln von Erkenntnissen durch Auswertung von Software-Paketen«.⁴⁶ Auch dem CCC ging es um eine möglichst umfassende Ausbildung am Computer. In der Präambel der Vereinsgründung hieß es 1986, dass der Club »hacken« befördere, was aufgrund einer unklaren Definition in der Vereinssatzung als »Förderung des schöpferisch-kritischen Umgangs mit Technologie«⁴⁷ beschrieben wurde.

Wenn auch die Teilnehmer der Treffen betonten, dass das Erlernen des Umgangs mit Computern hinsichtlich einer zukunftsfähigen Ausbildung bedeutsam wäre und auch Stefan Seeboldt dies indirekt wiederholt hervorhob, standen solche Aussagen nicht im Widerspruch zu dem Selbstverständnis des Clubs, der sich explizit nicht als Einrichtung zur Berufsausbildung verstand. Ein pädagogischer Anspruch musste stets bei der Arbeit des Computerclubs gewährleistet sein, um den Treffen einen gesellschaftlichen Nutzen zu bescheinigen. Selbst der CCC in der Bundesrepublik bedurfte dieser Herausstellung eines Bildungscharakters, um als ehrenamtlicher Verein eingetragen zu werden und steuerliche Erleichterungen in Anspruch zu nehmen. Computerclubs profitierten von dieser Verbindung, da sich hiermit die ökonomische Unterstützung und die Gewährung von Freiräumen legitimieren ließen. Jugendliche konnten ihrerseits das Argument der Bedeutung von Computern in der zukünftigen Arbeitswelt nutzen, um ihre Eltern von einem Kauf eines Rechners zu überzeugen.⁴⁸ Die Hauptmotivation sich mit Computern zu befassen und Gemeinschaften zu gründen war jedoch nicht die berufliche Ausbildung. So verneinte Stefan Seeboldt auch die Frage, ob es berufliche Gründe gewesen seien, sich mit Computern zu befassen: 1984 habe es einfach bei ihm »gefunkt«.⁴⁹ Die Bedeutung, die dem Club als Ort der Vergemeinschaftung vor dem Hintergrund einer geringen Verbreitung von Heimcomputern zukam, lässt sich anhand der Aussage eines 15-jähri-

45 Haus der jungen Talente hat jetzt Computerklub, in: Berliner Zeitung, 23. Januar 1986.

46 Operative Informationen, Januar 1988, in: BStU MfS BV Bln Abt. XX 4334, S. 79.

47 Während es in der ersten Version, die in der Datenschleuder 16 veröffentlicht wurde noch unter Punkt 7 »Hacken« hieß, wurde es bei der ersten außerordentlichen Mitgliederversammlung am 8.II.1985 geändert. Vgl. zur Mitgliederversammlung und Satzungsänderung Datenschleuder 17.

48 Noller/Paul: Jugendliche Computerfans, S. 37 (wie Anm. 21).

49 Interview Thomas Otto mit Stefan Seeboldt: Mit einem eigenen Programm (wie Anm. 40).

gen Besuchers illustrieren. Dieser formulierte knapp als Grund für seine Teilnahme an den Veranstaltungen: »Mich interessieren Computer halt. Da ich selbst keinen habe, komme ich hierher.«⁵⁰ Andere Mitglieder, die einen eigenen Rechner hatten, brachten diesen zu Clubtreffen mit.

Die Öffnung der Grenzen im November 1989 brachte den DDR-Computerenthusiasten neue Möglichkeiten der Vernetzung. Die eingangs erwähnte gemeinsame Ost-West-Konferenz »KoKon« war dabei sowohl Ausdruck des Wunsches nach dem Dialog mit westdeutschen Computerexperten als auch einer sich ändernden Praxis der Vergemeinschaftung:

Wir haben niemanden gefragt, ob wir das machen dürfen. Früher hätte man ein Jahr gebraucht, um dafür die Weichen zu stellen. Diesmal haben wir es andersrum gemacht. Wir haben die zuständigen Stellen eingeladen, zum Beispiel die Post. Ich hoffe, daß von denen jemand kommt und als Gesprächspartner zur Verfügung steht.⁵¹

Nicht nur für die Computerfans der DDR ergaben sich aus der Grenzöffnung neue Möglichkeiten. Die Wiedervereinigung rettete in gewisser Weise den CCC. Ende der 1980er Jahre hatten zwei große Hacks – der NASA- und der KGB-Hack – den Wertekodex dieser Hacker angegriffen und interne Zerwürfnisse, die daraus resultierten, hätten beinahe zum Untergang des CCC geführt. Andy Müller-Maguhn, der infolge dieser Streitigkeiten quasi alle Ämter des Vereins verwaltete, zog bereits vor dem Mauerfall von Hamburg nach West-Berlin um. Wie viele junge Männer flüchtete er vor dem Wehrdienst auf die Insel West-Berlin, wo man von dieser Verpflichtung entbunden war. Seinen Umzug und den Fall der Mauer kann man als Glücksfall für das Fortbestehen des CCC ansehen. Im Anschluss an den KoKon wurde in Berlin ein Ableger des Hamburger Computer Clubs gegründet. In der Marienstraße in Berlin-Mitte mietete der Club neben dem Standort Hamburg neue Räume. In Berlin-Mitte kamen die Hacker, Tüftler und Bastler aus West und Ost zusammen. Der ehemalige DDR-Bürger Frank Rieger, der später zu einem der Sprecher des CCC wurde, sprach von einem 50/50 Anteil von West- und Ost-hackern nach der Wiedervereinigung, die sehr gut miteinander auska-

50 Stefan Seeboldt: Computer – enorm fleißig aber doof, in: Neues Leben 08/1986, S. 17.

51 Kongreß und Gründung eines Dachverbands der Computerclubs geplant: Computerszene in der DDR sucht Anschluß an den Westen, in: Computerwoche (1990), <https://www.computerwoche.de/a/computerszene-in-der-ddr-sucht-anschluss-an-den-westen,1144541> (abgerufen am 25.07.2017). Von der Post erschien allerdings niemand, das geplante Panel musste abgesagt werden.

men.⁵² Gemeinsame Werte, Praktiken und Vernetzungswünsche brachten neue, unbelastete Akteure in den CCC und vereinten zwei deutsche Hackerkulturen. Ein Schnittpunkt war der Umgang mit Informationen und Software.

Freier Zugang zu Informationen – freie Software

Um die Idee der freien Software zu verstehen, ist ein Rückgriff auf den Beginn der Softwaregeschichte sowie der Hackerkulturen in den USA hilfreich. Software wurde bis in die 1970er Jahre mit der Hardware zusammen ausgeliefert. Durch die voranschreitende Monetarisierung von Software wurde der Quellcode zunehmend geschützt, sodass es dem Nutzer nicht mehr möglich war, das Programm einfach anzupassen. In den 1980er Jahren gründete sich, ausgehend von den USA, als Gegenbewegung zu dieser Entwicklung die Free- beziehungsweise Open-Source-Software-Bewegung (F/OSS). In diesem Modell lag der Quellcode offen und dem Entwickler stand es frei, ob er eine finanzielle Gegenleistung für sein Programm verlangte oder nicht. In gewisser Weise bezog sich diese Idee auf Praktiken aus der akademischen Kultur: So wie die Arbeiten von Wissenschaftlern zitiert, erweitert oder korrigiert werden können, so sollte auch mit Software verfahren werden.⁵³ Der Code war für diese Hacker ein Gemeingut. Sie setzten den Programmcode mit Informationen gleich, welche gemäß der eigenen Ethik frei zugänglich sein sollten. Diesem Modell standen Firmen und Entwickler gegenüber, die auf eine Kommerzialisierung von Software abzielten. Diese verhinderten den Zugriff auf den kreativen und schöpferischen Kern ihres Produkts, um eine Vermarktung der Software sicherzustellen.⁵⁴ Die Bedeutung von Software und ihres Marktes nahm zu, während sie zunehmend spezialisiert wurde.⁵⁵ Ungeachtet dieser Entwicklungen waren Programme jedoch auch in den 1980er Jahren, als die freie Software-Bewegung entstand, nicht ausschließlich durch Kauf zu erwerben.

52 Vgl. Chaos Radio Express, Folge 161, <https://cre.fm/cre160-ddr>.

53 Vgl. z. B. Pekka Himanen: *The Hacker Ethic and the spirit of the information age*, New York 2001, S. 68 f.; Volker Grassmuck: *Freie Software. Zwischen Privat- und Gemeineigentum*, Bonn 2004, S. 178.

54 So wandte sich beispielsweise Bill Gates im Jahr 1976 offen an die Computer-Amateurszene und kritisierte, dass diese Programme kopierten. Bill Gates: *Open Letter to Hobbyists*, in: *Homebrew Computer Club Newsletter*, Februar 1976.

55 Vgl. zur Professionalisierung der Softwarebranche Nathan Ensmenger: *The Computer Boys take over. Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise*, Cambridge, London 2010.

In beiden deutschen Teilstaaten wurden zum Beispiel Programme über Funk und Fernsehen sowie über Fachzeitschriften verbreitet. Diese waren frei zugänglich und wurden unter anderem mittels Tonübertragung auf Kassetten, die bei einigen Computermodellen als Speicher genutzt wurden, kopiert oder aus den Zeitschriften abgetippt.

Dass die Forderung nach frei zugänglicher Software in der DDR von staatlichen Institutionen Unterstützung erhielt, kann angesichts der kollektivistischen Ideologie kaum verwundern. 1987 wurde ein Projekt von Computer-Fans für eine Software-Bibliothek in Dresden umgesetzt, das bei der Messe der Meister von Morgen (MMM) vorgestellt wurde. Diese Technik-Messe für Jugendliche wurde von der Freien Deutschen Jugend (FDJ) seit 1958 jährlich organisiert. Für die Software-Bibliothek, die 1987 bei dieser Messe den ersten Platz gewann, hatten verschiedene Computer- und Jugendclubs der DDR bereits Unterstützung durch selbstgeschriebene Software angekündigt.⁵⁶ Verhandelt wurde auch, dass diese Bibliothek nicht nur den Jugendclubs zur Verfügung gestellt werden sollte, sondern vielmehr der Allgemeinheit dienen sollte. Damit verbanden sich zwei Aspekte. Erstens verweisen diese Bemühungen darauf, dass es den Technikfans nicht nur um den persönlichen, sondern einen gemeinschaftlichen Nutzen der Vorteile und Errungenschaften der Computertechnologie ging. Zweitens zielte die Bereitstellung von Programmen in eigens eingerichteten Bibliotheken auf eine effizientere Nutzung verfügbarer Ressourcen ab. Dies war eine grenzübergreifende Gemeinsamkeit von Computeramateuren, die ihre Expertise in den Dienst der Gesellschaft stellen wollten.

In der DDR wurden Programme, die im Ausland entwickelt wurden, zahlreich kopiert, nicht nur von den Hobbyisten.⁵⁷ Trotz des CoCom-Embargos liefen die meisten Computersysteme in der DDR so zum Beispiel auf dem UNIX-System,⁵⁸ das von den Bell Laboratories in den USA entwickelt wurde und unter anderem die hierarchische Ordnerstruktur etablierte.⁵⁹ Der Club im HdjT wurde von den Teilnehmern unter anderem dazu genutzt, um Software und Spiele zu tauschen. Diese Praxis wurde durchaus geduldet, auch wenn es sich um proprietäre In-

56 Schreiben des Rats des Bezirks Dresden vom 1.10.1987, in: BArch Lichterfelde DR1/51/15196 (Band 4).

57 Vgl. Information zu vorliegenden ersten Erkenntnissen im Zusammenhang mit der Nutzung privater Rechentechnik, 1988, in: BStU MfS HA III 16710, S. 22. Die Untersuchung wurde 1986 begonnen.

58 Vgl. bspw. Entwickler- und Nutzergemeinschaft UNIX-kompatibler Software, 25. Juni 1986, in: BArch Lichterfelde DF/4/21879.

59 Hierauf beruhte auch das GNU-Projekt der Freien-Software-Bewegung. GNU steht dabei als rekursives Akronym für »Gnu is not Unix«.

halte und Spiele mit gewalttätigem Inhalt handelte. Dabei wurden in der DDR insbesondere gewalttätige Spiele aus den westlichen Ländern als harmlose Varianten kopiert, um den pazifistischen Charakter der DDR gegenüber den kapitalistischen Staaten herauszustellen.⁶⁰ Die Inhalte der getauschten Programme kümmerten den Clubleiter im HdjT indes nicht. Einzig das »Verschachern« von Software, also die Veräußerung gegen einen finanziellen Gegenwert, versuchte Stefan Seeboldt zu unterbinden, indem er damit drohte, diese Personen auf eine öffentliche Liste zu setzen.⁶¹ Dies betraf nicht nur Kopien proprietärer Software, sondern auch selbstgeschriebene Programme.

Computerclubs boten insofern einen Raum, in dem illegalen Tauschpraktiken nachgegangen werden konnte – im CCC betraf dies vor allem Passwörter. Mit einem Wertekodex, der den Diebstahl und das Verändern von Daten verbot, versuchte man diese Praktiken zu lenken und damit einen Balanceakt zwischen Freiheiten und Schutzregeln zu meistern. In der Bundesrepublik distanzierte sich der CCC klar von Raubkopien: »Wir sind das Gegenteil von Computerkriminellen, die wegen des eigenen finanziellen Vorteils in Computersysteme eindringen und irgendwelche Sachen von dort verkaufen; genauso wie wir uns ganz klar von Leuten distanzieren, die Software kopieren und dann weiterverkaufen.«⁶² Einer der meistverhandelten Punkte beim KoKon war item die Frage des freien Informationsaustauschs und damit verbunden die Idee der frei zugänglichen Software. Der CCC richtete zum Beispiel auf diesem Kongress ein Kopierzentrum ein, durch das sich DDR-Bürger mit Kopien von Hackerzeitschriften, sowie westlichen Computerzeitschriften kostenlos ausstatten konnten. Besonders vielseitig waren die Diskussionen über Software während der zwei Tage. »Warum man Software klauen muss«⁶³ hieß ein Tagungspunkt, unter dem vor allem Prof. Dr. Völz vom Zentralinstitut für Kybernetik und Informationsprozesse in Ost-Berlin und Freiherr von Gravenreuth aus München, der als Anwalt in der Bundesrepublik zahlreiche Verstöße gegen das Urheberrecht verhandelt hatte, kontrovers debattierten. Wesentlicher Aspekt der Diskussionen war die Frage der freien Verfügbarkeit von Software. Während Dr. Völz in dieser ein Gemeingut sah, dem Vorrang vor wirtschaftlichen Interes-

60 Vgl. Jens Schröder: *Auferstanden aus Platinen: die Kulturgeschichte der Computer- und Videospiele unter besonderer Berücksichtigung der ehemaligen DDR*, Stuttgart 2010, S. 97.

61 Operative Informationen, Januar 1988, in: BStU MfS BV Bln Abt. XX 4334, S. 79.

62 *Kreatives Chaos*, in: 64'er Magazin, Oktober 1984. Hier zitiert nach CCC (Hg.): *Die Hackerbibel I*, Löhrbach 1985, S. 14.

63 KoKon 90 – Drüben Datenreisen, in: ST-Computer Magazin, 4/1990.

sen einzuräumen sei, verwies Freiherr von Gravenreuth auf das Eigentumsrecht, sowie auf die Notwendigkeit der angemessenen Entlohnung des kreativen Schöpfungsprozesses. Als Mittelweg verwies Dr. Völz letztlich auf die Idee einer gemeinsamen Rechteverwertung für Software nach dem Vorbild der GEMA. Dieses Beispiel verdeutlicht nicht nur, welcher gesellschaftliche Stellenwert Software beigemessen wurde, sondern vor allem, dass es sehr unterschiedliche Vorstellungen hinsichtlich des entstehenden Software-Marktes gab. Die zentrale Frage war hierbei nicht, ob eine kommerzielle Vermarktung von Software legitim wäre, sondern vielmehr wie mit dem zugrunde liegenden Wissen umzugehen sei.

Auch auf der Ebene der Hardware förderte KoKon überraschende Befunde zutage. Bei Technologieprodukten, deren Komponenten fortwährend weiterentwickelt werden, liegt die Annahme nahe, dass ein neueres Produkt, das auch eine höhere Leistung erzielt, eine gesteigerte Akzeptanz potenzieller Nutzer generieren kann. Bei diesem ersten gemeinsamen Kongress von Computeramateuren zeigte sich jedoch, dass nicht nur die reinen Leistungsdaten der Geräte ein maßgebliches Kriterium waren. Denn einige DDR-Bürger nahmen die westliche Technik trotz der fraglos fortschrittlicheren Technik durchaus kritisch auf und verwiesen nicht ohne Stolz auf eigene Technologien und Praktiken. Der Leiter des HdjT hob jedoch positiv hervor, dass man im Computerclub in Ost-Berlin glücklicherweise bereits vor der Öffnung der Grenzen an westlicher Technologie arbeiten durfte.⁶⁴ In dieser Sicht spiegelte sich nicht nur die Anerkennung der technischen Güte der westlichen Produkte, sondern darüber hinaus die Hoffnung, durch deren Beherrschung auf künftige Herausforderungen vorbereitet zu sein. Da zu diesem Zeitpunkt bereits abzusehen war, dass Computer aus dem Westen künftig auch den Markt der DDR dominieren würden, versprach die Vertrautheit mit diesen Modellen einen Wettbewerbsvorteil. Für andere Teilnehmer aus der DDR verbanden sich mit der Vorrangstellung der westlichen Technologie jedoch Ängste. In Bezug auf die Öffnung zum Westen wurden Befürchtungen geäußert, dass der Computer im Osten zum »Konsumgut verkomme«.⁶⁵ Ähnliche Bedenken hatte jedoch auch schon der westdeutsche CCC im Jahre 1981 geäußert und davor gewarnt, Computer als reines Konsumgut zu betrachten. Dies unterstreicht zugleich, dass es Computerenthusiasten in beiden Teilstaaten nicht einfach nur darum

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ KOKON 004 msc/fr, in: Wau Holland Stiftung (WHS), CCC Karton I.

ging, das neuste und beste Computermodell zu haben,⁶⁶ sondern dass mit dem Computer auch eine Identität verbunden wurde. Die eigenen kulturellen Praktiken wurden mit der Öffnung der Grenzen kontingent, auch im Computergebrauch. So wurde unter anderem gemahnt, dass der westliche Technologievorsprung nicht dazu führen dürfe, Produkte und Praktiken aus der DDR zu verdrängen. Technik solle ruhig durch die Unterstützung aus dem Westen kommen, was durch Spendensammeln unter anderem geschah,⁶⁷ die Inhalte allerdings aus dem Osten. Die kritischen Stimmen betonten, dass nicht alles aus der DDR zugrunde gerichtet oder klein geredet werden sollte und auf keinen Fall sahen sie sich als Bittsteller. Aus Fehlern der anderen könne man hingegen lernen, so hofften einige Teilnehmer des Kongresses, und dieses Wissen beispielsweise in Mailbox-Systeme einbringen, die nun auch für den Osten aufgebaut werden sollten.⁶⁸

Gerade beim Aufbau der Mailboxen spielten Hacker und Computerfans aus Westdeutschland eine wichtige Rolle. Auch dieses Thema wurde beim KoKon verhandelt. Das Zerberus-Netz, ein Mailboxsystem, das seit 1984 bestand, war auch schon vor dem Mauerfall von Aktivisten der DDR genutzt worden, um Informationen in die Bundesrepublik zu leiten. Es diente vor allem der Vernetzung von Gruppen in der Bundesrepublik, die nicht den Computergebrauch an sich befördern wollten, sondern wurde zum Beispiel von Umweltaktivisten zur Vernetzung genutzt. Ein solches System plante man nun gemeinsam für den Osten Deutschlands.⁶⁹

66 Dies ist zu vergleichen mit der noch heute bestehenden Demoszene, die ältere Computermodelle und Programme weiterhin nutzen und hiermit zu demonstrieren versuchen, dass in jedem System Potenzial zur Weiterentwicklung und Kunstschöpfung vorhanden ist. Eine gewisse Konsumkritik geht damit einher, wenngleich das Hauptaugenmerk auf dem künstlerischen Schaffen liegt. Siehe hierzu z. B. Daniel Botz: *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*, Bielefeld 2011; Doreen Hartmann: *Digital Art Natives. Praktiken, Artefakte und Strukturen der Computer-Demoszene*, Berlin 2017.

67 Vgl. *Computerszene in der DDR sucht Anschluß an den Westen*, in: *Computerwoche*, 3.2.1990, <http://www.computerwoche.de/a/computerszene-in-der-ddr-sucht-anschluss-an-den-westen,1144541>; *Computerhilfe e. V. 1989-1992*, in: *BArch Koblenz B/138/70115*.

68 KOKON 004 msc/fr (wie Anm. 65).

69 Vgl. *DDR sucht Anschluß* (wie Anm. 51).

Fazit

Computerclubs erwuchsen aus unterschiedlichen Initiativen und spielten eine wesentliche Rolle bei der Herausbildung und Vernetzung von Hackerkulturen. Wie dieser Artikel zeigte, lassen sich dabei mehr Gemeinsamkeiten zwischen Ost- und Westdeutschland ausmachen als bisher angenommen. Die Computernutzung war nicht nur eine Praxis, der man alleine nachging, sondern führte in Ost- und Westdeutschland zu Vergemeinschaftungen und damit zur Herausbildung gemeinsamer Werte. Diese standen jedoch immer in einem Spannungsverhältnis zu denjenigen der Mehrheitsgesellschaft. Auch wenn die Hacker des CCC einen großen Handlungsspielraum hatten und sich politisch engagieren konnten, waren sie jedoch gleichsam dazu genötigt, bestimmte Handlungen zu unterbinden, um Legitimität zu erhalten. Noch stärker galt für den ostdeutschen Club im Haus der Talente, der durch die SED-Diktatur überwacht wurde, dabei aber bis zu einem gewissen Grad Freiräume für Computernutzer aufwies. Diese Gemeinschaften, die sich um die Computertechnologie bildeten, verstanden sich und ihr Wertemodell nicht in einem exkludierenden Sinne, sondern waren prinzipiell für alle Interessenten offen. Nicht zuletzt indem sie den Kontakt zu Computern ermöglichten, wirkten die Clubs ihrerseits in die Gesellschaft hinein.

In beiden Teilstaaten wurden Computer von Hobbyisten als zukunfts-trächtige Technologie und als Machtinstrument gedeutet, deren Aneignung anzustreben sei. Zugleich galten Computer für diese Amateure nicht als nur Werkzeuge und Mittel zur Rationalisierung, sondern als Objekte der Kreativität. Insbesondere in dem schöpferischen Prozess des Programmierens lag die Aneignung der Technologie begründet, die beide Hackerkulturen als Anspruch teilten. Ungeachtet aller Ähnlichkeiten wurde durch die Zäsur des Mauerfalls die Deutungshoheit über den Umgang mit Computertechnologie zum Gegenstand von Aushandlungsprozessen.

Das Vernetzungstreffen im Februar 1990 fördert dabei zwei wichtige Befunde in Bezug auf die Computernutzung zutage. Erstens unterschieden sich Computernutzer und die Bewertung von Computern nur geringfügig, obwohl die DDR in der Verbreitung und dem Stand der Computertechnologie hinter der Bundesrepublik zurückstand. Allerdings spielte dieser Unterschied auf der Ebene der Hardware nur eine untergeordnete Rolle, da für beide Computerkulturen die Praktiken selbst im Mittelpunkt standen. Insbesondere in Anbetracht dieser technologischen Divergenz im Fortschritt der Computertechnologie lässt

sich festhalten, dass die DDR-Hobbyisten nicht schlichtweg neidvoll auf die Errungenschaften aus dem Westen blickten. Die kulturellen Praktiken und gemeinschaftlichen Werte wurden teilweise höher gewertet als die neusten Computermodelle. Zweitens einte sie ein gewisses Maß an Konsumkritik und die Idee des freien Informationsaustauschs, wengleich sie aus verschiedenen gesellschaftlichen Diskursen entsprangen. Die Funktionsweise und das Potenzial der Computertechnologie ließ sich mittels Eigenkonstruktionen und Programmieren erschließen und damit den eigenen Bedürfnissen anpassen. Hierdurch konnte Wissen generiert, erschlossen und verbreitet werden. Nicht zuletzt drückte der schöpferische Akt ein spezifisches Selbstwertgefühl aus. Nach der Öffnung der Grenzen im Jahr 1989 stellten diese Aspekte wesentliche Verbindungsglieder der nun zusammengewachsenen Computerkulturen aus beiden deutschen Teilstaaten dar.