

Christian Stöcker
Nerd-Attack!

Christian Stöcker

Nerd-Attack!

Eine Geschichte der digitalen Welt
vom C64 bis zu Twitter und Facebook

Deutsche Verlags-Anstalt

1. Auflage

Copyright © 2011 Deutsche Verlags-Anstalt, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
und SPIEGEL-Verlag, Hamburg

Alle Rechte vorbehalten

Typografie und Satz: Brigitte Müller, DVA

Gesetzt aus der Swift

eISBN 978-3-641-05588-2

www.dva.de

Inhalt

Vorwort	7
1 Computer und Kalte Krieger	9
2 Kopierer und Künstler	23
3 Flucht ins All – Spielwelten und Nerd-Kultur	53
4 Hacker = Verräter	77
5 Althippies, Acid Phreaks und die Freiheit der Netze	105
6 Digital ist besser	121
7 Werkzeuge für Weltenschöpfer	144
8 Die Liebe, der Sex und das Netz	159
9 Das größte Gratiskaufhaus der Welt	178
10 Remix	207
11 Wir Überforderten	222
12 Die langen Leinen der Konzerne	236
13 Digitale Grabenkämpfe	255
14 Infokrieger und Cyber-Anarchisten	275
Nachwort	301
Quellenverzeichnis	311
Personenregister	317

Für Dinny

Vorwort

Im Sommer 2011 scheint das Internet endgültig seine historische Bedeutung beweisen zu wollen, und sei es mit schierer Nachrichtenpräsenz. Die Despoten in Tunesien und Ägypten sind verjagt, in Libyen tobt ein Krieg zwischen Regierung und Rebellen. Die Regime in Syrien und im Jemen wackeln. All das nahm seinen Anfang, als sich am 17. Dezember 2010 ein junger Tunesier namens Mohammed Bouazizi in seinem Heimatort Sidi Bouzid öffentlich selbst verbrannte, um gegen Ungerechtigkeit und Perspektivlosigkeit in seinem Land zu protestieren. Die Protestbewegung, die daraufhin entstand und sich nicht zuletzt über Facebook und Twitter sammelte, hat mittlerweile weite Teile der arabischen Welt erfasst. Auch in Spanien und der Türkei gehen Zehntausende junge Menschen auf die Straße, aus anderen Gründen, aber in expliziter Solidarität mit der arabischen Jugend. Viele von ihnen tragen seltsame weiße Masken und bekennen sich zu einer gesichts- und führerlosen Gruppierung namens »Anonymous«.

Anderswo entwenden Hacker aus dem Spielkonsolen-Netzwerk des japanischen Konzerns Sony etwa 100 Millionen Datensätze mit Namen, Adressen, Altersangaben und womöglich Kreditkartendaten der Nutzer. Cyber-Guerilleros mit merkwürdigen Namen wie LulzSec machen durch Einbrüche in Firmennetze, aber auch durch direkte Angriffe auf FBI, CIA, den US-Senat und andere Ziele von sich reden.

Westliche Unternehmen und Sicherheitsbehörden sind alarmiert, nicht nur durch die Aktionen solcher Spaß-Hacker. Professionelle Angreifer nutzen Sicherheitslücken in Firmenrechnern aus, verschaffen sich mit den Mitteln des digitalen Trickbetrugs Passwörter oder andere Zugangsmöglichkeiten zu eigentlich strengstens gesicherten Daten. Zu den Opfern gehören Berater aus dem Umfeld von US-Präsident Barack

Obama ebenso wie das Rüstungsunternehmen Lockheed-Martin und mehrere Giganten der Öl- und Gasbranche. Die deutsche Bundesregierung reagiert, indem sie ein »Cyber-Abwehrzentrum« gründet, besetzt mit vorerst zehn Beamten.

Seit Jahren verändert das Netz die private und die öffentliche Kommunikation, Mobiltelefone machen es zum selbstverständlichen Alltagsaccessoire. Unterhaltung, Information, Kommunikation, Protest und Propaganda: Alles hat neue Regeln, wird schneller, unübersichtlicher, unberechenbarer. Nerds, die Pioniere der Digitalisierung, sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen, beeinflussen längst nicht mehr nur Technologie, sondern Kultur, gesellschaftliches Zusammenleben, Weltanschauungen. Zugleich hat sich für viele Ältere ein Graben aufgetan.

Wo setzt der Bruch ein? Woher stammen die Zutaten der Netzkultur? Warum sind Raubkopien scheinbar untrennbar mit der digitalen Welt verbunden? Was haben die Commodore-Kids der achtziger Jahre mit Napster, iTunes und den Nöten der Filmindustrie zu tun? Mit den Netzanarchisten von heute? Was verbindet den KGB-Hacker Karl Koch, der 1989 starb, mit dem WikiLeaks-Gründer Julian Assange? Noch immer wird das Internet ebenso wie der Diskurs darüber massiv von den USA dominiert, während sich deutsche Politiker auch 2011 noch unendlich schwer damit tun – warum dieses Gefälle?

»Nerd-Attack!« ist eine Reise zu den Schauplätzen der digitalen Revolution, zu Bastlern und Programmierern, die die Welt verändert haben, zu Hackern und Crackern, einfachen Usern und politisch ambitionierten Piraten. Es handelt nicht in erster Linie von technologischen Entwicklungen, sondern von ihren gesellschaftlichen und kulturellen Folgen, von unstillbarer Neugier und unaufhörlichem Wandel. Angefangen hat all das für viele Menschen – auch für mich – mit dem C64, der in Millionen Kinderzimmern eine Tür öffnete. Einen Zugang zur digitalen Welt.

Kapitel 1

Computer und Kalte Krieger

*Back in the Ronald Reagan days
When we put satellites in space
When boys wore skinny leather ties,
Like Don Johnson from Miami Vice*

*When Eminem was just a snack
And Michael Jackson's skin was black
Back when the coolest thing in store,
Was a Commodore 64...**

»Back to the 80s« von der dänischen Popband Aqua

Wer hätte damals gedacht, dass die frühen Achtziger im Rückblick betrachtet wie eine heile Welt erscheinen würden? Der Globus schien ständig am Abgrund entlangzukullern, und der nukleare Holocaust wurde zum beliebten Gegenstand popkultureller Betrachtungen. Popsongs reflektierten die unmittelbar bevorstehende ökologische Katastrophe.

Wer einen Teil seiner Kindheit in dieser Zeit verbracht hat, wuchs in dem Bewusstsein auf, dass das Ende jederzeit kommen konnte. Und dennoch, oder gerade deswegen, war die Welt nie wieder so einfach wie damals.

* Damals zur Zeit von Ronald Reagan
als wir Satelliten ins All schossen
als Jungs schmale Lederschlipse trugen
wie Don Johnson in Miami Vice

Als Eminem (M&M) nur ein Snack war
als Michael Jacksons Haut noch schwarz war
als das Coolste überhaupt
ein Commodore 64 war

Kapitel 1

Die Sowjets hatten mit ihren Panzern Afghanistan besetzt, das wussten auch wir Kinder, aus der Tagesschau. Der Westen hatte so viel Mitleid mit den unterdrückten muslimischen Traditionalisten im Land, dass er sie nach und nach mit Geld und Unterstützung zu der schlagkräftigen Terrorgruppe machte, die im dritten Jahrtausend den Ersatz für die Bedrohung aus dem kommunistischen Block abgeben würde. Das wussten wir natürlich noch nicht, nicht einmal die Erwachsenen begriffen das. Ein weltumspannender Konflikt auf einmal reicht ja auch.

Es waren genügend Atomsprengköpfe vorhanden dies- und jenseits des Atlantiks, um den ganzen Planeten in eine verseuchte Wüste zu verwandeln, durchwandert von vom Krebs zerfressenen lebenden Toten, den letzten Resten der Menschheit. Das wussten wir aus »The Day After«.

Dass diese Arsenale jederzeit abgefeuert werden könnten, von einem durchgedrehten Zentralcomputer etwa, das wussten wir aus »War Games«.

Und wenn uns der atomare Holocaust erspart bleiben sollte, steuerten wir in jedem Fall auf eine Zukunft zu, in der die Flüsse vergiftet, die Wälder tot, die Luft verpestet und die Meere mit einem Ölteppich bedeckt sein würden. Das wussten wir von den Grünen.

Die frühen Achtziger waren eine Zeit, in der die Apokalypse eine permanente, reale Möglichkeit war. Gleichzeitig und paradoxerweise herrschte damals die unbedingte Überzeugung, wenigstens in den Kinderzimmern der westdeutschen Mittelschicht, dass der Fortschritt nicht aufzuhalten sein würde. Dass auch wir eines Tages all das Spielzeug aus den James-Bond-Filmen würden benutzen können (abgesehen von Maschinengewehren unter der Stoßstange vielleicht), dass es irgendwann, vermutlich in unserer Lebenszeit, fliegende Autos geben würde, Laserpistolen, Raumschiffe, die fernste Planeten ansteuern. Und, auch wenn dieser Gedanke so niemals ausformuliert wurde:

dass Computer unser aller Leben verändern würden. Und sei es nur, indem sie uns einen ständigen, kostenlosen Strom immer besserer, immer ausgefeilterer Spiele bescherten. Von all den Versprechungen, die uns über die Zukunft immerfort gemacht wurden, waren Computer die einzigen, die es tatsächlich in unsere Kinderzimmer schafften.

Sie schufen Möglichkeiten, die es bislang nicht gegeben hatte – einschließlich derer, mit rudimentären Programmierkenntnissen, die man am Heimcomputer erworben hatte, beinahe einen Atomkrieg auszulösen, wie Matthew Broderick das in »War Games« (1983) getan hatte – und die Welt dann selbstredend in letzter Minute zu retten.

Heimcomputer und ihre auch für Kinder unter 14 wahrnehmbare rapide Entwicklung waren die real vorhandenen, berühr- und benutzbaren Vorboten einer sich immer schneller nähernden, verheißungsvollen Zukunft. Oder, wie es Thomas und Zini aus der Vorabend-Pflichtprogrammserie »Spaß am Dienstag« ausgedrückt hätten: Sie waren ein Vorgucker. Ein Vorgeschmack auf eine Welt, in der all das möglich sein würde, was bis dahin nur in Science-Fiction-Filmen vorkam.

Die Geräte, die uns die Zukunft in die Kinderzimmer bringen sollten, sahen allerdings erst mal so gar nicht nach Science-Fiction aus: braun eingefärbte, geschrumpfte Schreibmaschinen, die an einen herkömmlichen Fernseher angeschlossen wurden und denen jeder Hauch von Futurismus vollständig abging. Von außen betrachtet. Denn futuristisch war, was sie konnten. Mehr als je ein Gerät aus der Sparte Unterhaltungselektronik zuvor nämlich. Musik machen, Bilder zeigen (auch solche pornografischer Natur, wie wir irgendwann lernten), eine Verbindung zur Welt herstellen, bei den Hausaufgaben helfen (was wir gern den Eltern gegenüber hervorhoben, wovon wir jedoch eher selten Gebrauch machten) und vor allem eines: Spiele bereitstellen. Immer wieder neue, immer bessere, komplexere, grafisch aufwändigere, spannende, herausfordernde,

Kapitel 1

clevere, brutale, elegante, Gemeinschaft bildende Spiele. Und zwar in der Regel kostenlos.

Die Vorstellung, dass ein einzelnes Gerät scheinbar unendliche Möglichkeiten eröffnet, hat das Bewusstsein dieser Generation geprägt – auch wenn das vielen ihrer Mitglieder kaum klar sein dürfte. Der Commodore 64, der erfolgreichste Computer aller Zeiten, der sich allein in Deutschland drei Millionen Mal verkaufte, weltweit vermutlich zehnmal so oft, leitete in den Köpfen von Kindern und Jugendlichen eine Veränderung ein, die bis heute nachwirkt – und diese Generation von allen vorangegangenen unterscheidet.

Der C64 und das um ihn herum wuchernde Ökosystem installierten in unseren Köpfen ein Gefühl von nahezu unbegrenzter Machbarkeit, der Kalte Krieg, die drohende Umweltkatastrophe eines von nahezu absoluter Ohnmacht. Vieles von dem, was den heute 30- bis 40-Jährigen von den Älteren vorgeworfen wird – politische Apathie, ein Mangel an gesellschaftspolitischen Visionen, eine laxe Einstellung zum Urheberrecht und nicht zuletzt die Bereitschaft, sich technologischen Wandel ohne Rücksicht auf Geschäftsmodelle, gesellschaftliche Konventionen oder rechtliche Fragen zunutze zu machen – sind mittelbare oder unmittelbare Folgen dieser paradoxen Kombination aus Ohnmacht und grenzenlosen Möglichkeiten.

Die Generation C64 ist die erste, die nicht mit einem oder zwei fundamentalen technologischen Fortschritten zurechtkommen musste. Sie lebt seit ihrer Kindheit in einer Welt, zu der permanenter, sich unentwegt beschleunigender technischer Wandel in einem nie gekannten Ausmaß gehört. Diese Generation erlebte schon in jungen Jahren nicht nur die Einführung des Farbfernsehens, des Videorekorders, der CD und des Computers, sondern auch den Siegeszug des Handys und den des Internets. Noch nie in der Geschichte der Menschheit haben sich in so schneller Abfolge so viele so tief greifende

technische Veränderungen ereignet, die unmittelbar den Alltag jedes Einzelnen betreffen. Nicht alle können dieses Tempo mitgehen.

Unsere digitale Gegenwart begann 1982, als der Commodore 64 seinen Weg in deutsche Kinderzimmer antrat. Die meisten Deutschen unter vierzig leben in ihr. Die meisten derer, die hierzulande bis heute politische oder ökonomische Entscheidungen treffen, gesellschaftliche Diskurse dominieren, sind in dieser Gegenwart bis heute Zaungäste. Es geht eine Kluft durch dieses Land – und wenn es uns nicht gelingt, sie zu schließen oder wenigstens zu überbrücken, wird das nicht nur für das gesellschaftliche Zusammenleben, sondern auch für unsere ökonomische Zukunft gefährliche Folgen haben. Dieses Buch handelt von dieser ersten Generation, die in einer digital geprägten Welt aufwuchs, meiner Generation, von denen, die danach kamen – und von ihrem bis heute schwierigerem Verhältnis zu denen, die in einer anderen, einer vergangenen Epoche erwachsen geworden sind.

Kalter Kinderzimmerkrieg

Natürlich lebte man als Kind in der ersten Hälfte der Achtziger trotz drohender nuklearer und ökologischer Apokalypse nicht in ständiger Angst. Schon allein deshalb, weil das gar nicht durchzustehen gewesen wäre. Und weil unsere Eltern, in Zusammenarbeit mit Unterhaltungs- und Spielzeugindustrie viel unternahmen, um die bedrohliche Realität ein bisschen zu relativieren. Aber die Vorstellung, »Wetten, dass..?«, »Star Trek«, Playmobil und Carrera-Rennbahnen hätten all das so weit aus unserem Bewusstsein verdrängt, dass es keine Rolle spielte, ist absurd. Und leicht zu widerlegen.

Als ich meine Eltern Anfang 1980, mit sieben oder acht Jahren, fragte, was das Wort »Boycott« bedeute, das damals ständig in den Nachrichten vorkam, erklärten sie mir, dass das

Kapitel 1

große Russland das kleine, wehrlose Afghanistan einfach so besetzt habe und dass nun darüber gestritten werde, ob man an den Olympischen Sommerspielen in Russlands Hauptstadt Moskau teilnehmen oder aus Protest fernbleiben solle. Das verstand ich sofort. Zum ersten Mal in meinem Leben hatte ich das intensive Gefühl, politisch aktiv werden zu müssen.

Dass die Russen böse waren und uns irgendwie bedrohten, dass sie die Leute in ihrem Land einsperrten und eine Mauer durch Deutschland gebaut hatten, das hatte man uns schon erklärt. Aber dass ein so großes Land ein kleines einfach überfiel, war viel leichter zu verstehen und zu verdammen. Als habe ein Schulhofschläger, den man schon die ganze Zeit argwöhnisch beobachtet hatte, einen kleinen Brillenträger, wie man selbst einer war, attackiert. Zur Geburtstagsfeier von so einem wäre man nicht hingegangen, auch wenn man eingeladen worden wäre.

Es scheint mir ein enormes Anliegen gewesen zu sein, meinem Abscheu über den Einmarsch in Afghanistan öffentlich Ausdruck zu verleihen. Ich nahm die Papprückseite eines karierten Schulblocks, malte darauf mit Buntstiften einen Soldaten mit grüner Uniform und rotem Hammer-und-Sichel-Signet auf dem Helm und strich den Soldaten mit rotem Buntstift durch. Dann versah ich den Pappdeckel mit einem Slogan und stellte ihn, nach außen zeigend, zwischen den inneren und äußeren Flügel unseres Kinderzimmerfensters. Jeder, der auf dem Bürgersteig vor unserer Hochparterrewohnung vorbeiging, konnte nun lesen: »Russen nein – Boykott ja!«

Der Kalte Krieg besaß eine ständige, unterschwellige Präsenz in dieser Zeit. Er war aber für uns Mittelschichtkinder stets eingebettet in ein familiäres Gefühl der Sicherheit. Abends, auf dem Sofa im Wohnzimmer, wenn der Kalte Krieg wieder einmal die für uns so langweiligen Nachrichten dominierte, saß Papa vor dem Grundig-Fernseher in Holzimitatoptik, aß

belegte Brote und trank Bier. Meistens erschien der Ost-West-Konflikt ohnehin in Form von Unterhaltung. Er spielte eine Rolle in Filmen mit John Wayne oder James Bond, die am Samstagabend nach 23.00 Uhr im Fernsehen liefen und die wir manchmal mit ansehen durften. Er hatte Gastauftritte in den Vorabendfernsehserien, die wir auf keinen Fall verpassten: »Ein Colt für alle Fälle« oder »Trio mit vier Fäusten«. Und er wurde gespielt.

Die Kinder, die zu dieser Zeit noch Spielzeugpanzer und Plastiksoldaten besitzen durften, die mit den weniger politisch korrekten Eltern, ließen im Sandkasten, am Strand und am Bach natürlich gute Amerikaner gegen böse Russen antreten. Die Helden in den Filmen, die wir nicht sehen durften, kämpften auch immer gegen die Kommunisten. Rambo zum Beispiel oder Chuck Norris. Männer, die auf den Filmplakaten riesige Waffen in den Händen hielten, die wir auch unbedingt haben wollten.

Am intensivsten aber wurde der Kalte Krieg in den Kinderzimmern jener Tage am Computer nachgespielt. Der Commodore 64 war neben vielen anderen Dingen eines der erfolgreichsten Propagandavehikel seiner Zeit.

Die Elf-, Zwölf-, Dreizehnjährigen, die mit ihm spielten, besorgten sich ihre Propagandamittel sogar selbst, in der Regel auf illegalem Weg. Auch, aber nicht nur, weil viele der plumpsten, brutalsten und deshalb beliebtesten antirussischen Spiele in Deutschland auf dem Index standen: »Raid over Moscow«, »Beach Head«, »Green Beret«. Wir hatten sie alle. Jeder von uns. Der Jugendschutz stand damals vor einem ähnlichen Dilemma wie heute: Wie soll man in einer Umgebung, in der Spiele ohnehin vor allem auf illegalem Weg verbreitet werden, für die Durchsetzung von Altersfreigaben sorgen? Der C64 und die Raubkopie gingen sehr früh eine unheilige Symbiose miteinander ein, die sich allerdings letztlich als immens fruchtbar erweisen sollte. Zum ersten Mal in der Geschichte

Kapitel 1

wurde die verlustfreie, kinderleicht anzufertigende Digitalkopie zum Motor einer neuen Entwicklung und gleichzeitig zur fundamentalen Bedrohung für eine ganze Branche. Ganz ohne Internet.

Im Kleinraumbüro

Ich bekam meinen Commodore 64, kurz C64, zu meinem elften Geburtstag, am 1. Februar 1984. Er erhielt einen Ehrenplatz in der Ecke zwischen einem von oben bis unten mit Werbeaufklebern verzierten Buchenkleiderschrank und der Gasheizung auf unserem alten Kinderzimmertisch mit seiner zerkratzten und bemalten Kiefernholzplatte. Meine Computerecke sah aus wie eine knallbunte Kinderzimmerversion eines jener Cubicles, in denen moderne Großraumbüroarbeiter ihre Arbeitstage verbringen. Über dem Fernseher hing ein selbst gemaltes Bild vom Räuber Hotzenplotz mit sieben Messern und einer Pistole im Gürtel.

Den Fernseher, das wichtigste Zubehör für meine neue Errungenschaft, hatten meine beiden Schwestern und ich gemeinsam zu Weihnachten bekommen. Ohne den Fernseher ging es nicht. Der C64 wurde mit einem normalen TV-Antennenkabel daran angeschlossen. Einen speziellen Computermonitor brauchte man nicht, was ein echter Vorteil war: TV-Geräte waren in den frühen Achtzigern in der Regel Farbfernseher, während Computermonitore weiße, orangefarbene oder grüne Schrift auf schwarzem Untergrund boten. Gut zum Arbeiten, gar nicht gut zum Spielen. Zumal der C64 stolze 16 Farben darstellen konnte.

Vermutlich war der dringliche Wunsch nach einem eigenen Fernseher an den langen Sonntagnachmittagen entstanden, wenn im ZDF Kinderserien liefen, unser Vater aber das in unseren Augen langweiligste und quälendste Fernsehprogramm von allen sehen wollte: seltsame Autos mit nur einem

Sitzplatz, die mit monotonem Heulen stundenlang im Kreis herumfahren. Nach konzertiertem Quengeln wurde unser Wunsch irgendwann erfüllt, wir bekamen ein kleines Gerät mit acht Programmwahltasten im silbergrauen Gehäuse.

Ich kann mich aus meiner Kindheit nur noch an drei Dinge erinnern, die ich außer dem Fernseher unbedingt besitzen wollte: ein ferngesteuertes Auto, ein BMX-Rad und einen Commodore 64. Das Einzige, was ich mir im Rückblick nicht mehr richtig erklären kann, ist der Wunsch nach dem Computer. Wie gerade dieses Gerät die Sehnsucht einer ganzen Generation von Jungs – seltener Mädchen – beflügelte, ist ein Rätsel, das mancher Vermarkter bestimmt noch heute gern lösen möchte. Die Sehnsucht all jener Jungs in der westlichen Welt (ein paar 64er schafften es in den Achtzigern auch in den Ostblock, aber nicht sehr viele) machte den C64 jedenfalls zum bis heute meistverkauften Computer der Geschichte. Rein rechnerisch stand im Jahr 1994, dem letzten, in dem der C64 noch hergestellt wurde, in mehr als jedem zehnten deutschen Haushalt einer. De facto dürfte die Dichte in Westdeutschland ungleich höher, in den damals tatsächlich noch neuen Bundesländern im Osten dafür ungleich niedriger gewesen sein – obwohl Ramschverkäufe bei Aldi und anderen Discountern Anfang der Neunziger sicherstellten, dass auch die Kinder der ehemaligen DDR noch einen C64 bekommen konnten, wenn sie wollten. Karstadt verkaufte eine »Terminator 2 Edition«, samt Joystick, Laufwerk, Spiel zum Film und Bild von Arnold Schwarzenegger auf dem Karton für 600 D-Mark. Und die »Action Box« von Quelle warb mehr oder minder explizit mit den Möglichkeiten, sich durch Raubkopien schnell eine Spielesammlung zuzulegen. Neben dem Laufwerk und ein paar Spielen lagen ihr zehn Leerdisketten bei – und ein abschließbarer Diskettenkasten mit Platz für hundert Stück.

Der C64 war ein hässliches bräunliches Gerät mit noch brauneren Tasten, von manchen halb zärtlich, halb spöttisch

Kapitel 1

»Brotkasten« genannt. Beim Einschalten begrüßte es einen mit einem in zwei unterschiedlichen Blautönen gehaltenen Bildschirm – hellblau der Rahmen, dunkelblau das Bearbeitungsfeld – und der Überschrift **** Commodore 64 BASIC V2 **** 64 K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE. Darunter folgte ein erwartungsvoll oder, je nach Betrachtungsweise, stoisch und indifferent blinkender Cursor. Dazwischen die Verheißung »READY«. Der Startbildschirm des 64ers war eine Tabula rasa, ein leeres Spielfeld, das befüllt, beackert, bezwungen werden wollte.

Ich kann mich nicht erinnern, dass einer meiner Freunde zu dieser Zeit schon einen Computer besessen hätte. Selbst die Schmitts, ein Brüderpaar, das immer alles hatte, was wir anderen unbedingt haben wollten – Bonanza-Räder, Silvesterknaller mitten im Jahr, einen Hobbyraum mit Tischtennisplatte –, besaßen keinen C64. Das Gerät kostete bei seiner Markteinführung in Deutschland fast 1500 D-Mark, das Diskettenlaufwerk VC 1541, schlicht »Floppy« genannt, weil es mit biegsamen Disketten, Floppy Discs, gefüttert wurde, noch einmal 850 D-Mark. Das war weit jenseits der Budgets für ein übliches Weihnachts- oder Geburtstagsgeschenk. Die Preise fielen jedoch rapide. Es gehörte in der Schule zum guten Ton zu wissen, was der »64er« aktuell kostete.

Der Rechner besaß eine so große Anziehungskraft, dass Kinder und Jugendliche in Kaufhäuser und Elektronikfachgeschäfte pilgerten, um dort damit zu spielen. Gegenüber dem Zuhause der Schmitt-Brüder zum Beispiel gab es einen Elektromarkt, in dem auch ein 64er samt Floppy stand, der an einen Fernseher angeschlossen war. Die beiden Brüder hatten sich eigens einen Joystick zugelegt und machten sich mit Disketten voller raubkopierter Spiele regelmäßig auf den Weg über die Straße, um in dem wochentags meist schlecht besuchten Laden stundenlang zu spielen, vom Verkaufspersonal unbehelligt.

Ich erinnere mich an Nachmittage auf dem Teppichboden des Ladens, umgeben von Röhrenfernsehern, Kühlschränken

und Waschmaschinen, in ungeduldiger Erwartung des Zeitpunkts, da ich auch einmal den Joystick in die Hand nehmen und eine Runde spielen durfte.

Unsere Ausflüge in den Elektromarkt waren nichts Außergewöhnliches. Ein Bekannter, der heute in leitender Position für einen deutschen Zeitschriftenverlag arbeitet, erinnert sich, zahllose Nachmittage im örtlichen Quelle-Kaufhaus verbracht zu haben, um dort, unter den Augen des Personals, Raubkopien zu machen, eine nach der anderen. Weil die Kinder, die sich damals an den Geräten zu schaffen machten, längst viel versierter waren als jeder Fachverkäufer, war es für sie kein Problem, von einer mitgebrachten Diskette ein Kopierprogramm in den Speicher des Rechners zu laden und dann vom Kopierschutz befreite, »gecrackte« Spielversionen von einer Diskette auf die andere zu kopieren. Dazu mussten Vorlage und Leerdiskette immer wieder abwechselnd ins Laufwerk geschoben werden, außerdem ratterte und brummte die 1541 deutlich hörbar. Die Verkäufer begriffen aber entweder nicht, was da vor sich ging – oder es war ihnen egal.

Ersteres ist wahrscheinlicher, denn die illegale Subkultur der Cracker und Kopierer, die sich innerhalb kürzester Zeit im Umfeld des C64 entwickelte, fand fast vollständig unter Ausschluss einer erwachsenen Öffentlichkeit statt. Weder Eltern noch Verkäufer konnten sich wirklich vorstellen, was diese elf- oder dreizehnjährigen Jungs da tatsächlich anstellten – und dass sie dabei manchmal an einem einzigen Nachmittag Spiele im Verkaufswert von mehreren 100 D-Mark kopierten.

Als ich endlich meinen eigenen 64er hatte – der Preis war zu diesem Zeitpunkt schon drastisch gefallen –, war es selbstverständlich vorbei mit den Pilgerzügen in den Elektromarkt. Die Ecke zwischen Schrank und Heizung wurde zu meinem neuen Lieblingsplatz, zu einem Ort, an dem ich ständig Gäste empfang und endlose Nachmittage verbrachte. Wer einen 64er zu Hause hatte, konnte sicher sein, regelmäßig Besuch zu bekommen.

Kapitel 1

Ich hatte meinen Eltern offenbar davon überzeugen können, dass ein eigener Computer immens wichtig für meine weitere Entwicklung sein würde. Eine Argumentation, die bis heute verfängt: In Deutschland ist der PC vermutlich nicht zuletzt deshalb eine so beliebte Spieleplattform, weil man Mama und Papa glaubhaft versichern kann, dass man einen Computer für die Hausaufgaben benötigt. Bei einer Spielkonsole zieht dieses Argument nicht – ein Atari-Telespiel hätten mir meine Eltern damals nicht geschenkt.

Bei Commodore setzte man diese Argumentationslinie explizit als Teil des Marketings ein. Der Ingenieur Bob Yannes, der für den C64 den bis heute legendären Musikchip SID entwickelte, erinnert sich: »Ein Teil des Marketingprogramms von Commodore war, ›wollen Sie Ihrem Kind wirklich ein Computerspiel kaufen, das sein Hirn verkümmern lassen wird, oder einen Computer, mit dem man eben auch Videospiele spielen kann?‹ Das war eine erfolgreiche Kampagne.«

Ich hatte meine Eltern offensichtlich auch davon überzeugt, dass dieser Computer nur dann wirklich sinnvoll eingesetzt werden konnte, wenn man dazu ein Diskettenlaufwerk besaß. Damit hatte ich mich gewissermaßen aus dem Stand in die Oberliga der 64er-Besitzer katapultiert. Tatsächlich wäre der Rechner ohne irgendeine Art von externem Speicher so gut wie nutzlos gewesen: Der Arbeitsspeicher leerte sich zwangsläufig vollständig, wenn man den Rechner ausschaltete. Programmieren oder irgendeine andere sinnvolle Beschäftigung wäre ohne zusätzliche Speichermöglichkeit eine immer wieder neu zu beginnende Sisyphus-Arbeit gewesen. Das leuchtete auch meinen Eltern ein.

Die Alternative zur Floppy 1541 wäre eine sogenannte Datasette gewesen, im Prinzip nichts anderes als ein herkömmlicher Kassettenrekorder, der auf normale Audiokassetten Daten statt Töne aufzeichnen konnte. Die Datasette zeichnete sich einerseits dadurch aus, dass sie deutlich billiger war als

das Diskettenlaufwerk, und andererseits dadurch, dass sie mit majestätischer Langsamkeit arbeitete. Hatte man die entsprechenden Befehle eingegeben, um ein Programm in den 64 Kilo-byte kleinen Arbeitsspeicher des C64 zu laden, erschien auf dem Bildschirm die Anweisung »press play on tape« – Deutsch konnte der Commodore 64 nicht. Heute kann man T-Shirts, Umhängetaschen und Jacken mit dieser Aufschrift kaufen, und es gibt eine dänische Rockband, die »Press Play On Tape« heißt. Sie spielt ausschließlich Soundtrack-Stücke aus Spielen für den C64 nach. Die musikalischen Qualitäten des Rechners sicherten ihm eine weltweite, bis heute höchst aktive Fangemeinde.

Nachdem man die Play-Taste gedrückt hatte, konnte man sich eine Fanta aus dem Kühlschrank holen, ein bisschen plaudern oder sich sonst irgendwie die Zeit vertreiben, denn das Laden eines Spiels konnte viele Minuten dauern, obwohl der 64-Kilo-byte-Arbeitspeicher gerade einmal dieselbe Datenmenge fassen konnte, die heute ein kurzes Dokument aus einem Standard-Textverarbeitungsprogramm in Anspruch nimmt.

Mit der Floppy 1541 ging das Laden deutlich flotter vonstatten – zumal es nach einer Weile sogenannte Schnellladeprogramme gab, die den Vorgang erheblich verkürzten. Ein gut organisierter C64-Besitzer hielt auf jeder Diskette mit raubkopierten Spielen einen Schnelllader vor. Der wurde dann in den Speicher gepackt, bevor man das eigentliche Spiel aufrief.

Die Datasette hatte einen Vorteil, den die 1541 nicht bieten konnte. Weil die Daten auf den Magnetbändern nichts anderes waren als Klänge, konnte man sich Software anhören – was allerdings kein großes Vergnügen war. In Töne gegossene Software klingt in etwa so wie Modems in den neunziger Jahren: eine Kombination aus Fiepen, Rauschen und Rattern, wie eine Mischung aus zu schnell gespielter Zwölftonmusik und Schrottpresse. Umgekehrt war es jedoch auch möglich, ein leeres Band mit Tönen zu bespielen, die der Computer dann

Kapitel 1

wiederum als Software erkannte. So kam es, dass das deutsche Fernsehen einige Jahre lang Computerprogramme ausstrahlte: Im legendären WDR Computerclub gab es am Ende der Sendung Bilder vom sich leerenden Studio und dazu Fiep- und Pfeifgeräusche zum Mitschneiden – in jeder Sendung wurde die akustische Version simpler Programme ausgestrahlt, die man zu Hause, Mikrofon am Fernsehlautsprecher, aufzeichnen konnte, um damit dann den eigenen Computer zu füttern.

Diese Möglichkeit, an Programme zu kommen, die auch heute noch wie Science-Fiction anmutet, ging damals völlig an mir vorbei. Den WDR Computerclub habe ich nie gesehen (bis auf ein paar Ausschnitte, die man sich heute bei YouTube ansehen kann). Ich lebte in Nordbayern, und da gab es in den Achtzigern nur das dritte Programm des Bayerischen Fernsehens.

Dafür hatte ich von Anfang an das Werkzeug zur Verfügung, das den C64 bis zum Ende seiner Produktkarriere im Jahr 1994 begleiten sollte. Ein Diskettenlaufwerk mit eigenem, eingebautem Computer. Ein mächtiges Werkzeug, das eine Subkultur hervorbrachte, deren Ausläufer bis heute spürbar sind: Die Raubkopierszene der achtziger Jahre ist einerseits die Blaupause für all das, was heute nicht nur der Spiele-, sondern in viel größerem Maß der Musik- und Filmbranche Kopfzerbrechen und schmerzliche Einbußen bereitet. Mit der 1541 und dem C64 zog die verlustfreie Digitalkopie in deutsche Kinderzimmer ein, das Gefühl, mit geringem Aufwand umsonst an modernste, aktuellste Produkte einer internationalen High-techbranche herankommen zu können.

Andererseits bildeten die Cracker und Kopierer auch die Keimzelle einer bis heute einflussreichen und immer noch höchst aktiven Computerkunstbewegung: die sogenannte Demoscene, die in winzigen Dateien riesige computeranimierte Kunstwerke versteckt, deren Programmier- und Gestaltungskünste bis heute auch internationalen Branchengrößen uneingeschränkte Bewunderung abringen.

Kapitel 2

Kopierer und Künstler

Am 10. Januar 1984 verkündete Commodore bei der Consumer Electronics Show in Las Vegas Rekordergebnisse. Das Unternehmen hatte im Vorjahr drei Millionen Computer verkauft und über eine Milliarde Dollar umgesetzt. Der Marktanteil des C64 allein war fast dreimal so groß wie der des Apple II. Drei Tage später gab es im Konzernvorstand Krach. Noch vor dem Ende der Sitzung verließ Jack Tramiel, Gründer, Chefcholeriker und Galionsfigur des Unternehmens, den Raum und kehrte nie zurück. Der Vater des erfolgreichsten Heimcomputers aller Zeiten wurde aus seinem eigenen Unternehmen geworfen. Zwölf Jahre später lief in den USA die große TV-Dokumentation »Triumph of the Nerds« über die Geschichte der PC-Industrie. Darin werden die Apple-Gründer Steve Jobs und Steve Wozniak als Erfinder und Gründer der gesamten Branche dargestellt. Commodore und Tramiel werden nicht einmal erwähnt.

Das erste Spiel, das mir mein C64 bescherte, war »Frogger«. Es war auf einer dem Floppy-Laufwerk zur Demonstration beiliegenden Diskette zu finden. Es verlangte, einen aus grünen Pixelklötzchen zusammengesetzten Frosch zuerst einen Fluss und dann eine stark befahrene Straße überqueren zu lassen, ohne dass er versank oder platt gewalzt wurde. Das machte zwar eine Zeitlang Spaß – dann aber musste Nachschub her. Meine Eltern um Spiele für den eben erst für vergleichsweise viel Geld angeschafften Computer zu bitten, wäre keine gute Idee gewesen. Mir war jedoch ohnehin klar, dass es andere, effektivere Wege gab, sich neue Software zu beschaffen. Ich war im Begriff, auf die Produkte einer neuen, internationalen



Christian Stöcker

Nerd Attack!

Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter
und Facebook

Ein SPIEGEL-Buch

eBook

ISBN: 978-3-641-05588-2

DVA Sachbuch

Erscheinungstermin: August 2011

Eine Reise zu den Schauplätzen der digitalen Revolution

Die Revolution begann in Kinderzimmern: Mit dem C64, dem ersten millionenfach verbreiteten Heimcomputer, eroberten sich Kinder und Jugendliche in den achtziger Jahren die digitale Welt und trieben die Entwicklung mit voran, als Hacker, Cracker, Nerds, Bastler und neugierige User. Christian Stöcker, Ressortleiter Netzwelt bei SPIEGEL ONLINE und mit dem Computer aufgewachsen, beschreibt in seiner persönlich gefärbten Geschichte der Netzkultur die Akteure der digitalen Szene und ihr Selbstverständnis, die Einflüsse von Film und fantastischer Literatur, die Auswirkungen der Digitalisierung auf Gesellschaft und Wirtschaft sowie die Auseinandersetzungen über den viel beschworenen digitalen Graben hinweg. Sein Buch ist nicht nur ein unterhaltsamer Streifzug durch die digitalen Welten, sondern auch ein Appell, die Möglichkeiten zu nutzen, die digitale Medien und Technologien bieten.