

## Jochen Koubek

### Zur Kulturgeschichte des Hackers

»Hacker? Das sind gerissene Computerkriminelle, die sich dank ihrer Kenntnisse über Computer Zugang zu jedem Rechner verschaffen können. Sie sind die wahre Bedrohung der Informationsgesellschaft.«

Diese oder eine ganz ähnliche Vorstellungen bestimmen inzwischen das Bild, das die Öffentlichkeit über eine Subkultur hat, die sich selbst, wie so oft, ganz anders sieht. Geprägt wird dieses Bild – wer kennt schon einen richtigen Hacker? – von den Zeitungsartikeln und Reportagen, von Kino- und Fernsehfilmen, von Romanen und Kurzgeschichten, die bestimmte Typen und Merkmale einer Szene hervorheben und zu Charakteren verdichten, um vom Publikum im Anschluss mit der gesamten Szene identifiziert zu werden. Woher aber kommen die Hacker und woher haben sie das Flair des High-Tech-Kriminellen bekommen? Darum soll es in diesem Artikel gehen.

Angefangen hat es, der Sage nach, am MIT der 50er Jahre. Der Tech Model Railroad Club, kurz TMRC pflegte – und pflegt immer noch<sup>1</sup> – eine gigantische Modelleisenbahn, die dem MIT Anfang des Jahrzehnts geschenkt worden war. Im TMRC wurde zum ersten Mal von ‚hacks‘ im heutigen Sinn gesprochen:

*Wem es gelang, bei den Weichen oder in der Steuerzentrale ein ganz besonders gelungenes Bastel-Kunststückchen zu vollführen, der hatte in der Sprache der TMRC-Mitglieder einen ‚hack‘ gemacht. Einige [...] wurden von den anderen TMRC-Mitgliedern respektvoll Hacker genannt. Sie waren ‚Meister der Streckenführung, Tester der Sicherungen, Herren der Schaltungen‘<sup>2</sup>*

1959 wurde von dem Altvater der KI, John McCarthy, am MIT ein Computerkurs angeboten. Die TMRC-Hacker waren begeistert von den Möglichkeiten der *IBM 704* und dem Folgemodell, der *IBM 709*. Sie schrieben ihre ersten Programme und waren besessen davon, den Code zu optimieren, um mit weniger Instruktionen, d.h. weniger Lochkarten auszukommen. Später wurden Ricky Greenblatt und Bill Gosper Virtuosen an der *PDP-1* und prägten den Archetyp des Hackers, der Programmieren als heilige Berufung versteht. Die Geschichte dieser Gruppe erzählte Steven Levy in seinem Buch von 1984, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, das durch die Formulierung der Hacker-Ethik großen Ein-

---

<sup>1</sup> <http://tmrc.mit.edu/>

<sup>2</sup> Heine, *Hacker*, in: Eckert et al. *Auf digitalen Pfaden*, S. 153.

fluss auch innerhalb der Szene erlangte und gleichzeitig den Grundstein für ihre gesellschaftswissenschaftlichen Erschließung legte. Laut dem Soziologen Paul A. Taylor zeichnet sich ein *hack* durch drei Charakteristika aus:

1. *Simplicity: the act has to be simple but impressive.*
2. *Mastery: the act involves sophisticated technical knowledge.*
3. *Illicitness: the act is 'against the rules'*

In diesem Sinne hatte ein *hack* nicht zwangsläufig mit Computern zu tun. Die Hackerfolklore berichtet von Football-Games<sup>3</sup> oder Hausdekorationen<sup>4</sup> – vor allem die Kuppel des MIT ist beliebtes Schmuckobjekt. Ein Hacker ist demnach jemand, der es als intellektuelle Herausforderung begreift, sich auf kreative Weise über Grenzen hinwegzusetzen. Michael Gutmann wird 1998 den Filmcharakter David im Film *23. Nichts ist wie es scheint* beim Anhören eines Krebskanons von Johann Sebastian Bach (BWV 1079) sagen lassen: «Bach war der erste Hacker. Das Cembalo war sein Computer. Kannste vorwärts und rückwärts spielen. Eigentlich war er Mathematiker. Wenn er heute leben würde, dann wäre er Programmierer.»

Die ersten MIT-Hacker waren demnach als Experten der PDPs weit entfernt davon, ihr Wissen zu unlauteren Zwecken zu verwenden. Sie konzentrierten sich auf brillante Programme mit hohem *hack value*, im Zweifel aber ohne praktischen Nutzen, z.B. die folgende Perle aus dem HAKMEM: «21963283741 is the only number such that if you represent it on the PDP-10 as both an integer and a floating-point number, the bit patterns of the two representations are identical.»<sup>5</sup>

Das goldene Zeitalter der Hacker endete mit dem Einbruch der „richtigen Welt“ und deren Ansprüchen und Regeln in die Computerlabors des MIT. Timesharing-Systeme wie das Projekt MAC (*Multiple Access Computing*) ermöglichten es, mehrere Programme zeitgleich auszuführen. Entsprechend erhöhte sich die Nutzerzahl und damit die Notwendigkeit, die verschiedenen im Computer ablaufenden Prozesse vor unbefugtem Zugriff aber auch vor einander zu schützen. Kontrollen und Passwörter schränkten den Zugang zu Computern ein, ein Affront für die Hackerkultur. Informationen sollten frei sein, ebenso der Zugang zu Computern. Es galt daher als legitim, Sicherheitsvorkehrungen zu unterwandern, solange fremde Computer und Programme nicht beschädigt wurden. Angespornt durch die Entwicklung immer raffinierterer Schlösser und Zugangssys-

---

<sup>3</sup> Raymond, *HJF*, *Folklore*.

<sup>4</sup> <http://hacks.mit.edu/>

<sup>5</sup> Raymond, *HJF*, *HAKMEM*.

teme verfeinerten Hacker ihre Kenntnisse, diese zu umgehen. Daraus entwickelte sich eine eigene Teilszene, für die das Eindringen in fremde Computersysteme Selbstzweck wurde und sportlichen Ehrgeiz entfachte. Nicht selten mit detaillierten Kenntnissen über Funktionsweise der anvisierten Betriebssysteme ausgestattet, nutzten sie die Möglichkeiten, Telefonverbindungen zu Computern über Akustikkopplern und Modems herzustellen. Einmal im System, waren die vorgefundenen Informationen nebensächlich, in aller Regel uninteressante Forschungsergebnisse und Laborberichte. Die Schwierigkeiten lagen in der Überwindung der Eingangskontrollen, ein Spiel gegen die Administratoren auf der anderen Seite.

Auch wenn manche dieser Einbrüche ein guter *hack* waren, von Intelligenz, Fingerspitzengefühl und der richtigen Intuition zeugten, verfolgte die ursprüngliche Hacker-Community weiter den Weg der eigenen Vervollkommnung und begegnete den sportlichen Einbrechern zurückhaltend bis ablehnend. Dafür interessierten sich die Medien umso intensiver für die Potenziale dieser Experten, konnten sie doch Auflage und Umsatz steigernd die Ängste der Leser nutzen, um auf die neuen Gefahren nationaler und internationaler Computerisierung hinweisen. Das Gespenst des allmächtigen *Hackers* ging um, der mit Leichtigkeit in beliebige Computer eindringen konnte und die gespeicherten Daten willkürlich zu manipulieren verstand. 1985 versuchten Richard Stallman und die Hacker-Community, die Bezeichnung *Cracker* für diesen journalistischen Missbrauch ihres Ehrentitels durchzusetzen, mit mäßigem Erfolg. Selbst Bruce Sterling, neben William Gibson der bekannteste Autor des Cyberpunk-Genres, rechtfertigt in seinem Buch *The Hacker Crackdown* den Gebrauch des Titels *Hacker* auch für die kriminelle Szene:

*Most importantly, "hacker" is what computer intruders choose to call themselves. Nobody who "hacks" into systems willingly describes himself (rarely, herself) as a "computer intruder", "computer trespasser", "cracker", "wormer", "darkside hacker" or "high tech street gangster."*

*Hacker* ist bis heute ein schillernder Begriff, für Figuren am Rande der Legalität und bezeichnet in den Medien die gesamte Szene. Ein schönes Beispiel für die Entwicklung sind die Bücher *Hackers*, 1984 von Steven Levy und *Hackers*, 1999 von Paul Taylor veröffentlicht. Gleicher Titel, nur der Untertitel wandelt sich von *Heroes of the Computer Revolution* zu *Crime in the digital sublime*, vom *white-hat-hacker* zum *black-hat-hacker*, eine Anspielung auf „dress code of formulaic Westerns, in which bad guys wore black hats and good guys white ones.“<sup>6</sup> Der Sturz des Hackers vom Helden zum Verbrecher ist zumindest in der Umgangs-

---

<sup>6</sup> Raymond, *HJF, black hat*.<sup>7</sup> Gibson, *I Don't Even Have a Modem*.

sprache vollzogen. Ähnlich wie die Wörter *Engländer* oder *Allemand* sowohl die gesamte Bevölkerung Großbritanniens oder Deutschland als auch einen Teil bezeichnen, die Angelsachsen oder die Allemannen, bezieht sich *Hacker* sowohl auf die ganze Szene als auch auf eine Teilgruppe.

Neben den Reportagen und Berichten der Journalisten sorgten die Autoren fiktionaler Geschichten, Romane und Drehbücher dafür, die Figur des Hackers mit ganz verschiedenen Konnotationen symbolisch aufzuladen.

Der vermutlich erste Beitrag in dieser Reihe ist John Brunners *Shockwave-Rider* aus dem Jahr 1975. In einem dystopischen Amerika des 21. Jahrhunderts kämpft der Computerspezialist Nick Haflinger mit gefälschten Identitäten gegen ein totalitäres Regime. Auf dem Höhepunkt der Geschichte entlässt Nick einen Tape-Worm, einen Bandwurm in das tonbandgesteuerte Computernetz der Regierung. Der Bandwurm wurde später zum Namensgeber der Computerwürmer, Haflinger zum Prototyp des Cyberpunk.

Das literarische Genre des *Cyberpunk* vereinte Anfang der achtziger Jahre zwei der populärsten Formen der Science-Fiction: Zum einen den ausgetretenen Pfad der *Outer-Space*-Erzählungen, auf den sie mit Space Operas und sich wiederholenden Geschichten intergalaktischer Föderationen, Raumschiffkriegen und Laserduellen geraten war, zum anderen die *New Wave*, welche sich Ende der sechziger Jahre auf Detailzeichnung der Charaktere und Darstellung innerer Konflikte verlegte. Der Begriff *Cyberpunk* erschien zum ersten Mal bei Gardner Dozois, Herausgeber des *Isaac Asimov's Science Fiction Magazines*, entnommen dem Titel einer Kurzgeschichte von Bruce Bethke. Für breite Popularisierung sorgte das mit dem *Nebula*, dem *Hugo*, dem *Locus* und dem *Philip K. Dick Award* ausgezeichnete Buch *Neuromancer* von William Gibson, das als Grundwerk der Cyberpunkbewegung gilt. Hierzu gehören Bücher u.a. von Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Pat Cadigan und Neal Stephenson. Neben den Romanen zählen aus Japan importierte Mangas wie *Akira* von Katsuhiro Otomo oder *Ghost in the Shell* von Masamune Shirow zu Vertretern des Genres. Die Welt der Cyberpunks ist heruntergekommen, bedrohlich, nicht selten postapokalyptisch und verwüstet. Es gibt eine klare soziale Abstufung zwischen Oben und Unten, zwischen wenigen Reichen und vielen Armen. Während die Konzerne ihren Besitz durch Privatarmeen oder einen korrupten Polizeiapparat verteidigen, die Masse der Armen ihr Schicksal schweigend und angepasst in Kauf nimmt, versuchen die Cyberpunks, gegen die Herrschaftsstrukturen anzukämpfen. Die Geschichten werden aus der Perspektive dieser Outsider geschrieben, verstrickt im Kampf ums Überleben und der Hoffnung auf bessere Zeiten. Ihr Kampf legitimiert sich aus der Kriminalität und Skrupellosigkeit der Konzerne. Der Einbruch in und die Zerstörung ihrer Computersysteme gerät zum gerechtfertigten Aufbegehren gegen das System, verantwortlich für

Umweltzerstörung, Massenarbeitslosigkeit, Armut und Elend auf der Welt. Der Kampf wird geführt im Cyberspace, mit biotechnischen Implantaten, Neurointerfaces und erweiterten Sinnesorganen. Künstliche Intelligenzen und denkende Maschinen sind ebenso selbstverständlich wie Cyborgs und Androiden.

Gibsons völlige Unkenntnis vom Aufbau von Computernetzen<sup>7</sup> half ihm, den Cyberspace mit Eigenschaften und seine Konsolen-Cowboys mit Fähigkeiten zu versehen, die weit über die (auf lange Sicht absehbaren) Möglichkeiten eines Netzes und auch des begabtesten Hackers hinausgehen. Dadurch zeigte er nicht nur Perspektiven für die Entwicklung von Informationsmanagementsystemen auf, Visionen, die in Projekten in technische Realität umgesetzt werden sollen (vgl. Benedikt, 1991.), er schrieb auch eine Projektionsfläche für Wünsche und Ideale vieler Hacker und Cracker, er stärkte das Bild des allmächtigen *Über-Crackers*, der als ausgleichende Gerechtigkeit zu seinem sozialen Randleben die Schaltzentrale der Gesellschaft manipulieren und zur Not ihren Zentralstecker ziehen kann.

Cyberpunk blieb als literarisches Genre lange Zeit eine Nische für Science-Fiction-Leser und kam mit seinen zwiespältigen Helden erst Mitte der 90er Jahre ans Licht der Öffentlichkeit. In der Zwischenzeit erschienen die Hacker in weniger dystopischen Zusammenhängen. 1983 kam der Film *War Games* in die Kinos, dessen Held David Lightman auf der Suche nach Computerspielen beinahe einen nuklearen Weltkrieg auslöst. Unabhängig von der überzogenen Rahmenhandlung ist David der Typ des computerbegeisterten Jugendlichen, der seine Kenntnisse zum eigenen Vorteil zu nutzen versteht. Er fälscht Zensuren im Schulcomputer, dessen Passwort er im Schreibtisch der Sekretärin findet, er hackt das Telefonnetz mit einer Vierteldollarmünze, er lässt sein Modem auf der Suche nach anderen Computern systematisch die Telefonnummern seiner Stadt durchwählen, eine Praxis, die seitdem als *Wardialing* bekannt ist. Und er überlistet das Sicherheitskonzept eines Großrechners, indem er durch systematische Recherche die Hintertür zu dem System findet. Diese kleinen und großen Siege ließen David Lightman zum Vorbild zahlloser Jugendlicher werden, die sich des Nachts mit Akustikkopplern ausgestattet auf die Reise durch die Mailbox-Netze der 80er Jahre wählten. Die Romantik des Hackers liegt bis heute im Durchstreifen fremder Systeme, deren Informationen weitaus weniger interessant sind als das Spiel gegen den fremden Netzwerkoperator zu gewinnen und ihr Wissen, ihre Tricks und Zugangscodes untereinander auszutauschen oder damit anzugeben. Nicht zuletzt aus diesem Grund gelten sie in den Augen der älteren Szenemitglieder als Skript-Kiddies, für die Hacken zum eiteln Sport verkommt, was sie von den politisch motivierten Hackern unterscheidet.

Diese gründeten bereits 1981 in den Räumen der taz den *Chaos Computer Club*, den Gründungsmitgliedern Steffen Wernéry und Herwart Holland-Moritz, genannt „Wau Holland“, ging es schon früh um Aufklärung über Sicherheitsstan-

dard bei der Übertragung sensibler Informationen und um den Schutz privater Daten. Am 19.11.1984 zeigten Wernéry und Holland im *heute-Journal* des ZDF einer besorgten Öffentlichkeit ein Sicherheitsloch im jungen BTX-System der Deutschen Bundespost. Der Club wurde bekannt und arbeitet bis heute an den Grenzen der Legalität, um Sicherheitslücken in Computern und Rechnernetzen aufzudecken und zu veröffentlichen. Der Mythos des Hackers, des hochbegabten Jugendlichen, der Computer beliebig zu manipulieren versteht, fand in der Presse dankbare Abnehmer. Der Film *23 – Nichts ist so wie es scheint* zeichnet 1998 ein Bild von der Stimmung innerhalb der Szene, in der Hacker als eine Mischung aus technikbegeisterten Jugendlichen und medienbewussten Hochstaplern erscheinen.

Doch bereits das Kino der 80er entdeckte die Computerfreaks. Wo der Hacker nicht der Protagonist der Geschichte war – und da waren Filme wie *Tron* oder *Wargames* in den 80er Jahren die Ausnahme – wurde er zur komischen aber zunehmend unverzichtbaren Nebenfigur. Seit Mitte der 80er gehört ein Computerspezialist in jedes Team, ob Thom Bray als *Murray 'Boz' Bozinsky* zum *Trio mit vier Fäusten* oder Dwight Schultz als *Howlin 'Mad' Murdock* zum *A-Team*. Linkisch und weltfremd, dabei technisch brillant, nehmen sie es mit der technischen Ausrüstung jedes Gegners auf, wie man es von einem anständigen Hacker erwarten durfte. Der Hacker als soziophober Technikfreak ist zum Archetypen des Kinofilms geworden, zur unverzichtbaren Nebenrolle in jedem Film, in dem Informationsinfrastrukturen handlungstragend sind. Neben dem asozialen Zug ist eine körperliche Beeinträchtigung unverzichtbar, ob Fettleibigkeit (Wayne Knight als *Dennis Nedry* – Ein Anagramm für Nerdy – in *Jurassic Park*), Kurzsichtigkeit (Jeffrey Combs als *D-Day* in *Fortress*) oder Hautunreinheiten (DJ Qualls als *Taz 'Rat' Finch* in *The Core*).

1992 verkörperten Robert Redford und Ben Kingsley in *Sneakers: Die Lautlosen* noch einmal als Protagonisten die Old-School-Hacker, ehe diese als Hauptrolle Mitte der 90er Jahre von einem neuen Typus abgelöst wurden: Dem Cyberpunk, der von Hollywood als Genre entdeckt und vermarktet wurde.

Zeitgleich mit dem Internet-Boom und dem Aufstieg des Lifestyle-Magazins *Wired* stieg die Sorge der Nonliner, die sich von der Digitalen Revolution ausgeschlossen fühlte und entsprechend reagierte, vermittelt durch kulturelle Produktionen der Medien:

*Die Hoffnung und Befürchtung im Zusammenhang mit der Cyber-Kultur erreichten ihren Höhepunkt 1995, als die Kluft am größten war zwischen denen, die Internet „hatten“ und denen, auf die das nicht zutraf. Für Sigourney Weaver in „Copycat“ etwa*

schwung in einer Mitteilung wie „E-Mail für Dich“ eine dunkle, unklare Todesdrohung mit.<sup>8</sup>

1995 war das Jahr, in dem die Amerikaner das Internet entdeckte. *Yahoo!* und *Netscape* an die Börse gingen und Microsoft seine Internet-Strategie enthüllte, nachdem die Analysten des Konzerns das Internet lange Zeit als eine Art Telefon vernachlässigt hatten. Das *Time*-Magazin veröffentlichte 1995 den verhängnisvollen ‚Cyberporn‘-Artikel, wonach das Internet im Wesentlichen ein Sumpf für Pornographie und Kriminalität sei. Hollywood kündigte alleine für 1995/1996 sechzehn Internet-Filme an, darunter *Vernetzt: Johnny Mnemonic* von Robert Longo, *Hackers* von Iain Softley, *Strange Days* von Kathryn Bigelow oder *Das Netz* von Irwin Winkler. Höhepunkt des cineastischen Cyberpunk-Genres bildete die *Matrix*-Trilogie der Gebrüder Wachowski, in die Anregungen aus allen Cyberpunk-Büchern, -Comics und -Filmen zusammen flossen. Wenn auch das Genre inzwischen blutleer geworden ist, gehören ihre zentralen Merkmale wie Cyberspace und virtuelle Realität, neuronale Interfaces oder Computerviren neben den Hackern zum Standardrepertoire des mainstreamorientierten Hollywood-Kinos oder der Techno-Thriller im Fahrwasser von Tom Clancy (*Net Force*) oder Dan Brown (*Digital Fortress*).

Mit der Computerisierung der Gesellschaft wuchs auch das allgemeine Interesse an dem digitalen Untergrund. Neben den fiktiven Hackern entstand ein neuer Markt der Erfahrungsberichte, in denen die Jagd auf einen Computereinbrecher als spannende Geschichte inszeniert wird. Clifford Stoll machte 1989 mit *Cuckoo's Egg* den Anfang, in dem er die Jagd nach dem Deutschen Hacker Markus Hess, der im Auftrag des KGB in US-Militärcomputer eingedrungen war. Weiter Erfahrungsberichte folgten, darunter *The Hacker Crackdown*, in dem Bruce Sterling 1992 über die amerikanische Hackerszene berichtet. Die Geschichte von Kevin Mitnick wurde 1996 gleich in drei Büchern veröffentlicht: *Takedown* von Tsutomu Shimomura und John Markoff, *The Fugitive Game* von Jonathan Littman und *The Cyberthief and The Samurai* von Jeff Goodell.

Kevin Mitnick schrieb nach seiner Haftentlassung zwei Bücher über Anekdoten aus der Hackerszene, *The Art of Deception* (2002) und *The Art of Intrusion* (2005) und reiht sich damit in einen Buchmarkt, der mit Titeln wie *Die Hacker-Bibel*, *Das Anti-Hacker-Buch*, *Hacker's Dirty Tricks* oder *Hacken für Dummies* seit Ende der 90er Jahre den technisch interessierten Leser anspricht. Mit Hackern verbinden sich in diesen Büchern die romantisierende Beschreibung spektakulärer Computereinbrüche, die pubertären Allmachtsphantasien selbsternannter Cyber-Outlaws mit grundsoliden sicherheitstechnischen Hinweisen. Neben ihrem Anspruch der Aufklärung hinterlassen sie den gruseligen Nachge-

---

<sup>8</sup> David Hudson, *Das Netz wird nett, auch im Kino*, S. 92.

schmack, die notwendige Sicherheit niemals erreichen zu können. Ein echter Hacker findet nämlich seinen Weg in jedes System.

Doch auch ein weiterer Trend kündigte sich zur Jahrtausendwende an:

Umgab das Internet in den jungen Jahren des WWW, also 1992-1996, noch der Nimbus des Unheimlichen aber Unvermeidbaren, so hatte 1998 schon eine wesentlich größere Zahl Zugang zu dem Medium und entdeckte neben den Vorzügen auch seine Banalitäten, Wartezeiten und leeren Versprechungen. Dementsprechend war das Internet im Film „E-M@il für Dich“ nur noch Mittel zum Zweck, „1998 dagegen ist die Wendung [Email für Dich] derart gezähmt, daß sie nichts außer zuckeriger Romantik signalisiert.“<sup>9</sup>

Für viele, insbesondere amerikanische Zuschauer war der Gebrauch des Netzes zum Alltag geworden, ohne dass dieser bedroht wurde, sie waren selbst „das Andere“ geworden. Dementsprechend ging der Bedarf an mystifizierender Darstellung zurück, bei deren Betrachtung oder Lektüre ein wohliger Schauer des Kontaktes mit einer anderen, bedrohlichen Welt dem Zuschauer und Leser im Nacken saß. Die Aneignung des Computers im täglichen Lebensvollzug bannte die Rebellen wieder an den Rand, nachdem sie für kurze Zeit Zugang zum Mainstream hatten. Die Vorsilbe *Cyber-* hat sich in nur 5 Jahren abgenutzt und wird nach dem *at*-Zeichen wie in „Pl@net EM@il“ von dem Buchstaben ‚e‘, ‚i‘ oder ‚m‘ wie in ‚e-commerce‘, ‚i-commerce‘ oder ‚m-commerce‘ abgelöst. Die Cyberpunks weichen den Geschäftsleuten, die Phantasien dem Business.

Waren Hacker bei Weizenbaum noch «aufgeweckte junge Männer mit zerzaus-tem Haar..., die oft mit tief eingesunkenen, brennenden Augen vor dem Bedie-nungspult sitzen,« und «ihren Körper vernachlässigen und die Welt um sich her-um vergessen»<sup>10</sup>, so haben wir es heute mit einem symbolisch vielfältig aufgela-denem Begriff zu tun. In ihm verdichtet sich die Geschichte der fanatischen Programmierer, die MIT-Hacker, die politischen und unpolitischen Cracker, die Open-Source Programmierer in ihrer ganzen Hierarchie vom Wannabee zum Guru, die Cyberpunks, die Computerkriminellen und die Skript Kiddies. Ein je-der mag sich in diesem Supermarkt der Konnotationen bedienen wie es in seine oder ihre Geschichte passt. Was aber ein Hacker ist, vermag niemand mehr zu sagen. Er ist zur Projektionsfläche gesellschaftlicher und individueller Wünsche und Ängste geworden, ähnlich den Seeräubern, Rittern und Cowboys.

---

<sup>9</sup> David Hudson, *Das Netz wird nett, auch im Kino*, S. 92.

<sup>10</sup> Weizenbaum, *Die Macht der Computer, die Ohnmacht der Vernunft*, S. 160 f.

## Literatur und Internetquellen

Benedikt, Michael (Ed.): *Cyberspace. First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1993 (1991).

Eckert, Roland; Vogelsang, Waldemar; Wetzstein, Thomas A.; Winter Rainer: *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*. Opladen: Westdt. Verl., 1991.

Gibson, William: *I Don't Even Have a Modem. Interview with Dan Josefsson*.  
<http://www.josefsson.net/gibson/>  
[Stand: Mai 2006]

Hudson, David: *Das Netz wird nett, auch im Kino. Wie die Popularisierung des Internet seine Darstellung im Film wandelt*. In: *Computerwoche, CeBit 19.3.99*, 1999.

Koubek, Jochen: Informatiker und Gesellschaft. In: *LOG IN*, Heft 136/137, S. 34-35.

Levy, Steven: *Hackers. Heros of the Computer Revolution*. New York: Delta, 1994 (1984).

Raymond, Eric S. (Ed.): *Hacker Jargon File (HJF). v. 4.3.1*.  
<http://www.catb.org/jargon/>  
[Stand: Mai 2006]

Sterling, Bruce: *The Hacker Crackdown. Law And Disorder on the Electronic Frontier*. Internet O: <http://www.mit.edu/hacker/hacker.html>  
[Stand: Mai 2006]

Taylor, Paul A.: *Hackers. Crime in the digital sublime*. London: Routledge, 1999.

Weizenbaum, Joseph: *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 1978 (1976).

Und viele Weitere.