

gibt es darüber hinaus für die fast 49 000 Mitarbeiter von Microsoft ein Privacy-Handbuch, das dafür sorgen soll, daß im Konzern eine einheitliche Handhabung im Umgang mit personenbezogenen Daten und eine einheitliche Interpretation der Begrifflichkeiten entsteht. Damit trägt Microsoft, wie beispielsweise auch DaimlerChrysler, IBM oder Siemens, dazu bei, demokratische Wertvorstellungen weltweit zu exportieren und die Grundrechte, insbesondere die Persönlichkeitsrechte unserer westlichen Verfassungen, auch für die Informationsgesellschaft zu stärken.

Microsoft = Medica, Macht, Monopol: Alexandra Roesle und Brad Siegel  
Frankfurt 2002 Peter Weibel (4/9/11)

Software Art versus Microsoft (2002)

S. 257-

I. Von den Ruinen der Repräsentation zu den Praktiken der Prozessierung 270

Gegenwärtige Medienkunst beschäftigt sich nicht mit der Erstellung von Bildern, welche die Kunstgeschichte fortsetzen oder plündern, um damit einen bürgerlichen Hunger nach Bildern zu stillen, wie es die Heroen der Videokunst getan haben. Vor dem Hintergrund, daß in der aktuellen Gesellschaft Prozesse der Signal- und Datenverarbeitung, von der Zieltechnologie des Militärs bis zu den Geldtransaktionen der internationalen Konzerne, eine zentrale Rolle spielen, bewegt sich die neue Generation von Medienkünstlern in diesen Datenlandschaften und liefert uns kritische Einsichten in die Folgen der vernetzten Prozessierungen, auf denen unsere Gesellschaft aufgebaut ist. Der globale Informationsraum des Netzes ist der neue Referenzrahmen, die *arena of action*, und nicht mehr der Rahmen des Tafelbildes. Das erweiterte Studio in der aktuellen Informationsgesellschaft ist die Website. Das Aktionsfeld der KünstlerInnen hat sich vom geschlossenen Objekt der Kunst der Moderne zu den offenen Handlungsfeldern der Nachmoderne erweitert. Nach dem erweiterten Kunstbegriff steht glücklicherweise eine Technologie zur Verfügung, welche auch eine Erweiterung des Handlungs- und Aktionsfeldes erlaubt. Durch die globale Informationstechnologie entstehen neue Gemeinschaften. Bisher waren Kommunikationsgemeinschaften auf biologischen, geographischen oder sozialen Kriterien aufgebaut, z.B. gemeinsamer Glaube, Verwandtschaft, Familie, Sprache, Klassenzugehörigkeit, Beruf etc. Nun erleben wir das Entstehen von Kommunikationsgemeinschaften, die rein auf technischen Bedingungen aufgebaut sind. Die Kunst erweitert sich in diesen Bereich der technisch bedingten Kommunikationsgemeinschaften, vom Studio ins Netz, vom Bild in den physischen Raum, vom physischen Raum in den Datenraum. Die lokal gebundenen Produktions- und Rezeptionsweisen der klassischen Künste werden zu nicht-lokalen, tele-

matischen Kommunikations-, Handlungs- und Lebensräumen erweitert.

Eine Ästhetik der Prozessierung, der Netzwerke und Zieltechnologie, angemessen an die sozialen Prozesse der Gegenwart, ersetzt den Prunk der Bilder der Vergangenheit. Nur so gelingt es der Kunst, gewisse Bereiche des militärisch-kommerziellen Komplexes der Informationsgesellschaft zu rezivilisieren. Die KünstlerInnen agieren in der Netzwelt als Hacker und Softwareexperten wie einstmalig Guerillas. Sie sind zivile Kämpfer, die uns nicht nur die Standards der Zivilgesellschaft ins Bewußtsein rufen, sondern in der Praxis ihrer Softwarekunst auch durchsetzen. Besonders in der Netzwelt und in der Computerkultur herrscht ein Feudalismus, welcher die Grundgesetze der Demokratie gefährdet. Die subversive Anwendung von Software und neuen Programmen zeigt Möglichkeiten auf, diese Standards der Zivilgesellschaft zu verteidigen, indem beispielsweise das Monopol von Microsoft gebrochen wird. Eine neue Generation von Netzaktivisten entwickelt auf künstlerische Weise Software, welche die Mauer von Microsoft in der Tat zum Einsturz bringt und uns an die sozialen Hoffnungen der großen Revolutionen zumindest noch erinnert.

## II. Vertragsfreiheit

Die französische Revolution war im wesentlichen eine Auseinandersetzung des Königtums und der privilegierten Klassen mit dem aufstrebenden Bürgertum über vorwiegend politische Fragen. Die ökonomischen Fesseln, welche die besitzlosen Klassen bedrückten, wurden nicht gebrochen. Aber zum ersten Mal traten damals diese Klassen als bewegende Macht im Staat auf und stellten unter der Gleichung »Gleichheit, Freiheit, Brüderlichkeit« die soziale Frage. Alle Rechtsordnungen sind nämlich bis dato aus Machtverhältnissen entstanden und haben immer den Zweck verfolgt, den Nutzen der wenigen Mächtigen auf Kosten der großen Volksmassen zu bewahren, zu fördern und zu mehren. Die Rechtssysteme des Altertums brachten diese Anschauung offen zum Ausdruck, indem sie die Mehrheit der Bevölkerung durch die Institution der Sklaverei den Herren zur Ausbeutung überließen. Auch die feudale Gesellschaftsord-

nung, die sich während des Mittelalters und bis tief in das 19. Jahrhundert behauptet hat, besaß in der Leibeigenschaft und der Hörigkeit Rechtsinstitute, die den gleichen Zweck und Erfolg hatten. Trotz zahlloser Versuche der unteren Volksklassen, die Zustände in Staat und Gesellschaft zu ihren Gunsten umzubilden, die persönliche Abhängigkeit der Volksmassen von bestimmten Personen und Institutionen zu lösen, ist ein Rechtssystem, welches den Nutzen der Massen und nicht der Mächtigen anstrebt, nicht nur in Theorie und Praxis erst noch zu schaffen, sondern im Gegenteil, wie die vorliegende Skizze anzudeuten versucht, ist der Erfolg einer derartigen Bewegung in der gegenwärtigen computergestützten Zivilisation ferner den je. Um so wichtiger ist es, daß der Internetaktivismus uns an einstige Ziele erinnert.

Bei den wichtigsten Verträgen stehen sich Mächtige und Machtlose noch immer gegenüber und bleiben daher die Volksmassen den Mächtigen und Reichen so unterworfen wie früher. Ich möchte sogar behaupten, daß mit der Computerkultur die feudale Gesellschaftsordnung im Triumph wiedergekehrt ist. Die Abhängigkeit der globalen Massen von bestimmten Personen, beispielsweise von Bill Gates, durch das Monopol von Microsoft ist weltweit in einem Ausmaß gestiegen, wie es sich die ägyptischen Pharaonen kaum träumen ließen. Dies ist unter anderem auch darauf zurückzuführen, daß eine der größten Erbschaften der französischen Revolution, die Lehre von der Vertragsfreiheit, vergessen wurde. Freiheit, wie sie die französische Revolution definierte, war nicht nur eine abstrakte metaphysische Freiheit des Individuums, sondern ein konkretes Vertragsproblem im Sinne einer neu entstehenden Rechtsordnung zur Begründung von Staat und Gesellschaft auf Verträgen, wie sie unter anderem Jean-Jacques Rousseau in seiner Theorie des Gesellschaftsvertrages formulierte, statt auf religiösen und genetischen Genealogien. Die Gesellschaft ist in diesem Modell ein Vertragssystem, das die systemtheoretische Gesellschaftsanalyse bereits vorbereitete, in dem jedes Subjekt, damit es nicht der Leibeigenschaft und der Hörigkeit irgendwelcher Personen und Rechtsinstitute unterworfen werden kann, vertragsfrei geboren wird. Der Mensch kommt zur Welt ohne jegliche Verpflichtung, ohne jeglichen Vertrag. Er wird nicht in Ketten und Fesseln geboren. Auf diesem System der Vertragsfreiheit soll ge-

mäß der französischen Revolution die wirtschaftliche Ordnung begründet werden. Dadurch wurden Sklaven im 19. Jahrhundert aus Verträgen freigekauft oder freigestellt, damit sie als freie Bürger am gesellschaftlichen Leben teilnehmen konnten. Vertragsfreiheit ist also das grundlegende Recht in einer demokratischen Rechtsordnung.

Diese Vertragsfreiheit ist in den gegenwärtigen sozialen Systemen ohnehin extrem eingeschränkt. Man hat nicht mehr die Wahl als Lohnempfänger, ob man seinen Lohn in bar ausbezahlt bekommt oder über ein Bankkonto. Man hat nicht mehr die Wahl, ob man sich versichern möchte oder nicht. Aber man hat immerhin noch die Möglichkeit, zwischen diversen Banken, diversen Versicherungsunternehmen wählen zu können. Man hat nicht die Wahl, sich unmotorisiert fortzubewegen, wenn man im Berufsleben wettbewerbsfähig bleiben möchte, aber man kann wählen zwischen Zug, Flugzeug und Privatwagen. Beim Privatwagen kann man zumindest zwischen einer Vielzahl von Firmen wählen. Beim Kauf eines Reifens oder dem Betrachten eines Fernsehprogramms kann man ebenfalls zwischen mehreren Anbietern wählen. Es gehört zu den Kennzeichen der Konsumgesellschaft, daß bezüglich der Grundausstattung keine Wahlmöglichkeit besteht, daß jedoch zwischen den diversen Produkten und Firmenangeboten gewählt werden kann. Dieser Zustand ist aber jeweils aufs Neue zu verteidigen durch die Schaffung von Gesetzen, die Kartell- und Monopolbildung untersagen und unterbinden. Die großen Firmen entfesseln regelmäßig Verdrängungskriege, wie beispielsweise im berühmten Cola-War die Getränkehersteller Coca Cola und Pepsi Cola, denn ihr Bestreben ist, ihr Produkt allein auf dem Markt zu positionieren, so daß der Konsument nicht mehr zwischen unterschiedlichen Getränken wählen kann. Die Freiheit des Konsumenten in der Konsumgesellschaft ist also keine Vertragsfreiheit mehr, sondern ist reduziert auf die Freiheit der Wahl zwischen verschiedenen Produkten. In der Computerindustrie ist allerdings nicht einmal diese Wahl noch vorhanden. Angeblich laufen 90 Prozent aller Computer dieser Welt mit Betriebssystemen von Microsoft. Damit hat diese Firma eine Monopolstellung, deren feudale Struktur, nämlich die wirtschaftliche Abhängigkeit der Massen von einem Einzelnen, unüberbietbar ist. Daher habe ich 1999 ein T-Shirt mit der Aufschrift »I am a slave of Microsoft«

entworfen (s. Abb. 5), um auf die feudale Struktur der Computerkultur hinzuweisen. Diese feudalistische Monopolstellung von Microsoft ist sogar im Heimatland des Kapitalismus, in Amerika, als antidemokratisch erkannt worden und hat dazu geführt, daß das Justice Department der amerikanischen Regierung bereits seit Beginn der 90er Jahre Anti-Trust-Anklagen gegen Microsoft erhebt, auf der Basis des Umstandes, daß 1998 die Hälfte aller amerikanischen Haushalte einen Personal Computer besaß und daß auf 90 Prozent dieser Computer das Microsoft Betriebssystem Windows lief. Diese Verflechtung von Betriebssystemen und Hardware begann 1980, als Microsoft MS-DOS entwickelt (Microsoft Disc Operating System) und damit die ersten PCs von IBM lizenziert hat. IBM bringt die berühmte Wintel-Achse zustande, die dafür sorgt, daß Microsofts Betriebssystem Windows auf Intel-Chips basiert und Intel für dieses Betriebssystem gebaut wird. Diese technische Verbindung blockiert im Namen der Kompatibilität seit Dekaden jede weitere Entwicklung auf dem Computersektor. Die Versuche des Justice Departments, den Konsumenten, beispielsweise im Hinblick auf unterschiedliche Browser von Microsoft oder Netscape, ihre Wahlmöglichkeit zurückzugeben, sind also nicht nur eine technologische oder ökonomische Intervention, sondern der Versuch, Grundrechte der Demokratie zu bewahren, die Microsoft ständig verletzt, wie durch falsche Behauptungen, daß der Browser und das Windows-Betriebssystem »integrierte Produkte«, d.h. untrennbar verbunden seien. Die Geschichte dieses Konfliktes ist unter dem bezeichnenden Titel *World War 3.0. Microsoft and its Enemies* 2001 von Ken Auletta erzählt worden. Wer den pathologischen Stil dieses Krieges sehen möchte, sollte auf »The Micro\$oft Hatepage« ([www.enemy.org](http://www.enemy.org)) einen Blick werfen, um dort Steve Ballmer, den CEO von Microsoft, unter dem Titel »DanceMonkeyBoy« bei einer Begrüßung seiner MitarbeiterInnen im August 2001 zu betrachten, wie er minutenlang brüllend und kreischend in wilden Bewegungen über die Bühne läuft. Wie wir heute wissen, hat diesen Weltkrieg unter der Präsidentschaft von George W. Bush Microsoft gewonnen, und damit haben die Vereinigten Staaten endgültig die Maske der Demokratie verloren.

Gleichzeitig ist diese Rückkehr zum Feudalismus, die Abhängigkeit jeglichen Subjektes von der Macht einer einzigen

Person und Firma und der Verlust jeglicher Vertrags- und Wahlfreiheit, wie immer in der politischen Geschichte von einer Rebellion begleitet. Die Geschichte dieses Aufstandes gegen die Übermacht von Microsoft hat Glyn Moody unter dem ebenso bezeichnenden Titel *Rebel Code. How Linus Torvalds, Linux and the Open Source Movement Are Outmastering Microsoft* 2001 erzählt. Der Titel eines anderen Buches, *Free for All*, von Peter Wayner aus dem Jahre 2000, ist ein fernes Echo jener Träume der französischen Revolution, die Vertragsfreiheit für alle zu erringen und die Weltherrschaft von High-Tech-Titanen in der Software-Industrie zu beenden.

### III. Software Art und Netzaktivismus

Netzaktivismus, netzbasierte künstlerische Arbeiten, sind die aktuelle Kunstform, in der in den vergangenen Jahren politische Hoffnungen am deutlichsten formuliert wurden. Die sozialrevolutionären Utopien der historischen Avantgarden und Aufklärungsbewegungen, wie Vertragsfreiheit, Chancengleichheit und interkulturelle Emanzipation etc., sollen nun technologisch eingelöst werden. Wie die Telegrafie, die Eisenbahn, das Telefon etc. erweckt das Internet als neue Technologie soziale Visionen der Freiheit und Gerechtigkeit. Die Gesellschaft erfindet sich das Netz, um sich als Informationsgesellschaft auszudifferenzieren. Es gibt also gesellschaftliche Bedingungen, welche die Entwicklung des Netzes erfordern und fördern. Das Netz wiederum liefert die Möglichkeiten und Bedingungen, mit denen die Informationsgesellschaft sich weiterentwickeln kann. Die Ausstellung mit netzbasierten Arbeiten am ZKM im Jahre 1999 hieß daher nicht net.art, sondern, net\_condition, da sie die sozialen Bedingungen thematisiert, die das Netz erzwingen, und gleichzeitig die Bedingungen erforscht, die das Netz selbst der Gesellschaft und der Kunst aufzwingt.

Netzkunst ist im Augenblick die eindeutigste Handlungsform, welche das geschlossene System des ästhetischen Objekts der Moderne radikal in das offene System der Handlungsfelder der Nachmoderne transformiert. Eine Kunst, die sich als soziale Handlungsform versteht, richtet ihre Aufmerksamkeit auf die Kräfte, welche die Gesellschaft strukturieren. In den im folgen-

den beschriebenen Projekten ist das Ziel nicht mehr, die Wirklichkeit in den Medien zu repräsentieren, sondern vielmehr geht es darum, die Konstruktionsmethoden von Wirklichkeit im Internet zu erhellen. Die Künstler reagieren auf die fundamentalen Effekte der Informationstechnologie, die von der globalen Ökonomie nicht zu trennen ist. Der Aufstieg des Neo-Liberalismus beruht auf der globalen Expansion der Informationstechnologie. Es entsteht eine »vierte Welt« (Manuel Castells), die vom globalen Informationsfluß ausgeschlossen ist und die punktuell sowohl in der bisherigen ersten und zweiten Welt, als auch in der dritten Welt angetroffen werden kann. Die Megafusionen der großen Firmen im Bereich der Telekommunikation und Informationstechnologie, der Printmedien und elektronischen Medien, der Contentprovider und Distributionsfirmen haben zum Ziel, sowohl die Technologie zu kontrollieren als auch die in ihr vermittelten Inhalte hegemonial zu bestimmen. Die Künstler und Aktivisten der Netzkultur sehen in ihren Handlungsformen eine historische Chance, die Kommunikationstechnologie wieder in den Dienst des emanzipierten Bürgers, d.h. des mit Rechten bewehrten Individuums, zu stellen und aus dem Diktat des Kapitals, des Kommerzes und Militärs zu befreien. Die Kunst der Programmierung sieht eine Möglichkeit, einen Beitrag zur Rezivilisierung der globalen Medientechnologie zu leisten, indem sie die sozialen und technischen Bedingungen und Beschränkungen des Internet kritisiert, Software analysiert, das globale Standard- und Normengeflecht der Computerkultur und die Indienstnahme der neuen Medien durch die Konzerne angreift. Die Angriffe richten sich gegen die Normen der Technologie selbst wie auch gegen die diese Normen durchsetzenden Monopolisten.

Der Widerstand richtet sich in seiner einfachsten Form gegen den Browser, das Programm, das die graphische Darstellung der über WWW zugänglichen Informationen ermöglicht. Die Interpretationen der Information weichen durch unterschiedliche Browser voneinander ab. Die formale Beschränkung durch die kommerziellen Browser von Netscape und Microsoft, die mittlerweile über 90% der User nutzen, werden durch die reprogrammierten Browser der Künstler durchbrochen. Wenngleich die MedienkünstlerInnen den Entwicklungs- und Verkaufsstrategien der Softwarehersteller in einer Weise ausgeliefert sind wie

kein anderer Nutzer, da die Medienkunst sich immer auch über ihre technologische Avanciertheit rechtfertigt, gilt ihr Streben doch der Emanzipation in der Aneignung und Anpassung des Produktes, vor allem der Software, an die eigenen ästhetischen und funktionalen Vorstellungen. Die Rolle des Konsumenten zu verlassen, indem zum Quellcode des Programms hinuntergestiegen oder dieser sogar erzeugt wird, ist das explizite Ziel der künstlerischen Avantgarde und Netzaktivisten. Kunst will hier nicht allein als Konsum gekaufter Produkte erscheinen, sondern als produzierende, nicht nur selektierende Kraft. Der Browser als Interpret der Information des Netzes gerät bereits vor dem Höhepunkt des Browserkrieges zwischen Netscape und Microsoft im Jahr 1997 ins Zentrum künstlerischen Interesses. I/O/D präsentierte im gleichen Jahr den »web stalker« (<http://www.backspace.org/iod/>), ein Kunstprojekt, das sich nahtlos an die Ereignisse des Browserkrieges anschloß. Er wurde gratis zum Download angeboten und kann, zumindest theoretisch, als Alternative zu den gängigen Produkten genutzt werden. Er zeigt jedoch anstelle der gewohnten HTML-Interpretationen die Struktur der internen und externen Links einer aufgerufenen Web-Seite. Der Nutzer wird animiert, die geschlossene Oberfläche des normierten Produktes zu verlassen. Netscape und Microsoft paßten ihre Browser an die Lesegewohnheiten der User an, um ihnen den Umstieg von den bisherigen Medien auf das Internet zu erleichtern. Der »web stalker« macht das Gegenteil, er zeigt, beschränkt allerdings auf HTML-Seiten, die Besonderheiten des Internet.

Als weiteres Beispiel ist der von dem Künstler und Programmierer Maciej Wisniewski als Kunstwerk konzipierte »netomat« (<http://www.netomat.net/began.html>) anzuführen, der ebenfalls versuchte, die Beschränkungen der Standard-Web-Browser zu überschreiten und neue Möglichkeiten der Informationsnutzung aufzuzeigen. Er löst Bilder, Texte, und Klänge aus den vorgegebenen Seiten und verbindet sie zu einem fließenden Netz, das sich mit neuen Suchwörtern immer wieder verändert. »Netomat« ist eine Open Source Software, die von jedermann erweitert werden kann. Seine Schöpfer betonen die Möglichkeit, zahllose Interfaces und Funktionen, geschrieben von der weltweiten Gemeinschaft der Nutzer, entwickeln zu können.

Jodi, das Pseudonym der Künstler Joan Heemskerk und Dirk

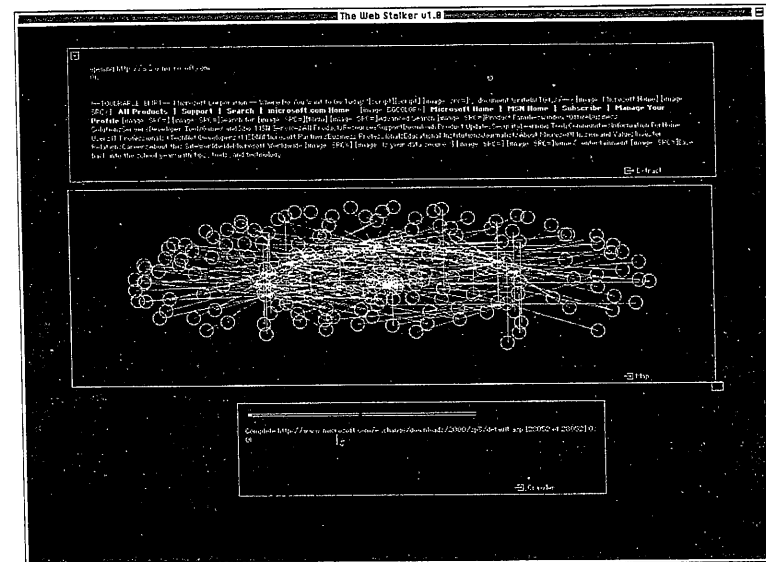


Abb. 1: web stalker

Paesmans, unterläuft die genormte Benutzeroberfläche mit Desktop, Mülleimer und Pull-Down Menüs durch die Programmierung nichtsemantischer Ereignisse, Gesten der Zerstörung, die eine Interaktion mit der prozessierenden Maschine, im Sinne einer gezielten Handlungsanweisung, unmöglich macht. Das Programm muß als Dysfunktion des Computers gelesen werden. Die Undurchschaubarkeit des Prozessierens, die Abstraktheit von Informationsverarbeitung wird offensichtlich. Die Künstler, die seit 1995 im Web arbeiten, zwingen den Nutzer beispielsweise mit »7061.jodi.org« virtuell seinen PC zu erkunden, die Oberfläche zu verlassen und damit aus seiner mitverschuldeten Unmündigkeit herauszutreten. Die Untersuchung der spezifischen materiellen Bedingungen des Netzes ist eine Auseinandersetzung mit den sozialen und ökonomischen Kräften, die bestimmte Software und Hardware durchsetzen. Der ästhetische Eingriff zielt auf die Strukturierung des Alltags durch die Software als technisches Apriori, die nicht frei gewählt werden kann.

Der emanzipatorische Gestus in der Durchbrechung der Konsumentenperspektive ist essentiell von technischen Kenntnissen und Programmierfähigkeiten der KünstlerInnen abhängig.

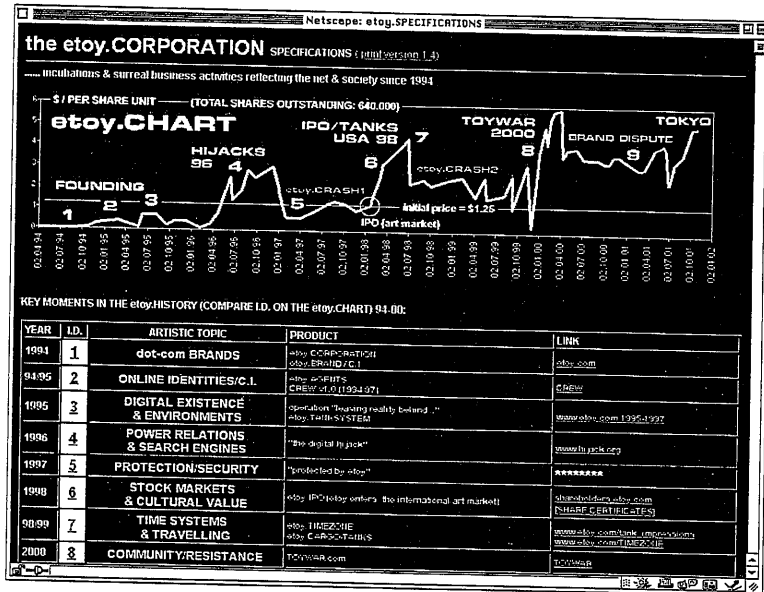


Abb. 2: etoy

Diese bestimmen den Gestaltungsraum, entscheiden darüber, ob der Künstler/die Künstlerin auf der Ebene des Konsumenten verbleibt. Der Protest formuliert sich in explizit künstlerischen Handlungsweisen und Programmierungsstrategien, wie beispielsweise bei Jodie, während die Gruppe »etoy« (www.etoy.com) oder Mitglieder der Gruppe RTMark (http://www.rtmark.com/) deutlich politisch agieren. Angestrebt wird in jedem Fall eine selbstbestimmte Gesellschaft, deren kulturelle Produktionsmittel nicht durch das Monopol von Konzernen wie Microsoft beherrscht werden sollen. Das Internet erweist sich als idealer Ort des Widerstandes, ist doch der Zugang zu ihm prinzipiell offen. Regierungsunabhängige Organisationen und KünstlerInnen können mit den Konzernen in einem theoretisch unhierarchischen Raum auftreten. Der Widerstand bedient sich der gleichen Medien wie die Zielobjekte seiner Kritik. Gruppen wie etoy oder RTMark wählen das Erscheinungsbild ihrer Gegner, um diese zu kritisieren. Urheberrecht, Markenzeichen, Konzepte der Marktwirtschaft sind Elemente, die sie subversiv gegen die Bewahrer dieser Rechte, Zeichen und Konzepte wenden.

Die Site der Netzgruppe »etoy« imitiert seit 1994 den Auftritt

eines realen E-Commerce-Unternehmens, der »etoy.corporation«. Es ist möglich, sich über das Angebot, die Kursentwicklung des Unternehmens zu informieren, und ebenfalls zu investieren. Die Nachahmung politischer Strukturen bzw. die Organisation von Künstlern in fiktiven Firmen mit corporate identity haben ihre Vorläufer beispielsweise in den fiktiven Firmen der Dadaisten, die ihre Unternehmen über Visitenkarten und Zeitungsannoncen realisierten. »Etoy« liefert in der Mimi-kry eine spielerische Analyse der Funktionsweisen der New Economy. Ihre Kritik gilt dem sogenannten Shareholder-Value, was deutlich während des »Toywar« zwischen dem Spielzeugkonzern »eToys« und der Künstlergruppe »etoy« sichtbar wurde.<sup>1</sup>

»etoy« lieferte auch einen Beitrag zum Browser-Krieg. Für das Projekt »Digital-Hijack« wurden die Wortkombinationen analysiert, die in den Suchmaschinen am besten platziert waren. etoy bot den Suchmaschinen entsprechende Sites auf ihrem Server an. Der Nutzer klickte auf ein Suchergebnis seiner Suchmaschine und landete statt bei einem Pornographie-Anbieter auf dem »etoy«-Server. Dort konnte er lesen: »Don't Fucking Move. This is a Digital Hijack«. Der Zurück-Button wurde gesperrt. »etoy« verwies mit dieser Aktion auf den unaufmerksamen User, der sich der Bevormundung durch die großen Softwareentwickler nicht bewusst ist.

Es sind einige wenige große Unternehmen – Yahoo und Alta-Vista unter den Suchmaschinen, Netscape unter den Internet-Browsern und Microsoft unter den Betriebssystemherstellern –, welche schon längst Kontrolle über den Benutzer ausüben. Die Kritik richtet sich jedoch auch gegen den Nutzer selbst, gegen den wahllosen und passiven Gebrauch des neuen Mediums. »etoy« legt die Eigenarten und funktionalen Besonderheiten des Internet offen, gerade der Suchmaschinen, die Zugang zu einem als unhierarchisch definierten Medium versprechen und in Wirklichkeit gelenkte Suchergebnisse erzwingen. »etoy« verweist damit weitblickend auch auf die Konsequenzen einer Durchsetzung des Microsoft-Browsers Explorer.

RTMark agieren im Internet als Plattform für unterschiedlichste Formen der »kulturellen Sabotage«. Der Auftritt der

1 Vgl. Reinhold Grether, »How the etoy Campaign was Won. An Agent's Report«, in: Peter Weibel, Timothy Druckrey (Hg.), *net\_condition*, MIT-Press, Cambridge/Mass. 2001.

Gruppe im World Wide Web seit 1997 gleicht dem unspektakulären Auftritt irgendeines Unternehmens. RTMark betonen, daß es nicht mehr möglich ist, sich in die große Tradition des Widerstandes zu stellen, wie sie sich historisch gegen die politische Macht herausgebildet hat. Was die Macht der kritisierten Konzerne grundlegend unterscheidet, ist, daß ihre Position nicht erkannt werden kann, sie also als Gegner ungreifbar bleiben. Dadurch, daß RTMark als kommerzielles Unternehmen auftritt, profitieren seine Mitglieder von der beschränkten Haftbarkeit, der »limited liability«, wie sie in Amerika gesetzlich verankert ist. Im Schadensfall haftet RTMark nur mit der Kapitaleinlage der Gesellschafter, die darüber hinaus nicht belangt werden können. Diese Form beinhaltet einen gewissen Schutz der Mitglieder und gleichzeitig eine Kritik an der Konsequenzenlosigkeit des Handelns von Unternehmen im Schutze dieser Gesetzgebung. Ähnlich wie bei »etoy« haben User auch hier die Möglichkeit, symbolisch zu investieren. Sie benutzen die Erscheinungsbilder von Kampagnen, um diese aus sich selbst zu entlarven.

Ein weiteres Projekt aus dem Umfeld von RTMark zielte auf den Einfluß von Microsoft auf das Bildungswesen. Andy Mingo entwickelte, als Semesterarbeit an der Universität von San Diego im Bereich Englische Literatur und Komparatistik angesiedelt, eine Website unter dem Titel [www.microsoftedu.com](http://www.microsoftedu.com) (RTMark project SOFT) und wurde von Microsoft aufgefordert, die Seite sofort aus dem Netz zu nehmen, da sie Urheberrechte verletze. Mingo erklärte sein Projekt zu einem Versuch, die Postmoderne über literarische Aneignung zu erkunden. Dabei habe er sich für eine satirische Aneignung von Microsoft entschieden. Microsoft setzte seine Aufforderung nicht durch. »I've been waiting a long time to prove that Microsoft is committed to technological diversity in our universities and diversity in general«, schreibt Andy Mingo ironisch auf der Website »Microsoft isn't only a supporter of diversity, they're concerned with protecting the environment and upholding the freedom of speech, which contains within its walls postmodern theory and narrative appropriation – artistic practice is a mode of production.«<sup>2</sup>

Mit »They Rule« (<http://www.theyrule.net>) zeigen Josh On und die Futurefarmers (USA), wie durch Datenbankvisualisie-

2 <http://www.microsoftedu.com/FAQ.html>

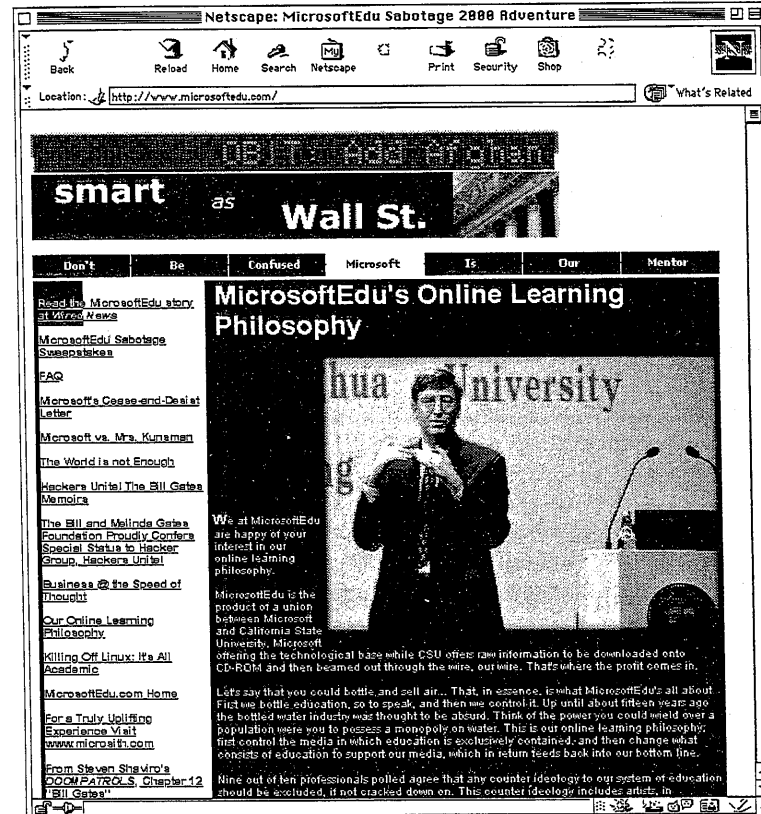


Abb. 3: MicrosoftEdu

rung die Beziehungen zwischen den einflußreichsten wirtschaftlichen Kräften aufgezeigt werden können. Der Nutzer kann durch eine Auswahl von Karten browsen, welche die Verbindungen zwischen den Konzernen und ihren Direktoren abbilden.

Vorstände werden durch kleine Icons mit Aktentaschen gezeigt, die Informationen über sie und ihre Firmen enthalten, beispielsweise über ihre Spenden an Politiker. »They Rule« benutzt die Eigenschaften der Netzwerktechnologie, wie dynamic mapping und Hyperlinks, und schafft damit ein eigenes Unternetzwerk des Machtsystems. »They Rule« (»Sie herrschen«) zeigt das Netzwerk derjenigen, die herrschen. Im Netzwerk dieser

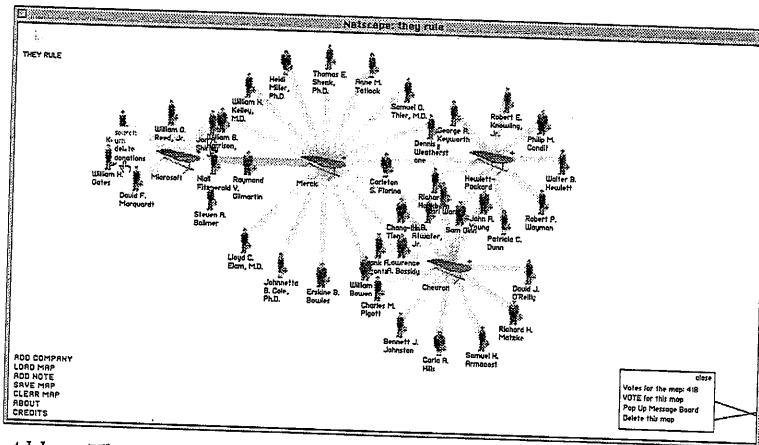


Abb. 4: They rule

Macht ist Microsoft situiert, verbunden mit den Konzernen Merck, Hewlett-Packard, Boeing etc. »They Rule« versucht das Netz als reines Marketing-Werkzeug zu überschreiten und erinnert an sein ursprüngliches Versprechen, ein demokratisches/demokratisierendes Medium zu sein. Das Netz wird als Waffe der Aufklärung gegen das Netzwerk der Macht benützt.

Stehen wir nach der zweiten Moderne am Beginn einer zweiten Aufklärung?



Abb. 5: I am a slave of Microsoft®

## Hinweise zu den Autoren

*Tilman Baumgärtel* ist Redakteur der *Berliner Zeitung* und freier Autor u. a. für das Internetmagazin *Telepolis*, für *Spiegel-Online* und die *taz*. Zuletzt hat er veröffentlicht: *Harun Farocki. Vom Guerillakino zum Essayfilm* (1998) und *net art. Materialien zur Netzkunst* (2001).

*Bernhard J. Dotzler* ist Forschungsdirektor für Literatur- und Wissenschaftsgeschichte am Zentrum für Literaturforschung in Berlin. Im Suhrkamp Verlag hat er zuletzt herausgegeben: *1929. Beiträge zur Archäologie der Medien*, stw 1579 (gemeinsam mit Stefan Andriopoulos).

*Wolfgang Hagen* ist Hauptabteilungsleiter Kultur beim DeutschlandRadio Berlin. Im Jahr 2001 habilitierte er sich im Fach Medienwissenschaft an der Universität Basel. Zahlreiche Veröffentlichungen, zuletzt *Radio Schreiber. Der »moderne Spiritismus« und die Sprache der Medien*, Weimar: VDG 2001.

*Kei Ishii* ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachgebiet Informatik und Gesellschaft an der Technischen Universität Berlin. Er beendet gegenwärtig seine Dissertation zum Thema »Internet Governance durch Code« aus informatischer Perspektive.

*Joachim Jacob* ist Bundesbeauftragter für den Datenschutz. Von 1995 bis 2001 war er Mitglied im Datenschutzkontrollorgan von Interpol (Supervisory Board for the Internal Control of Interpol's Archives). Seit 1999 ist er deutscher Vertreter in der gemeinsamen Kontrollinstanz und im Beschwerdeausschuß von Europol.

*Friedrich Kittler* ist Professor für Ästhetik und Geschichte der Medien am Institut für Ästhetik an der Humboldt-Universität zu Berlin. Veröffentlichungen u. a.: *Aufschreibesysteme 1800/1900*, München 1985, 3. Auflage 1995; *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986; *Dichter Mutter Kind*, München 1991; *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig 1993.

*Stefan Krempl* ist Dozent am Südosteuropäischen Medienzentrum in Sofia und freier Autor u. a. für *Telepolis*, *c't*, *Financial Times Deutschland*, *Neue Zürcher Zeitung* mit dem Schwerpunkt »Das Netz zwischen Wirtschaft, Politik und Kultur«.