

Antikommunismus als Bindeglied. Computerspiel-Piraten auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs am Ende des Kalten Krieges

Weltweit waren die 1980er-Jahre von einer letztmaligen rhetorischen Eskalation des Kalten Krieges geprägt: Reagans viel beachtete Brandrede gegen die Sowjetunion als »Reich des Bösen« (1983) ist nur eines der bekanntesten Beispiele.¹ Thomas A. Schwartz wies kürzlich darauf hin, dass der Antikommunismus der Reagan-Ära größtenteils einen rhetorischen Charakter getragen habe. Mit vergangenen »Red Scares« sei der Reagan'sche Antikommunismus nicht zu vergleichen, er verhalte sich zur McCarthy-Ära wie die Farce zur Tragödie.² Doch selbst wenn dies auf den Bereich der Politik zutreffen mag: Die antikommunistische Populärkultur der 1980er-Jahre stand derjenigen der McCarthy-Zeit in ihrer Intensität und Omnipräsenz in nichts nach, eher im Gegenteil.³ Auch die Entspannung zwischen den Blöcken im Zuge der Perestroika änderte zunächst nichts am Ausmaß der antikommunistischen Popkulturproduktionen. Während der Antikommunismus in der Unterhaltungskultur der 1950er- und 1960er-Jahre gut erforscht ist,⁴ gilt dies für die Kalte-Kriegs-Kultur der 1980er-Jahre nur beschränkt, gerade was die Rezeption und den Gebrauch der entsprechenden Kulturprodukte und Artefakte angeht.⁵

In den 1980er-Jahren kam zudem zu den herkömmlichen Unterhaltungsmedien ein neues hinzu: der Heimcomputer,⁶ und mit ihm das Computerspiel. Computerspiele

1 Bernd Stöver: *Der Kalte Krieg, 1947–1991. Geschichte eines radikalen Zeitalters*, München 2007, S. 416–421.

2 Thomas A. Schwartz: »Back to the Future. Anti-Communism Under Reagan«, in: Norbert Frei/Dominik Rigoll (Hg.): *Der Antikommunismus in seiner Epoche: Weltanschauung und Politik in Deutschland, Europa und den USA*, Göttingen 2017, S. 218–234.

3 Peter H. Buckingham: *America Sees Red. Anticommunism in America, 1870s to 1980s*, Claremont, CA 1988; Carole Fink: *Cold War. An International History*, Boulder 2014, S. 212.

4 Siehe u. a. Roland Végső: *The Naked Communist: Cold War Modernism and the Politics of Popular Culture*, New York 2013; Cynthia Hendershot: *Anti-Communism and Popular Culture in Mid-Century America*, Jefferson, N.C 2003; Buckingham: *America Sees Red* (Anm. 3).

5 Für einige wenige Ausnahmen siehe Guido Buys: »Politics of Sly. Neo-Conservative Ideology in the Cinematic Rambo Trilogy, 1982–1988«, MA thesis, Utrecht University, Utrecht 2014, in: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/298879> (ges. am 19. August 2020); Florian Greiner/Maren Röger: »Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation«, in: *Zeithistorische Forschungen* 16 (2019), H. 1, S. 46–73.

6 Mikrocomputer waren zwar schon ab Mitte der 1970er-Jahre in Form von Bausätzen erhältlich, und in der zweiten Hälfte des Jahrzehnts kamen erste bereits zusammengebaute und benutzerfertige Modelle auf den Markt. Doch erst in den ersten Jahren des darauffolgenden Jahrzehnts wurden Heimcomputer zum Massenkonsumgut, v. a. in Westeuropa.

waren ein ideales Medium, um den Kalten Krieg spielerisch nachzustellen. Der Systemwettbewerb ließ sich, wie Florian Greiner und Maren Röger betonen, bei Strategie- und Kampfsimulationen nahtlos in Gameplay ummünzen.⁷ Zudem verhehlte die Computerspieleindustrie ihre Nähe und Affinität zum Thema kaum – etwa wenn Bill Stealey, Gründer des US-Spieleherstellers MicroProse und Pentagon-Berater, in einem zeitgenössischen Interview seine Spiele als Training bewarb, dank dem »die Rote Armee niemals unsere Grenzen überqueren« werde.⁸ Wie sehr die Spieleindustrie an der Frontstellung des Kalten Krieges hing, geht auch aus einer Pressemeldung von *Sierra On-Line* zu einem neuen Spionage-Strategiespiel im März 1990 hervor: Darin heißt es, die Demokratiewelle in Osteuropa habe den Launch des Spiels beinahe zunichte gemacht, und der Chefprogrammierer wird mit dem Ausspruch zitiert, er habe gedacht, er könne sich auf »the Russians to still be the bad guys« verlassen.⁹

Zwar gab es in den 1980er-Jahren im Westen starke pazifistische Gegenöffentlichkeiten, die an solchen Massenkulturprodukten Anstoß nahmen. Doch nolens volens rückten ihre Proteste Kriegsspiele, gerade solche mit antikommunistischer Ausrichtung, erst recht ins Rampenlicht der Öffentlichkeit und ließen sie so zu umso begehrteren Konsum- und Tauschgütern werden. Dies gilt etwa für »Raid over Moscow« (1984), ein Spiel, das sich ungeachtet der Proteste der Friedensbewegung und trotz einer Indizierung in Westdeutschland zu einem Kassen- und Kopier-Schlager entwickelte.¹⁰ Es wurde auch im Ostblock getauscht und gespielt, etwa in der DDR oder in der Tschechoslowakei,¹¹ und sogar in Moskau selbst, wo das Spiel und seine Verbreitung in der Presse skandalisiert wurden.¹²

Es ist nicht nur bemerkenswert, dass auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs die gleichen Spiele zirkulierten, sondern auch – viel grundlegender –, dass das technische Medium Heimcomputer sich ebenfalls fast zeitgleich in Ost und West verbreitete. Den

7 Greiner/Röger: »Den Kalten Krieg spielen« (Anm. 5).

8 Zit. n. Harald Horchler (Hg.): Schöpfer neuer Welten: Arbeit, Visionen und Projekte der Macher legendärer Computerspielklassiker, Morschen 2005, S. 71.

9 Sierra On-Line: »For Immediate Release: End of Cold War Era Helps Launch of New Codename: Iceman for MS-DOS«, 12. März 1990, Brian Sutton-Smith Library and Archives of Play at The Strong, Rochester/NY, Ken and Roberta Williams collection, box 1, folder 3.

10 Zu »Raid over Moscow« allgemein: Greiner/Röger: »Den Kalten Krieg spielen« (Anm. 5); Marco Accordi Rickards/Alessia Padula: Videogiochi e Propaganda [Videospiele und Propaganda], Rom 2012. Zu den Auseinandersetzungen zwischen Industrie und kritischer Öffentlichkeit in Großbritannien anlässlich von »Raid over Moscow« siehe Chris Wilkins/Roger M. Kean: The Story of U.S. Gold. A Very American, British Software House, Kenilworth 2015, S. 44 f.

11 Volker Strübing: DDR-Computerfreaks: »Als Agent den Kreml in die Luft jagen«, interviewt von Marcel Burkhardt, 21. September 2019, zdf.de, in: <https://www.zdf.de/uri/9fcd1745-643e-487b-884f-5fa2208c8f3a> (ges. am 19. August 2020); Jaroslav Švelch: Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games, Cambridge, MA 2018, S. 135.

12 S. Kozyrev/S. Sokolov: »Komp'juter s akcentom. Počemu za programmoj dlja personal'noj EVM idut na černyj rynek, a ne v magazin?« [Computer mit Akzent. Warum geht man, um ein Computerprogramm zu bekommen, auf den Schwarzmarkt und nicht in den Einzelhandel?], in: Komsomol'skaja pravda vom 13. März 1987.

wenigen, unter den Bedingungen der Mangelwirtschaft produzierten einheimischen Modellen standen bald Hunderttausende von Westimporten gegenüber – eingeschmuggelt, legal importiert oder in Valuta-Geschäften erworben.¹³ Der Heimcomputer war nicht bloß Unterhaltungsmedium, sondern wurde noch vor dem Internet-Zeitalter zum Medium der Kommunikation – allerdings nicht in dem uns heute geläufigen Sinne. Während Datenfernübertragung (und damit jegliche Online-Kommunikation) für die überwiegende Mehrzahl der Nutzer weder in West noch in Ost verfügbar war, entstanden »analoge« Kommunikationsnetzwerke zum Zweck des Tausches und des gegenseitigen Überspielens von Datenträgern (Kassetten und Disketten). So konnten Spiele und andere Software zirkulieren und Inhalte transportieren – auch über den Eisernen Vorhang hinweg.

Kommerzielle Spiele konnten jedoch zunächst einmal nicht ungehindert Verbreitung finden: Sie verfügten zumeist über einen von den Herstellern in den Programmcode eingebauten Kopierschutz. Um das Spiel zu vervielfältigen, wurde dieser entfernt, wofür die Programmdatei digital auseinandergenommen und modifiziert werden musste. Eine zunächst in Westeuropa konzentrierte Computersubkultur, um die es hier gehen soll – die Cracker –, tat dies nicht aus finanziellen Gründen, sondern auf der Jagd nach Ruhm im Computermilieu. Sie modifizierten die Spiele nicht nur, indem sie den Kopierschutz aushebelten, sondern auch, indem sie ihnen Botschaften vorschalteten – Botschaften, die als Quelle für Stimmungen eines konkreten jugendlichen Milieus in der Endphase des Kalten Krieges dienen können.

Hier soll untersucht werden, wie sich das Politische in den Äußerungen einer sich vordergründig unpolitisch gebenden Jugendkultur widerspiegelte – speziell der Antikommunismus, dem diese »Szene« beinahe exzessiv frönte. Als der Eiserne Vorhang zu bröckeln begann, kamen diese Protagonisten in Kontakt mit Gleichaltrigen, die im Kommunismus aufgewachsen waren – und deren Antikommunismus nicht popkulturell, sondern lebensweltlich unterfüttert war. Anhand dieser Diskurse und Vernetzungspraktiken kann gezeigt werden, dass es auch eine andere Art gab, den Kalten Krieg »zu spielen« – nicht bloß, wie von Greiner und Röger aufgezeigt, mithilfe der Computerspiele selbst,¹⁴ sondern im Rahmen eines subkulturellen »Spiels«, das sich um die Modifikation und Zirkulation von Computerspielen drehte.

13 Švelch: *Gaming the Iron Curtain* (Anm. 11); Patryk Wasiak: »Dropping Out of Socialism with the Commodore 64. Polish Youth, Home Computers, and Social Identities«, in: Juliane Fürst/Josie McLellan (Hg.): *Dropping Out of Socialism: The Creation of Alternative Spheres in the Soviet Bloc*, Lanham 2016, S. 157–176; Zbigniew Stachniak: »Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s«, in: *IEEE Annals of the History of Computing* 37 (2015), H. 1, S. 12–23; Graeme Kirkpatrick: »Meritums, Spectrums and Narrative Memories of ›Pre-Virtual‹ Computing in Cold War Europe«, in: *The Sociological Review* 55 (2007), H. 2, S. 227–250.

14 Greiner/Röger: »Den Kalten Krieg spielen« (Anm. 5).

Die »Cracker-Szene« in Westeuropa

In denjenigen Ländern, in denen es offizielle und formalisierte Produktions- und Distributionsstrukturen für Heimcomputer gab, wurden die Rechner rasch erschwinglich. Doch ohne Software war jede Hardware nutzlos. Wenngleich das Programmieren in der Frühzeit der Heimcomputer eine verbreitete Art der Computernutzung gewesen ist,¹⁵ hatte bei Weitem nicht jeder Nutzer Talent und Geduld, über simple Programmieraufgaben hinaus Software zu kreieren. Sie musste also gekauft werden, war jedoch alles andere als günstig. Gerade Computerspiele, die beliebteste Softwaregattung vor allem unter jugendlichen Nutzerinnen und Nutzern, schlugen mit Preisen bis zu 120 D-Mark in Westdeutschland zu Buche. Damit waren sie von einem durchschnittlichen Taschengeld kaum zu bezahlen. Infolgedessen beteiligten sich zahlreiche jugendliche, zumeist männliche Heimcomputernutzer an den Kopier- und Tauschpraktiken.

Die unklare Rechtslage spielte diesem Tun zunächst in die Hände – erst 1991 wurde das Urheberrecht innerhalb der EG so angepasst, dass es auch Software abdeckte. Die 1980er-Jahre hindurch war die Urheberrechtsproblematik für digitale Inhalte in der gesamten westlichen Welt nicht einheitlich geregelt, viele Länder erkannten Software nicht einmal als schutzwürdig an.¹⁶ Die Softwarehersteller wichen daher auf technische Lösungen aus, um ihre Produkte zu sichern: Sie versahen diese mit Kopierschutz-Algorithmen, die eine Vervielfältigung der Programme jenseits der Originaldisketten verhindern sollten.¹⁷ Dies forderte technisch versierte Nutzer umso mehr heraus; sie suchten nun erst recht nach Wegen, um die Kopierschutzmechanismen auszuhebeln. Am aktivsten waren dabei nicht etwa kommerziell operierende »Piraten«, die zwar in der Duplizierung und dem Verkauf von Software das große Geschäft witterten, aber oftmals wenig technisches Wissen mitbrachten. Vielmehr waren es diejenigen Computerfans, die die Chance erkannten, als Urheber einer besonders anspruchsvollen Softwaremodifikation weitreichende Bekanntheit zu erlangen, denn »geknackte« Programme fanden den Weg in die Diskettenlaufwerke zahlreicher Computerbesitzer. Diese fast ausschließlich männlichen, zumeist jugendlichen Autodidakten bildeten gegen Mitte der 1980er-Jahre eine transnational agierende Subkultur mit eigenen spezifischen Vergemeinschaftungsformen und Ethiken heraus: die sogenannte Cracker-Szene.

Die Cracker operierten in Kollektiven, mit oftmals über mehrere Länder verstreuten Mitgliedern. Diese Gruppen wetteiferten untereinander darum, ein kommerziell verfügbares Programm als Erste möglichst elegant vom Kopierschutz zu befreien und möglichst weitläufig zu verbreiten – zunächst durch gewöhnliche Postsendungen mit Disketten,

15 Tom Lean: *Electronic Dreams: How 1980s Britain Learned to Love the Computer*, London 2016, S. 73–78.

16 Herald D. J. Jongen/Alfred P. Meijboom (Hg.): *Copyright Software Protection in the EC*, Deventer 1993; Kommission der Europäischen Gemeinschaften: *Soziales Europa. Die Softwareindustrie*, Beiheft 6/86, Luxemburg 1986.

17 Für einen zeitgenössischen Abriss der Geschichte des Kopierschutzes siehe Robert Sather: »Disk-Based Protection Methods«, in: Derrick Grover (Hg.): *The Protection of Computer Software: Its Technology and Applications*, Cambridge 1989, S. 23–57.

später mithilfe eines globalen Distributionsnetzes von elektronischen Mailboxen. Die Bedingungen, unter denen diese Softwarezirkulation vonstattenging, waren die einer Tausch- und Aufmerksamkeitsökonomie. Cracker-Gruppen verfolgten keinen materiellen Gewinn, sondern investierten Zeit und Energie in die Softwarezirkulation, zum einen, um in der Subkultur Bekanntheit zu erlangen, und zum anderen, um selbst stets neue Software zu erhalten. Dabei darf man die Cracker nicht mit altruistisch motivierten Computersubkulturen wie den Hackern gleichsetzen: Während Letztere sich gesellschaftskritisch positionierten und einen explorativen und emanzipatorischen Technikgebrauch in den Vordergrund rückten, waren Cracker fast vollständig vom subkultur-internen Wettbewerb absorbiert. Dass ihr Tun Hunderttausenden von Heimcomputer-nutzern kostenlose Spiele bescherte, war ein Nebeneffekt dieses Wettbewerbs und gehörte nicht zu den erklärten Zielen der Subkultur, die sich zudem so gut wie nie antikapitalistisch in Szene setzte.¹⁸ Dies ist eine Feststellung, die für die im Weiteren analysierten politischen Diskurse innerhalb der Szene zentral sein wird.

Cracker kümmerten sich zunächst wenig um die Welt um sie herum, etablierten aber umso lebhaftere Formen subkulturinterner Öffentlichkeit. Ihr wichtigstes Medium waren die farbenfrohen und oftmals technisch spektakulären Grafikanimationen, die von ihnen programmiert und den »geknackten« Spielen vorgeschaltet wurden. Diese »Intros«, zumeist aus einem Logo der Gruppe, einigen Grafikeffekten und einer Laufschrift (Scrolltext) bestehend, hatten die Funktion von Markenzeichen – sie zeigten die Urheberschaft einer Cracker-Gruppe an der Programmmodifikation an. Darüber hinaus dienten sie als Kommunikationsmedien, denn andere Szenemitglieder wie auch viele außenstehende Nutzerinnen und Nutzer lasen mit Interesse die darin enthaltenen Texte.¹⁹ Wenn man bedenkt, dass »geknackte« Spiele weit über die Subkultur hinaus zirkulierten und praktisch alle heimcomputerbesitzenden Jugendlichen damit konfrontiert waren, kann man »Intros« durchaus als ein frühdigitales Massenmedium bezeichnen.

Die Cracker-Szene konstituierte sich zunächst in denjenigen Ländern, die auch eine Heimcomputer-Software-Industrie aufweisen konnten. Eine Subkultur, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, proprietäre Spiele ihres Kopierschutzes zu entledigen, brauchte Zugang zu ebenjenen Spielen. Die Cracker-Gruppen hatten zwar schon sehr früh einen transnationalen Aktionsradius und knüpften grenzüberschreitende Kontakte, aber bis in die späten 1980er-Jahre hinein war die Cracker-Szene bloß in Teilen Westeuropas und Nordamerikas aktiv, nämlich in Skandinavien, Finnland, den USA, Kanada, Groß-

18 Gleb J. Albert: »Computerkids als mimetische Unternehmer. Die »Cracker-Szene« der 1980er Jahre zwischen Subkultur und Ökonomie«, in: WerkstattGeschichte 25 (2017), H. 3, S. 49–68; Jukka Vuorinen: »Ethical Codes in the Digital World: Comparisons of the Proprietary, the Open/Free and the Cracker System«, in: Ethics and Information Technology 9 (2007), H. 1, S. 27–38, in: <https://doi.org/10.1007/s10676-006-9130-2> (ges. am 20. August 2020). Für einen Überblick über die neuste Literatur zur Hacker-Geschichte siehe Gleb J. Albert: »Der vergessene »Brotkasten«. Neue Forschungen zur Sozial- und Kulturgeschichte des Heimcomputers«, in: Archiv für Sozialgeschichte, Bd. 59, Bonn 2019, S. 495–530.

19 Markku Reunanen/Patryk Wasiak/Daniel Botz: »Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication«, in: International Journal of Communication (2015), H. 9, S. 798–817.

britannien, Frankreich, den Benelux-Staaten, Westdeutschland, Österreich und der Schweiz.²⁰

In anderen Teilen der Welt, auch im Ostblock, wurde ebenfalls am Heimcomputer gespielt.²¹ Auch dort stellte sich das Problem der Softwareversorgung – angesichts völliger Abwesenheit von formellen Distributionsnetzwerken jedoch viel akuter als im Westen. Im Rahmen der Schattenökonomie übernahmen hier kommerziell operierende Softwarepiraten die Grundversorgung, während informelle Tauschnetzwerke zu einer flächendeckenden Verbreitung von Software- und vor allem Spieleprodukten beitrugen. Der Cracker-Szene ähnliche subkulturelle Strukturen entstanden dort zunächst nicht. Schließlich gab es keine kommerzielle Softwareindustrie, an der sich eine rebellische Jugendkultur hätte abarbeiten können. Im Gegenteil, kommerzielle Tätigkeit an sich hatte gerade im Ostblock einen rebellischen Charakter. Folglich war der gesamte Bereich der Softwarezirkulation, sei es in tausch- oder in geldökonomischer Form, eine Art Subkultur, die gegen das Informations- und Gütermonopol des Staates gerichtet war. Abenteuerlustige und technisch versierte Jugendliche, wie sie im Westen in der Cracker-Szene aktiv wurden, beteiligten sich im Ostblock lieber direkt an den niedrigschwellig operierenden Strukturen der informellen Softwarezirkulation. Dies änderte sich erst, als Ostblock-Computerkids mit westlichen Cracker-Gruppen in Kontakt kamen, worauf später näher einzugehen sein wird. Zunächst soll es ausschließlich um die westlichen, in der Cracker-Szene organisierten jugendlichen Protagonisten und ihre politische Positionierung gehen.

Die Erforschung der Cracker-Subkultur steckt, auch verglichen mit anderen frühen digitalen Subkulturen wie den Hackern, noch in den Kinderschuhen, erst in den letzten Jahren erschienen erste historische Publikationen dazu.²² Dabei ist die Cracker-Szene ein

- 20 Patryk Wasiak: »Illegal Guys«. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s«, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 9 (2012), H. 2, S. 257–276; Albert: »Computerkids als mimetische Unternehmer« (Anm. 18).
- 21 Patryk Wasiak: »Playing and Copying. Social Practices of Home Computer Users in Poland During the 1980s«, in: Gerard Alberts/Ruth Oldenziel (Hg.): *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, London 2014, S. 129–150; Stachniak: »Red Clones« (Anm. 13); Švelch: *Gaming the Iron Curtain* (Anm. 11); René Meyer: *Computer in der DDR*, Erfurt 2019.
- 22 Patryk Wasiak: »Telephone Networks, BBSes, and the Emergence of the Transnational ›Warez Scene‹«, in: *History and Technology* 35 (2019), H. 2, 177–194; James A. Hodges: »Technical Fixes for Legal Uncertainty in the 1980s Software Cracking Scene: Towards a Forensic Materialist History«, in: *IEEE Annals of the History of Computing* 41 (2019), H. 4, S. 20–33; Gavin Mueller: *Media Piracy in the Cultural Economy: Intellectual Property and Labor Under Neoliberal Restructuring*, London 2019, Kap. 3; Reunanen/Wasiak/Botz: »Crack Intros« (Anm. 19); Markku Reunanen: »How Those Crackers Became Us Demosceners«, in: *WiderScreen* (2014), H. 1–2, in: <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/> (ges. 20. August 2020); Patryk Wasiak: »Amis and Euros. Software Import and Contacts Between European and American Cracking Scenes«, ebd., in: <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/amis-euros-software-import-contacts-european-american-cracking-scenes/> (ges. am 20. August 2020); Wasiak: »Illegal Guys« (Anm. 20); Doreen Hartmann: »Zerstört Offenheit den Wettstreit? Über die subkulturellen Werte von Crackern, Hackern und Demoszenen«, in: Wolfgang Sützl u. a. (Hg.): *Medien – Wissen – Bildung. Kulturen und Ethiken des Teilens*, Innsbruck 2012, S. 229–241; Michael A. Hargadon: »Like City Lights, Receding: ANSi Artwork and the Digital Underground, 1985–2000«, MA thesis, Concordia University, Montreal 2010, in: <http://pdf.textfiles.com/academics/mhargadon-thesis.pdf> (ges. am 20. August 2020).

essenzieller Faktor in der Geschichte der Computerisierung. Allein auf der »Commodore 64«-Plattform waren im Verlauf der Jahre mehrere Zehntausend auf die eine oder andere Art in der Cracker-Szene aktiv. Bis 1992 produzierten sie über 80 000 digitale Artefakte (»geknackte« Spiele, Intros, Magazine).²³ Diese sogenannten Releases verteilten sich kaskadenartig über Schulhöfe, Kinderzimmer und Tauschanzeigen in hunderttausendfacher Ausführung weit über die »Szene« hinaus. Es ist davon auszugehen, dass so gut wie jeder Heimcomputerbesitzer in den 1980er-Jahren mindestens einmal in seinem Leben ein von Crackern modifiziertes, mit einem Crack-Intro versehenes Programm besessen oder zumindest zu Gesicht bekommen hat.

Die Texte und digitalen Artefakte, die von der Cracker-Subkultur produziert wurden und heute von IT-kundigen Szeneveteranen sorgfältig im Internet archiviert werden, dienen als zentrale Quellen für die vorliegende Untersuchung. Als sehr ergiebig ist dabei die Online-Datenbank scrolltexts.com einzuschätzen, in der mithilfe eines automatisierten Verfahrens Texte aus über 80 000 Crack-Intros und anderen digitalen Artefakten der Cracker-Szene extrahiert und für Volltext-Recherchen zugänglich gemacht wurden. Daneben stütze ich mich auf analoge Quellen der subkulturinternen Kommunikation aus Privatarchiven sowie (in einem begrenzteren Umfang) auf Oral-History-Interviews und zeitgenössische Berichterstattung.

Politische Computerkids oder unpolitische Subkultur?

Die Cracker-Szene verstand sich als eine Art Elite der jugendlichen Heimcomputernutzerinnen und -nutzer. Dies war nicht nur eine Selbstwahrnehmung und -darstellung. Zahlreiche Jugendliche bewunderten die Urheberinnen und Urheber der »kostenlosen« Spiele und wollten an diesen Strukturen partizipieren. Insofern macht es Sinn, wenn man nach dem Politischen in der Cracker-Subkultur fragt, zunächst auf die zeitgenössischen politischen Stimmungen im Heimcomputermilieu, zu dem sie gehörte, zu blicken.

Als in der ersten Hälfte der 1980er-Jahre immer mehr Jugendliche den Heimcomputergebrauch zum freizeitfüllenden Hobby machten, löste dies in der Öffentlichkeit zunächst Unbehagen aus. In Westdeutschland waren es vor allem Kommentatoren aus dem linksalternativen Milieu, die die Computerkids in erster Linie als willenlose Opfer der Industrie sahen.²⁴ Eine eigene – auch politische – Handlungsmacht wurde ihnen nur selten zugeschrieben. Als Ausnahmen unter diesen Stimmen fungierten der Kulturtheoretiker aus dem *SPEX*-Umfeld Georg Seeßlen sowie der ehemalige *Pflasterstrand*-Autor Matthias Horx. Während Seeßlen den Computerkids 1984 eine subversive und rebellische

23 Mr. Mouse/XeNTaX: »CSDb Analyses«, in: XeNTaX (blog), 31. Juni 2010, in: http://www.xentax.com/?page_id=235 (ges. am 20. August 2020).

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

Agency zuschrieb, die gegen ihre »Feierabend-Hippie-Eltern« gerichtet sei,²⁵ schrieb Horx in seiner im selben Jahr erschienenen Erkundung des Computermilieus: »Nein, mit Revolte im klassischen Sinn hat das wenig zu tun – die meisten Computerkids haben ein relativ konservatives Weltbild, in dem Ziele wie Karriere, Reichtum und Familienleben außer Zweifel stehen. Es geht um Selbstbewußtsein. (...) Die meisten Kids spüren sehr wohl die Hilflosigkeit, mit der ihre Eltern auf die gesellschaftlichen Prozesse reagieren. Sie selbst haben dagegen das unbedingte Gefühl, ›es schaffen zu können‹. Schließlich sind sie vorne dran.«²⁶

Als sich Sozialwissenschaftler dann in den Folgejahren zunehmend dem Phänomen der Computerkids zu widmen begannen, konnten Horx' Vermutungen über das »relativ konservative Weltbild« auch empirisch unterfüttert werden. So ergab die SHELL-Jugendstudie 1985, dass diejenigen Jugendlichen, die sich als »Computerfans« verstanden, zu 27 Prozent der CDU/CSU nahestanden, zu 22 Prozent den Grünen und zu 21 Prozent der SPD. 26 Prozent fühlten sich hingegen nicht von einer politischen Partei angezogen, und nur 65 Prozent aller befragten Computerfans sahen sich überhaupt als politisch interessiert.²⁷ Der Hagener Soziologe Harald Baerenreiter merkte als Fazit zu den Studienergebnissen an: »Insgesamt dürfte der Schluß berechtigt sein, Computer-Fans gehören einem eher konventionell orientierten Teil der Jugend in der Bundesrepublik an, sie gehören zum unauffälligen, stillen und eher ›braven‹ Teil und damit zur Mehrheit.«²⁸ Dieser Widerspruch – einerseits Konventionalität in Politik und Alltag, andererseits die exzessive Nutzung einer von der Öffentlichkeit zunächst misstrauisch beäugten Technologie – hatte auch schon Horx dazu motiviert, Computerfans als »beides in einem: subversiv und konform« zu klassifizieren.²⁹

Diese Einschätzungen gilt es hier am Beispiel der Verhandlung des Politischen in der Cracker-Szene, die sich ja gewissermaßen als Untergrund-Vorhut der Computerfans inszenierte, zu präzisieren. Dabei ist es kein leichtes Unterfangen, aus den vorliegenden subkulturinternen Quellen Spuren des Politischen herauszuschälen. Denn die dort vorzufindenden Narrative drehten sich hauptsächlich um unmittelbar auf das Computermilieu bezogene Themen: neue Spiele, der Wettbewerb zwischen Cracker-Gruppen, Gerüchte und Kampfgeplänkel, Nachrichten aus der Industrie. Die Frage, inwiefern diese szeneeinternen Diskurse und Praktiken selbst implizit politisch waren, habe ich andernorts schon adressiert, und die Fixierung der Szene auf Wettbewerb und Konkurrenz sowie ihren »unternehmerischen« Ethos als mimetische Inszenierung zeitgenössischer neoliberaler Diskurse eingeordnet.³⁰ Hier hingegen soll es darum gehen, wie

25 Georg Seeßlen: *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*, Reinbek bei Hamburg 1984, S. 24 f.

26 Matthias Horx: *Chip-Generation. Ein Trip durch die Computerszene*, Reinbek bei Hamburg 1984, S. 59.

27 Zit. nach Harald Baerenreiter: »Jugend und Computer. Zur Empirie eines problematischen Verhältnisses«, in: Wolfgang Sander (Hg.): *Schülerinteresse am Computer: Ergebnisse aus Forschung und Praxis*, Opladen 1988, S. 79.

28 Ebd., S. 83.

29 Horx: *Chip-Generation* (Anm. 26), S. 59.

30 Albert: »Computerkids als mimetische Unternehmer« (Anm. 18).

Aspekte, die konkret und unmittelbar politisch waren – allem voran Kommunismus und Antikommunismus sowie der zeitgenössische Aufstieg des Rechtsradikalismus –, wahrgenommen, verarbeitet und »in Szene gesetzt« wurden.

Das Bild wird auch dadurch verkompliziert, dass, wie Horx bereits zeitgenössisch feststellte, das Milieu der Computerfans »keine Subkultur, zumindest nicht mehr im klassischen Sinne« sei.³¹ Wenn man der Subkulturforschung folgt, erfüllten die Subkulturen der 1980er-Jahre nicht mehr die Kriterien, die Stuart Hall und andere von Antonio Gramsci inspirierte britische Soziologen der 1970er-Jahre in ihnen ausmachten, wenn sie Subkulturen als klassenbasierte, antihegemoniale Projekte deuteten. Die Subkulturen der 1980er-Jahre waren eher »Post-Subkulturen«, wie sie von David Muggleton definiert wurden, also Strukturen der Vergemeinschaftung, die keineswegs stark voneinander abgegrenzt waren und den Teilnehmenden fließende Übergänge zwischen verschiedenen »Szenen« ermöglichten.³² Doch war die Cracker-Szene in der Hinsicht noch einmal anders beschaffen als die zeitgenössischen »analogen« Jugendkulturen. Sie hatte keine nach außen sichtbaren identitätsstiftenden Merkmale, etwa in Form von Kleidungs-codes oder präferierten Musikstilen. Ihr Tätigkeitsareal waren das heimische Zimmer und die Elektroabteilung im Warenhaus, nicht die Straße oder die Disko. Das heißt aber nicht, dass Cracker automatisch Stubenhocker waren. Oftmals waren sie parallel auch Popper, Gothics, Metal-Fans oder in Einzelfällen auch Punks und Antifa-Anhänger, wie etwa ein deutsches Szenemitglied, das sich in einem Cracker-Magazin ausdrücklich als Anarchist porträtieren ließ und Hass auf Faschisten als Lebensmotto angab.³³ Solche explizit politischen Selbstverortungen bildeten jedoch eher die Ausnahme.

Generell lässt sich festhalten, dass Politik, sei es Parteipolitik, sei es jede Art von konkreten politischen Geschehnissen, die sich jenseits des Computeruntergrunds abspielten, zunächst einmal als ein »Außen« gesehen wurde, das für die Innenwelt der Subkultur nur insofern relevant wurde, als es sich auf das eigene Tun auswirkte. So rief etwa ein west-deutsches Cracker-Magazin 1989 dazu auf, CDU zu wählen – und zwar ausgehend von einem Gerücht, die Union wolle »das Urheberrecht abschaffen«.³⁴ Andere parteipolitische Erwägungen spielten weder hier noch in den anderen wenigen Erwähnungen der Parteienlandschaft in den Cracker-Medien eine Rolle. Auch die zeitgenössischen innenpolitischen Konflikte in den europäischen Staaten wurden – zumindest bis zum Zusammenbruch des Eisernen Vorhangs – nur dann zum Thema, wenn sie das eigene Handeln der Cracker tangierten, wie etwa der Streik der britischen Postangestellten von 1988, der vielfach zu verärgerten Reaktionen führte, weil sich dadurch die Zustellung von Disketten verzögerte.³⁵

31 Horx: *Chip-Generation* (Anm. 26), S. 57.

32 David Muggleton/Rupert Weinzierl (Hg.): *The Post-Subcultures Reader*, Oxford 2003.

33 Redstar: »The Portrait«, in: *Pirates* (1992), H. 12, S. 38. Das hier und die im Folgenden zitierten Cracker-Magazine können über die Datenbank www.demozoo.org recherchiert werden.

34 Jeff Smart/Mr. Zeropage: »Germany: Copyright will be abolished soon?«, in: *Illegal* (1989), H. 34.

35 Brief von Mik/Pulsar an Arny/Cosmos, August 1988, in: https://files.scene.org/view/resources/got-papers/swapletters/arny/mik_to_arny_198808xx.jpg (ges. am 24. August 2020); Jeff Smart: »News from the inner section«, in: *Illegal* (1988), H. 31.

Wenngleich konkrete politische Selbstverortungen rar waren, war die zeitgenössische Politik trotzdem in den Artikulationen und Selbstdarstellungen der Szene und ihrer Mitglieder präsent. Die westlichen Computerkids gehörten zu einer Generation, die in den frühen 1980er-Jahren sozialisiert wurde – unter dem Eindruck des Afghanistan-Krieges, des Ausnahmezustandes in Polen und einer erneuten Verschärfung der Rhetorik zwischen den Machtblöcken. Antikommunismus war für sie, so der Publizist und Zeitzeuge Christian Stöcker, ein konstitutives Element ihres Aufwachsens.³⁶ Der Kalte Krieg wurde, so Stöcker weiter, »in den Kinderzimmern jener Tage am Computer nachgespielt«,³⁷ und daher überrascht es nicht, dass der populärkulturell unterfütterte antikommunistische Diskurs auch in den Selbstdarstellungen der Cracker-Szene massiv Einzug hielt. Der Kalte Krieg wurde von der Cracker-Szene nicht bloß in dem Sinne, dass Kriegsspiele gespielt wurden, »am Computer nachgespielt«, sondern auch, indem ideologische Versatzstücke in die subkulturinterne Öffentlichkeit einzogen und für die eigene Inszenierung genutzt wurden.

Wenn auch, wie bereits erwähnt, explizit politische Bezüge in den Scrolltexten der Szene nur einen Bruchteil ausmachen, ist die Lage bei der Auswertung der Begriffe »communism/communist« und »socialism/socialist« in der scrolltexts.com-Datenbank mehr als eindeutig: Während die Begriffe nur fünfmal in einem explizit positiven Kontext verwendet werden, stehen diesen 69 Erwähnungen in negativem Kontext gegenüber (sowie neun, bei denen die Begriffe als mehr oder weniger neutrale Metaphern gebraucht wurden). Daneben stößt man oftmals (mehr als 200 Treffer) auf das Wort »commie« – einerseits als Kosewort für den »Commodore«-Computer, andererseits als despektierliche Bezeichnung für Kommunisten.

Antikommunismus zwischen Überzeugung und Inszenierung

Die negative Verwendung des Begriffs »commie« für Kommunisten geht dabei nahezu ausschließlich auf das Konto einer einzigen Cracker-Gruppe – des schwedischen Kollektivs *Fairlight* bzw. ihres Anführers Strider. Mit seiner 1987 gegründeten Gruppe legte er einen kometenhaften Aufstieg hin: *Fairlight* dominierte bis weit in die 1990er-Jahre hinein als eine der schnellsten und angesehensten Cracker-Gruppen die europäische Szene. Sie führten den Slogan »Kill a commie for mommy« als Gruppenmotto.³⁸

Ob Strider als Sohn jugoslawischer Einwanderer eine Überidentifikation mit dem »Westen« an den Tag legte oder dies als rebellische Geste gegenüber der sozialdemokratisch geprägten Wahlheimat seiner Eltern zu deuten wäre, muss zwar offenbleiben, einige

36 Christian Stöcker: *Nerd Attack! Eine Geschichte der digitalen Welt vom C64 bis zu Twitter und Facebook*, München 2011, S. 14 f.

37 Ebd., S. 15.

38 Die herausragende Stellung von »Fairlight« innerhalb der Cracker-Szene zeigt sich u. a. darin, dass die Gruppe als eine der wenigen Cracker-Gruppen für relevant genug erachtet wurde, um einen eigenen Wikipedia-Artikel zu haben: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fairlight_\(group\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fairlight_(group)) (ges. am 24. August 2020).

Hinweise gibt Strider selbst jedoch in einem in den frühen 2010er-Jahren geführten Interview. Der als Erwachsener in die USA ausgewanderte Geschäftsmann gibt an, er sei bereits im jungen Alter »taken by US values« gewesen. Weiter führt er aus: »Sweden as a nation never chose sides, but I did. I was young and I was going on a lot about Ronald Reagan and »nuke the bastards« and stuff like that. I took the role as a cocky guy in Fairlight. It was part of my plan. We became known as US-friendly and for hating communists.«³⁹

»Kill a commie for mommy«:
Vorspann der Cracker-Gruppe
Fairlight für das Spiel
»Platoon«, 1988

Diese Selbstinszenierung hielt Strider konsequent durch, etwa wenn er in einem zeitgenössischen Interview für ein Szenemagazin postulierte: »I hate people who would hesitate chopping [off] a communist's head in front of his family.«⁴⁰ Antikommunismus wurde Teil seiner Szene-Persona und des Images seiner Gruppe, was sich auch in der privaten Szenekommunikation zeigte – etwa wenn Strider mit einer der per Post verschickten Diskette beiliegenden Notiz seinen Tauschpartner aufforderte: »Kill some commies & enjoy Outrun!«;⁴¹ oder wenn ein anderes Mitglied von *Fairlight* einem Brieffreund schrieb: »Ohh ya have a girlfriend. I hope she is beautiful as my girl (she's not a commie)!«⁴² In beiden Beispielen ist der Antikommunismus komplett sinnentleert: Weder konnte man im Auto-Rennspiel »Out Run« »commies« töten, noch ist es für die »Schönheit« der Freundin relevant, ob sie eine Kommunistin ist. Vielmehr sieht man hier an der dermaßen kompletten Verinnerlichung eines Kalten-Kriegs-Topos, dass dieser für alles und für nichts stehen kann.

39 Jimmy Wilhelmsson/Kenneth Grönwall: *Generation 64: The Story of How the Commodore 64 Inspired a Generation of Swedish Gamers*, London 2016, S. 105.

40 Jeff Smart: »Interview of the month [with Strider/Fairlight]«, in: *Illegal* (1988), H. 28.

41 Brief von Strider/Fairlight an Skylab/The Movers, Dezember 1987, in: https://files.scene.org/view/resources/gotpapers/swapletters/the_movers/strider_to_skylab_198712xx.jpg (ges. am 24. August 2020).

42 Brief von RT/Fairlight an Arny/Cosmos, 4. Juni 1989, in: https://files.scene.org/view/resources/gotpapers/swapletters/arny/rt_to_arny_19890604.jpg (ges. am 24. August 2020).

Der *Fairlight*-Slogan fand rasch Nachahmer. So läutete etwa auch eine Schweizer Cracker-Gruppe ein geknacktes Spiel ein mit »Welcome to another crack from the rad communist killers here in good, old (...) Switzerland!!!«. ⁴³ Diese Art rabiater und zugleich witzig gemeinter Metaphorik wurde Teil der Szenefolklore. So schrieb etwa ein dänischer Cracker in einem Scrolltext von 1989: »My dad just returned from his job in Russia, but that lamer didn't even kill a single commy« ⁴⁴ – wobei hier offensichtlich kein ernsthaftes Bedauern darüber ausschlaggebend war, dass der eigene Vater kein Rambo geworden war, sondern der Autor sich einen Scherz mit Bezug auf einen sceneinternen Topos leistete.

Insgesamt lässt sich für die westeuropäische Cracker-Szene vor 1990 festhalten, dass ausgeprägter, expliziter Antikommunismus von einigen wenigen Protagonisten ausging, ⁴⁵ diese jedoch aufgrund ihrer prominenten Position in der subkulturellen Hierarchie als Meinungsführer angesehen wurden. Ihr auf Action-Slogans reduzierter Antikommunismus fiel in einem jugendlichen, popkulturaffinen Milieu auf fruchtbaren Boden. Wie der deutsche Cracker Jeff Smart, ein enger Freund Striders, in einem Zeitzeugeninterview bekannte, »hat sich keiner von uns ernsthaft mit [Antikommunismus] auseinandergesetzt«, man habe jedoch viel Spaß an der Inszenierung Striders als »Kaltm Krieger« gehabt. ⁴⁶

Da Antikommunismus gewissermaßen zum Teil der »Corporate Identity« eines berühmten Szenekollektivs wie *Fairlight* geworden war, griffen andere Gruppen den Topos auf, um damit den für die Cracker-Szene so zentralen Wettkampf unter den Gruppen zu inszenieren. Der größte Konkurrent von *Fairlight* etwa, sowohl in Schweden als auch international, war die Gruppe *Triad* – und diese bediente sich, als Reaktion auf *Fairlight*, immer wieder einer kommunistisch angehauchten Bildersprache. Wie ernst gemeint diese Symbolik tatsächlich war, lässt sich retrospektiv schwer beurteilen – die Beteiligten jedenfalls stellen es heute als eine Persiflage dar, die auf den Hauptkonkurrenten *Fairlight* abzielte: »If Fairlight claimed to be a right-wing group on the political scale, then Triad went the opposite way – with stars, hammers, and sickles among their political messages. (...) we weren't especially political back then. To remedy the fact, [we] gave Triad a communist image. Of course we weren't; it was just a way of infuriating Strider from Fairlight.« ⁴⁷

43 Computer Freaks Association: Lysis [Crack], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64_crack/Lysis (ges. am 24. August 2020).

44 Context: World Cup Soccer [Crack], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64%20crack/_72631 (ges. am 24. August 2020).

45 Zu erwähnen wäre neben Strider der belgische Cracker Goldfish, der seine Crack-Intro-Laufschriften mit langen, christlich-fundamentalistisch geprägten Tiraden gegen den Kommunismus versah: Legend: No Mercy +5 M [Crack], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64%20crack/_54751 (ges. am 24. August 2020); Censor + Legend: Bushido+ [Crack], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64%20crack/_33462 (ges. am 24. August 2020); Legend: Sonic Boom+ [Crack], C64, 1990, in: <https://csdb.dk/release/?id=102593> (ges. am 24. August 2020).

46 Jeff Smart: Interview, Bottrop, interviewt von Gleb J. Albert, Tonaufnahme, 14. Juli 2015.

47 Wilhelmsson/Grönwall: Generation 64 (Anm. 39), S. 107, 111.

Das Zitat stammt aus dem gleichen, von Szeneveteranen finanzierten und zusammengestellten Interview-Band wie die weiter oben zitierte retrospektive Aussage von Strider – und es ist bezeichnend, dass, während Strider weitgehend zu seinem Image als »Kalter Krieger« und Reagan-Anhänger steht, die Mitglieder von *Triad* sich im Gegenzug festzustellen beeilen, sie seien keineswegs Kommunisten gewesen. Diese Erinnerungsnarrative führen deutlich vor Augen, dass der Antikommunismus in der Subkultur nicht hinterfragt wurde und wie dies bis heute bei den ehemaligen Beteiligten nachwirkt. Jedenfalls waren *Triad* nicht die Einzigen, die sich als »Kommunisten« inszenierten: Auch das bekannte belgische Cracker-Kollektiv *Transcom* gab seinem eigenen Magazin den Titel *CCCP*⁴⁸ – nach der kyrillischen Abkürzung für die UdSSR – und bezeichnete ihre eigenen Mitglieder als »Transcommunists«. Über das Mischungsverhältnis von politischer Haltung und Spiel mit politischen Symbolen lässt sich hier nur spekulieren. Einerseits beinhaltete *CCCP* keinerlei unmittelbar politische Inhalte. Andererseits erzählt ein Zeitzeuge, ein Mitglied von *Transcom* habe ihm gegenüber mit seiner regen Teilnahme an politischen Demonstrationen geprahlt.⁴⁹ War dies eine Weiterführung der Inszenierung als »Kommunist« ins Leben jenseits der Computerszene, oder trafen sich hier tatsächlich politische Präferenzen und Szeneimage?

In einzelnen Fällen regte sich gegen diese Art der politischen Inszenierung auch Widerstand. So hieß es in einem Cracker-Magazin-Artikel von 1989: »I want to get some changes in the scene. For example, many people are anti-communist! Why? They don't really mean [it]!«⁵⁰ Zugleich aber, mit den sich überschlagenden Ereignissen in Osteuropa, bekam die Frage von Kommunismus und Antikommunismus auch für »unpolitische« Cracker neue Relevanz. Es ging nun nicht mehr bloß um ein Spiel mit ideologischen Labels, sondern um weltpolitische Vorgänge, die die Nachrichten dominierten. Entsprechend finden sich ab der zweiten Hälfte des Jahres 1989 auch politische Aussagen in den Crack-Intro-Laufschriften, die unmittelbar auf den Wandel im Ostblock Bezug nehmen, wie etwa ein Statement der Stuttgarter Cracker-Gruppe *Century* von Dezember 1989: »I mean communism is the biggest error that happens [sic] in some old brains like Marx, Lenin and Engels ... capitalism rules! Just watch on Hungary, Poland and all the others who try to imitate the Western part of the earth ...«⁵¹ Das Statement ging allerdings noch weiter: »But we also hate this fucking creatures called »Nazis«, we wrote this in our last demos and we will write it again and again ... (...) fuck Nazis and communists, this [sic] fucking assholes are against democratic capitalism.«⁵²

48 Für die überlieferten Ausgaben siehe <https://demozoo.org/productions/tagged/cccp/> (ges. am 24. August 2020).

49 Smart: Interview, Bottrop (Anm. 46).

50 Jumpy/F4CG: »A Trip to Aachen«, in: *CCCP* (1989), H. 5. S. 4.

51 *Century*: Solar Eclipse [Demo], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64_release/Solar_Eclipse (ges. am 24. August 2020).

52 Ebd.

Die Cracker und die rechte Szene

Der zweite Part verweist auf ein konkretes politisches Phänomen, das keine Subkultur der 1980er- und frühen 1990er-Jahre ignorieren konnte: das Erstarken neonazistischer Strömungen in ganz Westeuropa.⁵³ Die Frage nach der Einstellung der Cracker-Szene gegenüber der extremen Rechten ist an dieser Stelle keineswegs abwegig oder marginal: Sie ist gewissermaßen eine Kontrastfolie zum eher abstrakten Antikommunismus, denn hier ging es nicht um »commies« aus *Rambo*-Filmen, sondern um Radikalisierungsphänomene, die sich möglicherweise im eigenen Umfeld abspielten.

Zunächst ist einmal mehr festzuhalten, dass die Cracker-Szene eine bereits angesprochene fluide und »virtuelle« Natur hatte. Sie war keine exklusive, das gesamte Leben ihrer Mitglieder dominierende Vergemeinschaftungsform, sondern umfasste auch Mitglieder verschiedener nicht virtueller Subkulturen. Auch gab es in dieser Subkultur – anders etwa als bei Punks – keine ethischen Verhaltensnormen, mit denen Politikbereiche außerhalb des Computerhobbys adressiert wurden. Deshalb war es schon aus statistischen Gründen naheliegend, dass sich auch Anhänger neonazistischen Gedankenguts in der Cracker-Szene bewegen konnten.

Als Beispiel sei etwa der westdeutsche Cracker Idefix genannt, der bereits 1986 die »Türken-Schock-Demo« bastelte und in Umlauf brachte – eine mit Musik unterlegte Computergrafik, in der eine Hitlerfigur seine Rückkehr und die Vergasung aller Türken ankündigte,⁵⁴ oder die ebenfalls westdeutsche, zwischen 1987 und 1988 aktive Gruppe *Men at Work*, die durch rassistische, homophobe und NS-verherrlichende Statements auffiel.⁵⁵ Ein anderes Beispiel wäre der Bochumer Cracker Soldier-Soft, der sich 1988 zur neonazistischen Freiheitlichen Deutschen Arbeiterpartei (FAP) bekannte und ihre »great terroracts against the dealdly [sic] Tuerks and other muchels« feierte.⁵⁶ Vereinzelte Szenemitglieder betätigten sich auch außerhalb der Computerwelt in rechtsextremen Handlungszusammenhängen: So wurde 1991 in einem Cracker-Magazin berichtet, ein Szenemitglied sitze »for vandalizing an imigrant-shelter [sic]« im Gefängnis.⁵⁷ Allerdings war Idefix, den anderen zeitgenössischen Quellen nach zu urteilen, aus politischen wie

53 Für Deutschland: Ulrich Herbert: »Ausländer – Asyl – Pogrom. Das hässliche Gesicht des neuen Deutschlands«, in: Frank Bajohr/Anselm Doering-Manteuffel/Detlef Siegfried (Hg.): Mehr als eine Erzählung. Zeitgeschichtliche Perspektiven auf die Bundesrepublik, Göttingen 2016, S. 145–157. Für zeitgenössische Analysen bzgl. Westdeutschland und Westeuropa: Wilhelm Heitmeyer: »Identitätsprobleme und rechtsextremistische Orientierungsmuster«, in: Dieter Baacke/Wilhelm Heitmeyer (Hg.): Neue Widersprüche. Jugendliche in den achtziger Jahren, Weinheim 1985, S. 175–198; Geoff Harris: *The Dark Side of Europe: The Extreme Right Today*, Edinburgh 1990.

54 Active Cracking Crew: Tuerken-Shock, C64, 1986, in: <https://csdb.dk/release/?id=143552> (ges. am 24. August 2020).

55 <https://csdb.dk/group/?id=2578> (ges. am 24. August 2020).

56 The Great Breakers: Act of Revenge [Demo], C64, 1988, in: <http://csdb.dk/release/?id=36006> (ges. am 24. August 2020).

57 »Latest gossip«, in: Propaganda (1991), H. 3.

auch zwischenmenschlichen Gründen eine Hassfigur der Szene,⁵⁸ und *Men at Work* fielen durch politische Provokationen, nicht jedoch durch qualitative Cracker-Arbeit auf. Entsprechend geben Zeitzeugen, die zur »Elite« der Szene gehörten, an, nie etwas von ihnen gehört zu haben,⁵⁹ was aber nicht heißt, dass die Gruppe komplett unbeachtet geblieben war. Ein Autor des deutschen Cracker-Magazins *News* etwa schrieb 1989: »Ich habe gehört, dass sich Men at Work aufgelöst hat (stimmts oder nicht??)!? Schade, denn ihre Demos waren immer ganz lustig, wenn sie sich über Kommunisten, Schwule oder ähnliches äusserten.«⁶⁰

Idefix, »Türken-Schock«
(C 64-Programm, 1986)

Ob dies als Zustimmung zu den Hassbotschaften von *Men at Work* zu verstehen ist, oder ob der Autor diese »Nazi-Demos« schlicht als nicht ernst gemeinte Persiflagen einschätzte, muss offenbleiben. Es sind aber eindeutige Beispiele dafür überliefert, dass rassistisches Verhalten von weiten Teilen der Szene nicht geduldet und hart bestraft wurde – jedenfalls solange sich der Rassismus gegen Szenemitglieder richtete. So berichtete die *News* vom Ausschluss eines deutschen Mitglieds aus einer internationalen Gruppe, weil es einen afroamerikanischen Gruppenkollegen rassistisch beleidigt habe.⁶¹ Auch gegen den Rassismus in der deutschen Wiedervereinigungsgesellschaft der frühen 1990er-Jahre stand die Szene immer wieder solidarisch zusammen: Als etwa bei einem Cracker-Treffen in Hildesheim ein Szenemitglied aus den Niederlanden von lokalen Jugendlichen ausländerfeindlich beleidigt wurde, wurden diese von den Crackern mit vereinten Kräften verjagt.⁶² Es war dann auch in den frühen 1990er-Jahren, dass sich in

58 Andere Szene-Mitglieder brachten sogar mehrere »Anti-Idefix-Demos« in Umlauf, in denen dieser sowohl mit der »Anti-Türken-Demo« als auch mit Vorwürfen des Disketten- und Hardwarediebstahls konfrontiert wurde: »Kill Idewix«, Juli 1987, in: <https://csdb.dk/release/?id=14574> (ges. am 24. August 2020); The Remix Crew: »Idewix Fuck Off!«, 1987, in: <https://csdb.dk/release/?id=37504> (ges. am 24. August 2020).

59 Stellvertretend für zahlreiche Gespräche in dem Sinne Smart: Interview, Bottrop (Anm. 46); Vigo: Interview, interviewt von Gleb J. Albert, IRC [Internet Relay Chat], 18. November 2016.

60 SID: »Grosser Jahresrückblick +88«, in: *News* (1989), H. 1, S. 6.

61 »News«, in: *News* (1988), H. 7, S. 4.

62 Communist/Talent: »Hildesheim party«, in: *Pirates* (1992), H. 13, S. 23.

der Szene endgültig ein nach außen hin antinazistischer Konsens herausbildete, der sich in zahlreichen »Anti-Nazi-Demos« manifestierte, also programmierten Grafikanimationen, die sich in Wort und Bild gegen Rechtsradikalismus stellten.⁶³

Dieser demonstrative Konsens bildete sich jedoch nicht von allein oder bloß aus dem Zeitgeist heraus, sondern auch unter Rechtfertigungsdruck. In den szeneeinternen Diskussionen lässt sich beobachten, dass rassistische und neonazistische Tendenzen in der Szene für etwas gehalten wurden, das erstens von außen in die Szene hineingetragen worden sei und zweitens dem Außenbild der Szene schade. So wurde in einem schwedischen Szenemagazin gegen die Präsenz von Nazi-Propaganda in den von der Szene frequentierten Mailboxen argumentiert – allerdings vor allem, um der Öffentlichkeit keine Angriffspunkte zu liefern: »Stupid Newspapers and so on should not be able to fabricate any more false articles (...)! We allow people to be Nazis in their Private [sic], cause that's a democratic right and should always be so, but it's a another [sic] thing to have it out in the open with users [writing] public messages that supports [sic] nazi-views or similar.«⁶⁴

Diese Haltung – Ablehnung rechtsradikaler Tendenzen und zugleich ihre Externalisierung – manifestiert sich auch in den szeneeinternen Diskussionen über sogenannte Nazi-Spiele. Das Aufkommen menschenverachtender, von anonymen Autoren programmierter Computerspiele mit Titeln wie »KZ-Manager«, »Hitler-Diktator« oder »Anti-Türken-Test«, die sich massenhaft über Diskettenkopien verbreiteten, führte zu einer europaweiten Moralpanik, die im zeitgenössischen pädagogischen Diskurs Niederschlag fand und in Deutschland bis in den Bundestag hineinreichte.⁶⁵ Diese Spiele zirkulierten sogar in der DDR, und die Stasi machte es bei der Überwachung von Heimcomputeraktivitäten zur Priorität, Personen ausfindig zu machen, die solche Spiele verbreiteten – wobei explizit nicht nur von »revanchistische[n] oder antikommunistische[n]«, sondern auch von »antisemitische[n]« Spielen die Rede war.⁶⁶

63 Für eine Auswahl siehe <https://dmozoo.org/productions/tagged/antifascism/?page=1&dir=asc> (ges. am 24. August 2020).

64 Magma/ITC: »Warning to Boards«, in: Gothenburg Trader Chart (1994), H. 10.

65 Gerd Meißner: »Naziware. Auschwitz als Computerspiel«, in: Jürgen Wieckmann (Hg.): Das Chaos Computer Buch. Hacking made in Germany, Reinbek bei Hamburg 1988, S. 227–231; Deutscher Bundestag: »Stenographischer Bericht, 112. Sitzung«, 30. November 1988, in: <http://dipbt.bundestag.de/doc/btp/11/11112.pdf> (ges. am 24. August 2020); »Nazi-Software an den Schulen«, in: Informationsdienst Computer & Medien (1990), H. 2, S. 8; Günter Wirth: »Keine Nazi-Propaganda im Kinderzimmer! Zur Notwendigkeit, im Zusammenwirken mit den Schulen die Verbreitung menschenverachtender Computer-Spiele zu erschweren«, in: Sozialdemokratischer Pressedienst 45 (1990), H. 124, S. 4; Helmut Kampe: »Menschenverachtung, Antisemitismus und Gewalt in einem rechts-extremistischen Videospiel«, in: Tilman Ernst (Hg.): Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch, Bonn 1993, S. 113–127; Thilo Geisler: »Zur heutigen Relevanz von rechtsradikalen Computerspielen«, in: Jürgen Maaß/Christian Schartner (Hg.): Computerspiele. (Un)heile Welt der Jugendlichen?, München/Wien 1993, S. 77–94.

66 AG Geheimnisschutz: »Information zu ersten Erkenntnissen bei der Nutzung dezentraler Rechen-technik im Freizeitbereich«, 28. November 1988, Der Bundesbeauftragte für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik (BStU), Berlin, MfS, BV Abt. II 632, Bl. 14–17.

Die westeuropäische Cracker-Szene reagierte auf das Phänomen »Nazi-Spiele« lautstark und empfindlich, nicht zuletzt, weil die Massenmedien den Ursprung dieser Spiele in einem diffusen »Computeruntergrund« verorteten, dem sich die Cracker ja auch zurechneten. Die Cracker dagegen deuteten diese Spiele als Infiltrierungsversuche politischer Bewegungen von außerhalb des Heimcomputermilieus. So berichtete ein dänisches Szenemitglied in einem Cracker-Magazin: »The Danish TV news had an article about NAZI programs released (...) for home computers, (...) and new Nazi movements use the computer to release their sick policies, and try to get new members in this way.«⁶⁷ Noch deutlicher wird dies in einem deutschen Cracker-Magazin-Beitrag, der über rechtsextreme Spiele unter der Überschrift »Computer! A New Medium for Politicians?« berichtete, illustriert mit zwei Computermonitoren mit den Aufschriften »KPD« und »NSDAP«.⁶⁸ Während also der Beitrag das Phänomen mit einer Populärversion der Totalitarismustheorie rahmte und zudem, durch die Evozierung zweier historischer Parteien, den »Geistern der Vergangenheit« zurechnete, ging die Argumentation im Text selbst einen anderen Weg: Die Urheber solcher Spiele seien schlichtweg unfähig, hochwertige Programme zu kreieren, und würden ihr fehlendes Können durch Provokationen kompensieren; ihnen wurde ans Herz gelegt, »[to] program an easy economic game with no political influences at all«.⁶⁹

Insgesamt überwog jedoch die moralisch begründete Ablehnung. Der bereits zitierte Däne appellierte an die Leserschaft, solche Programme keineswegs weiterzuverbreiten, und schloss mit einer geschichtspolitischen Argumentation: »Please don't get me wrong, of course I'm not a Jew, but I just don't think we should forget what happened in Germany 1930–46 [sic]. Most of them often don't know exactly what the Nazi movement did to the world!«⁷⁰ Dabei ist es jedoch beachtenswert, dass der Verfasser den Verdacht ausräumen wollte, er argumentiere im Namen einer betroffenen Gruppe. Somit waren es nicht bloß die Nazi-Spiele, die von »außen« kamen, sondern auch die von Hasspropaganda Betroffenen wurden klar außerhalb des Heimcomputermilieus verortet – mehr noch, man beeilte sich, sich von ihnen abzugrenzen. In diesem Sinne schrieb auch ein österreichischer Cracker, der 1988 gegen neonazistische Strömungen in seinem Land argumentierte, er sei »not a jewish boy or a comonist [sic]«.⁷¹

Antikommunismus als Integrationsvehikel für osteuropäische Computerkids

Beide bis hierhin beschriebenen Tendenzen – einerseits ein popkulturell gespeister Antikommunismus, andererseits der durchaus ambivalente Umgang mit dem Rechtsextremismus – waren prägend für das, was ich im Folgenden beschreiben will: die ersten

67 Excell/Ikari: »What's the score in Denmark?«, in: Illegal (1989), H. 35.

68 TSH/Vision Factory: »Computer! A new medium for politicians?«, in: P.E.N.I.S (1989), H. 3.

69 Ebd.

70 Excell/Ikari: »What's the score in Denmark?« (Anm. 67).

71 Austrian Cracking Crew: Waldheim, C64, 1988, in: <https://csdb.dk/release/?id=175476> (ges. am 24. August 2020).

Kontaktaufnahmen zwischen Computerkids in West- und Osteuropa und die Integration Letzterer in die Cracker-Subkultur.

Wie bereits erwähnt, gelangten westliche Heimcomputer bis in die späten 1980er-Jahre hinein nur als Privatimporte in die Länder jenseits des Eisernen Vorhangs (wie auch ins blockfreie Jugoslawien). Es gab sie dennoch in nennenswertem Umfang. Bis 1989 waren beispielsweise in der Tschechoslowakei zwischen 100 000 und 150 000 Heimcomputer westlicher Bauart im Umlauf, für Polen wurden 1987 über 100 000 Exemplare geschätzt.⁷² Die Software für diese verbreitete sich mangels Urheberrechtsgesetzgebung für digitale Inhalte⁷³ im Rahmen einer sich rasch entwickelnden Schattenökonomie, die dank komplexer Verflechtungen und Symbiosen zwischen Reisekadern, Untergrund-Unternehmern und Computerenthusiasten funktionierte.⁷⁴ Die Spielkopien, die in diesen Netzwerken zirkulierten, hatten ihren Ursprung oftmals in der westeuropäischen Cracker-Subkultur und waren mit den entsprechenden Erkennungszeichen, den Crack-Intros, versehen. Dadurch erfuhren viele osteuropäische Computerspieler von der Existenz dieser geheimnisvollen Subkultur, und einige von ihnen bemühten sich in der Folge darum, über die in den Intros enthaltenen Telefonnummern und Postfachadressen Kontakte mit ihren Altersgenossen im Westen zu knüpfen. Wie diese Verflechtungen zwischen lokalem Schwarzmarkt und transnationaler Subkultur beschaffen waren und wie sich diese neuen Mitglieder in die transnationalen Netzwerke einbrachten, habe ich bereits an anderer Stelle ausführlich beleuchtet.⁷⁵ Hier soll es darum gehen, wie die politischen Einstellungen der westeuropäischen Cracker-Szene ihr Verhältnis zu diesen neuen Szenemitgliedern aus dem Osten bedingten und prägten.

Bevor die Ostblock-Regime Auflösungserscheinungen zeigen sollten, war der Antikommunismus der deutschen, schwedischen, dänischen und anderen Cracker vorerst abstrakt und jeglichen Realitätsbezugs enthoben. Die »commies« waren abstrakte Schießbudenfiguren, ähnlich den namenlosen Statisten in den *Rambo*-Filmen. Westeuropäische Cracker kamen in ihrer Lebenswelt mit Kommunismus nicht in Berührung, weder als politische Bewegung noch als Regierungsform. Als ab ca. 1988 in Jugoslawien, Polen und Ungarn die ersten Kollektive von jugendlichen Computernutzern begannen, sich als Cracker-Gruppen nach westlichem Vorbild zu formieren, und mit ihren Subkulturgegnossen auf der anderen Seite des Eisernen Vorhangs Kontakt aufnahmen, waren die westlichen Computerkids plötzlich mit Gleichaltrigen konfrontiert, für die der Kommunismus eine ganz andere, lebensweltliche Bedeutung hatte.

72 Švelch: *Gaming the Iron Curtain* (Anm. 11), S. 49–52; P. Konrad Budziszewski: »Poland«, in: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Video Games Around the World*, Cambridge, MA 2015, S. 399–423.

73 Siehe die zeitgenössischen Darstellungen: C. Prins: *Computer Program Protection in the USSR. A New Era for Socialist Copyright Law*, Deventer 1991; Sandra Erdelez: »Review and Analysis of the Software Copyright Protection in Yugoslavia«, in: *Yugoslav Law* (1991), H. 1, S. 23–40.

74 Švelch: *Gaming the Iron Curtain* (Anm. 11); Wasiak: »Playing and Copying« (Anm. 21); Wasiak: »Dropping Out of Socialism« (Anm. 13).

75 Gleb J. Albert: »Subkultur, Piraterie und neue Märkte. Die transnationale Zirkulation von Heimcomputersoftware, 1986–1995«, in: Frank Bösch (Hg.): *Wege in die digitale Gesellschaft. Computernutzung in der Bundesrepublik 1955–1990*, Göttingen 2018, S. 274–299.

Dabei konnten die osteuropäischen Szenemitglieder mühelos an den »anti-commie«-Diskurs der westlichen Cracker-Szene anknüpfen, ihn aber zugleich mit konkreten Erfahrungen aus ihrer Lebenswelt füllen. So schrieb etwa die ungarische Cracker-Gruppe *FBI Crew* in einem – wohlgemerkt in englischer Sprache gehaltenen, also an die internationale Szeneöffentlichkeit gerichteten – Intro-Scrolltext von 1989: »You can buy two packet [sic] of diskettes from a monthly salary. You must wait for five years to get a telephone, and you got to wait six years for a shit Lada. Unless you are a commie.«⁷⁶

Die ungarischen Jugendlichen, die dem Computerhobby frönten und (nicht nur) dabei die unmittelbaren Auswirkungen der Mangelwirtschaft spüren konnten, hatten somit viel konkretere, aus ihrem Alltag gespeiste Gründe, den Kommunismus abzulehnen. Auch konnten osteuropäische Jugendliche auf geschichtspolitische Deutungsangebote zurückgreifen, die den Kommunismus in ihren Ländern mit Fremdherrschaft und Besatzung in Verbindung brachten – wie etwa die polnische Gruppe *Quartet*, die verkündete: »I hate communist especially Soviet coz I know that they hurts my countrye [sic]«.⁷⁷ Westeuropäische Computerkids hingegen kannten das Szenario einer kommunistischen Invasion lediglich aus apokalyptischen Filmen oder Computerspielen.

Die osteuropäischen Computerkids hatten damit gegenüber ihren westlichen Hobbygenossen einen Erfahrungsvorsprung, den sie geschickt in Szene setzten. Sie konnten sich als ebenjene antikommunistische Helden inszenieren, die auf der anderen Seite der Kalten-Kriegs-Front den Status popkultureller Ikonen hatten. So schrieben etwa die ungarischen Gruppen *FBI-Crew* und *Reds* 1989 in einem Beitrag für ein belgisches Cracker-Magazin, mit dem sie Ungarn auf der Szenekarte platzierten: »The communist-TERROR is over now! Some anticommunist-warriors are coming like (...) FBI-CREW and REDS (it's just a name for misleading the enemy!)«.⁷⁸ Eine andere ungarische Gruppe schrieb in einem Kontaktaufnahme-Brief an einen österreichischen Cracker: »Our name's SOLDIERS. In the death red area. (...) So, we wanna contacting with you [sic]«.⁷⁹ Die Inszenierung als »antikommunistische Krieger« aus der »roten Todeszone« evoziert bewusst Bilder aus der westlichen antikommunistischen Popkultur, aus den Action- und Apokalypse-Filmen, die den osteuropäischen Jugendlichen dank der florierenden Untergrundzirkulation von Videokassetten zweifellos geläufig waren.⁸⁰

76 *FBI Crew*: No Commies, C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64_release/No_Commies (ges. am 24. August).

77 *Quartet*: Christmas Gift [Demo], C64, 1989, in: http://scrolltexts.com/c64_release/Christmas_Gift (ges. am 24. August).

78 »To be a commie or not to be???«, in: *Pirates* (1989), H. 6, S. 19.

79 Brief von Mastermind/Soldiers an Arny/Cosmos, 21. Februar 1990, in: https://files.scene.org/view/resources/gotpapers/swapletters/arny/mastermind_to_arny_19900221.jpg (ges. am 24. August 2020).

80 Siehe dazu Tom O'Regan: »Remembering Video: Reflections on the First Explosion of Informal Media Markets Through the VCR«, in: *Television & New Media* 13 (2012), H. 5, S. 383–398; Patryk Wasiak: »The Video Boom in Socialist Poland«, in: *Zeitschrift für Ostmitteleuropaforschung* 61 (2012), H. 1, S. 27–50.



»... in the death red area«:
Brief von Mastermind
(Ungarn) an Arny (Österreich),
21. Februar 1990

Got Papers-Archiv, https://files.scene.org/view/resources/gotpapers/swapletters/arny/mastermind_to_arny_19900221.jpg

Auch in den unmittelbar auf das Ende des Kommunismus in Osteuropa folgenden globalen Konflikten positionierten sich osteuropäische Protagonisten der Cracker-Szene überwiegend »pro-westlich«: »Kill Hussein and let there be peace!«, forderte die ungarische Cracker-Gruppe *Chromance* 1991 in einem ihrer Intro-Scrolltexte.⁸¹ In den Folgejahren wurden die osteuropäischen Cracker-Gruppen zu begehrten Tausch- und Kooperationspartnern – nicht zuletzt, weil die konsequente Durchsetzung des Software-Urheberrechts in Osteuropa erst gegen Mitte der 1990er-Jahre einsetzte und die Region somit zu einem Eldorado sowohl der kommerziellen als auch der subkulturellen Piraterie wurde. Bereits 1991 veranstaltete eine jugoslawische Cracker-Gruppe zusammen mit einem belgischen Kollektiv eine »Copy-Party« im serbischen Subotica, die in den internationalen Cracker-Medien mit der Verfolgungsfreiheit von Softwarepiraterie in Jugoslawien beworben wurde.⁸²

Allerdings wurden die westlichen Computerkids durch diese transnationalen Kontakte nicht nur in dem Sinne mit Politik konfrontiert, dass sie es mit Gleichaltrigen zu tun hatten, für die Antikommunismus mehr bedeutete als nur popkulturelle Referenzen. Gleichzeitig wurden sie mit politischen Tendenzen innerhalb der osteuropäischen Staaten konfrontiert, mit denen sie nichts anzufangen wussten und deren Artikulationen sie entsprechend unkritisch Raum gaben.

81 *Chromance: Breathalyzer + [Crack]*, C64, 1991, in: <https://csdb.dk/release/?id=34411> (ges. am 24. August 2004).

82 Albert: »Subkultur, Piraterie und neue Märkte« (Anm. 75), S. 292.

Als Beispiel dafür kann ein weiteres Zitat aus dem bereits zitierten Scrolltext der *FBI Crew* dienen, eine Art antikomunistischer Sprechchor, der die Privilegien der Nomenklatura anprangerte: »You have a car made in the West? % # Guy ya are a commie! You have a hooked noose [sic] and big ears? Hooh! Ya are a commie.«⁸³ Dass mit dem zweiten Satz die in Ungarn besonders traditionsreiche antisemitische Vorstellung vom »Judäo-Bolschewismus« ventiliert wurde,⁸⁴ dürfte den jugendlichen Zeitgenossen diesseits des Eisernen Vorhangs kaum aufgefallen sein. Wie weit die westlichen Cracker für solche Tendenzen blind sein konnten, zeigt ein Artikel, den der serbische Cracker Gray im Jahr 1990 im belgischen Cracker-Magazin *CCCP* veröffentlichte. Er beinhaltet rassistische Tiraden gegen Albaner und plädiert für ihre Vertreibung aus dem Kosovo. Der Artikel wurde kommentarlos und ohne jede Einordnung abgedruckt.⁸⁵

Fazit

Welche Schlüsse kann man aus dieser scheinbar peripheren Geschichte von spieletauschenden Jugendlichen auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs ziehen? Zunächst einmal haben wir es hier mit einer Vergemeinschaftung um das Medium Computerspiel herum zu tun, die sich nicht um das eigentliche Spielen selbst dreht. Jaroslav Švelch hat kürzlich die historische Perspektive auf Computerspiele durch den Fokus auf Spiele als »taktische Medien« der Kommunikation erweitert.⁸⁶ Hier jedoch nehmen Spiele eine nochmals andere Funktion ein: Sie werden erstens jenseits ihres Gameplays zum Medium der Kommunikation (über die Scrolltexte der Crack-Intros), und zweitens werden sie selbst zu Artefakten in einem, so könnte man formulieren, Metaspiel, das die Cracker-Szene um das Knacken und Verbreiten von proprietärer Software praktizierte. In dieses Metaspiel klinkten sich am Ende des Staatssozialismus im Ostblock auch ost(mittel)-europäische Akteure ein. Dieses Einklinken wurde dabei in Teilen bedingt durch ideologische Anknüpfungspunkte, die im Milieu der westeuropäischen jugendlichen Computertfans präsent waren – Anknüpfungspunkte, die über den Eisernen Vorhang integrativ wirken konnten, aber auch problematische Züge trugen. Damit lässt sich drittens durch das Prisma der Cracker-Szene ein Blick auf einen Antikomunismus »von unten« werfen. Wenn bisher Antikomunismus im Kalten Krieg erforscht wurde, dann entweder als Ideen- und Organisationsgeschichte, also mit einem Fokus auf antikomunistische Intellektuelle, Organisationen, Netzwerke usw. – oder, seltener, als Geschichte von Kultur und Kulturkonsum, also etwa mit einem Fokus auf Feindbilder in Hollywood-Filmen. Hier aber haben wir es mit einer Rezeptionsgeschichte antikomunistischer Populärkultur zu tun, die zudem nicht bloß konsumiert, sondern zugleich aktiv in

83 FBI Crew: No Commies (Anm. 76).

84 Für die tiefen Wurzeln dieses Stereotyps gerade in Ungarn siehe Paul Hanebrink: »Transnational Culture War. Christianity, Nation, and the Judeo-Bolshevik Myth in Hungary. 1890–1920«, in: *Journal of Modern History* 80 (2008), H. 1, S. 55–80.

85 Gray: »Yugoslavia – Twilight Zone«, in: *CCCP* (1990), H. 8, S. 5.

86 Švelch: *Gaming the Iron Curtain* (Anm. 11).

Szene gesetzt wurde. Dieses popkulturell-antikommunistische Reenactment wurde zudem transnational wirkmächtig, und zwar über den Austausch mit ebensolchen Amateurinnen und Amateuren in den sich auflösenden kommunistischen Gesellschaften. Somit ist die Geschichte des Politischen in der Cracker-Subkultur auch ein Beitrag nicht nur zur Sozial- und Kulturgeschichte, sondern auch zur transnationalen Geschichte des Kalten Krieges.