

Thomas Waitz

## **Hacking. Selbst machen**

### **Original**

Thomas Waitz: »Hacking – Selbst machen«, in: Do It Yourself. Die Mitmach-Revolution. Katalog zur Ausstellung im Museum für Kommunikation, Frankfurt/Main. Museumsstiftung Post und Telekommunikation. Mainz: Ventil 2011, S. 40-47.

### **Onlinefassung**

<http://thomaswaitz.de/downloads/publikationen/hacking-selbst-machen.pdf>

### **Kontakt**

[thomas.waitz@rub.de](mailto:thomas.waitz@rub.de)



Dieses Werk ist unter einem *Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland Lizenzvertrag* lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

## Thomas Waitz

### **Hacking: Selbst machen**

Richard Stallman, der Gründer der *Free Software Foundation*, jener Organisation, die sich für die prinzipielle Offenheit und ›Freiheit‹ von Software einsetzt, hat einmal, um zu erläutern, worin seiner Auffassung nach Hacking bestehe, eine Anekdote erzählt. Er habe, so berichtet Stallman, in einem koreanischen Restaurant auf sein Essen gewartet, als ihm aufgefallen sei, dass vor ihm nicht wie üblich zwei, sondern gleich sechs Essstäbchen lagen. Anstatt die überzähligen beiseite zu räumen, habe er sich sofort gefragt, ob nicht eine Möglichkeit bestehe, alle sechs zugleich zu benutzen: »I did not know any way to do that, so I realized that if I could come up with a way, it would be a hack. I started thinking. After a few seconds I had an idea.«<sup>1</sup>

Wie Stallman das Problem gelöst hat – worin also der »hack« bestanden hat –, soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Aber die kleine Anekdote verdeutlicht ein wesentliches Element des Selbstbildes der Hacker: Sie verstehen sich als Menschen, die mit eigenen Mitteln den Dingen auf den Grund gehen. Und doch sind sie nicht allein »Schrauber«, wie eine Übersetzung des Begriffes nahelegen würde, oder auch nur verschrobene *Nerds*, wie die Populärkultur sie häufig zeichnet. In ihrem Tun geht es vielmehr um eine Haltung der Welt, den Dingen, aber auch der eigenen Person gegenüber. Diese Haltung selbst ist im Begriff des Hackings angesprochen.

In der Öffentlichkeit allerdings, vor allem in den Massenmedien, steht einem solchen, abstrakten Selbstverständnis eine gänzlich andere Wahrnehmung gegenüber. Als »Hacking« wird hier zumeist die Tätigkeit des Eindringens in Computersysteme bezeichnet. Eine solche Definition ist jedoch verkürzend und leidet fehl.

Von dem niederländischen Informatiker Edsger Dijkstra stammt ein vielzitiertes Bonmot. In der Informatik, so Dijkstra, gehe es genau-

so wenig um Computer wie in der Astronomie um Teleskope. Mit einigem Recht ließe sich diese Aussage auf die Tätigkeit des Hackers übertragen. Zwar erweist sich die Computer- und Informationstechnologie als ein besonders mächtiges Werkzeug. Es ist jedoch lediglich eines von vielen weiteren Feldern des Selbermachens, keineswegs der alleinige Gegenstand. Wenn beim jährlichen Treffen der deutschen Hacker-Gemeinde, dem *Chaos Communication Congress*, auch die Anhänger der Disziplin des *Lockpicking* – der sich als Sport verstehenden Öffnung von Schlössern ohne die dazugehörigen Schlüssel – zusammenkommen, dann ist das kein Zufall, sondern zeigt, dass Hacking weniger durch ein gleichförmiges Instrumentarium und eine überschaubare Zahl an Gegenständen gekennzeichnet ist, als vielmehr durch eine Reihe von verbindenden Voraussetzungen und Strategien.

Die Begriffsgeschichte des Verbs »to hack« lässt sich in die USA der 50er Jahre zurückverfolgen. Am *Massachusetts Institute of Technology* begründet sich zu diesem Zeitpunkt eine Bewegung, die sich in ihren Selbstzeugnissen wie folgt kennzeichnet:

»Hacker: [...] 1. Eine Person, die Spaß daran hat, die Feinheiten programmierbarer Systeme zu erforschen und ihre Möglichkeiten auszureizen, im Gegensatz zu den meisten Anwendern, die es vorziehen, nur das notwendige Minimum zu lernen. 2. Jemand, der begeistert (oder sogar obsessiv) programmiert oder der Spaß daran hat, zu programmieren. [...] 6. Ein Experte oder ein Begeisterter jeder Art. Man kann beispielsweise ein Astronomie-Hacker sein. 7. Jemand, der die intellektuelle Herausforderung mag, Behinderungen und Beschränkungen zu überwinden oder zu umgehen.«<sup>2</sup>

Auf den ersten Blick ist die Geschichte des Hackings<sup>3</sup> voll von kuriosen Figuren, abseitigen Gegenständen und denkwürdigen Begebenheiten: Von *Cap'n Crunchs* Spielzeugpfeife, mit der sich, wie John Draper herausfand, das amerikanische Telefonnetz steuern und – ganz nebenbei – kostenlos Ferngespräche führen ließen, bis hin zu dem spektakulären Hack des BTX-Systems in Deutschland, muten solche Erzählungen bisweilen wie eine Sammlung von

Lausbubenstreichen, freilich auf technisch avanciertestem Niveau, an. Doch diese Wahrnehmung würde die eigentliche Bedeutung des Hackings in zweifacher Weise verkennen: zum einen die politische Agenda, die das Tun der Hacker und Haecksen (wie sich die wenigen Frauen innerhalb der Szene nennen) auszeichnet; zum anderen aber auch – und zwar in einem weiten, gesellschaftlich umfassenden Sinn – die politische Rationalität, die ihr zugrunde liegt.

Die ›Politik‹ des Hackings begründet sich in dessen innerer Logik. Denn dem Hacker gilt es, zunächst einmal Wissen über einen zu hackenden Gegenstand zu gewinnen. Erst im zweiten Schritt erfolgt – abstrakt gesprochen – die Bearbeitung des so formierten Gegenstandsbereiches. Diese folgt jedoch keiner planvollen, vorausbestimmten Struktur. Ihre Logiken und Rationalitäten sind – ganz im Gegenteil – Ausdruck eines wechselhaften, widersprüchlichen und gerade deswegen produktiven Arrangements von Dingen, Zeichen und Subjekten. Hacking erweist sich als eine Strategie, die technische Lösungen als Erfahrungsbereich absolut setzt und Konzepte der Informatik als modellhaft propagiert. Ein programmierbares System kann in diesem Sinne fast alles sein, und gesellschaftliche Konstellationen und Strukturen können zu Verfügungsfeldern einer *social engineering* werden.

Hacking lässt sich deshalb auf zwei unterschiedliche Weisen als Erscheinungsform des *Do It Yourself* verstehen. Erstens – und mit Betonung auf dem zweiten Teil des Begriffes »Selbermachen« – geht es um das »Machen«, die konkrete Verbesserung einer vorgefundenen Situation, ganz im Sinne von Eric S. Raymond, der in *How to Become a Hacker* feststellt: »The world is full of fascinating problems waiting to be solved«<sup>4</sup>. Zweitens aber – und in diesem Aspekt liegt der entscheidende Unterschied des Hackings zu anderen Formen des *Do It Yourself* – geht es immer auch um den ersten Teil des Begriffes: Das »Selbst« und dessen Zurichtung gemäß dem Leitbild des Hackings. So behauptet der Kulturtheoretiker McKenzie Wark in seinem *Hacker Manifest*: »Es liegt in der Natur des Hackers, sich von anderen zu unterscheiden, sich im Verlauf der Zeit sogar von sich selbst zu unterscheiden«<sup>5</sup>. Und auch Steven Levys vielzitiertes Diktum aus der Niederschrift der *Hacker-Ethik*, »Computers can change your life for the better«<sup>6</sup>,

lässt sich auf dem zweiten Teil der Aussage betonen: Es ist das »eigene Leben«, das eine Bearbeitung erfährt.

Organisiert innerhalb einer »Ökonomie der Aufmerksamkeit«<sup>7</sup>, deren Währung die scheinbar postmaterialistischen Güter Ansehen, Einfluss und Respekt darstellen, ist Hacking gekennzeichnet durch ein hohes Maß an Leistungsdenken und die permanente Überschreitung und Neuerfindung von Grenzen innerhalb eines libertären Wettbewerbs, dem die Leitbilder von Effizienz und Produktivität in charakteristischer Weise eingeschrieben sind. Ihren ideologischen Begründungszusammenhang liefert dabei der Technoliberalismus, ein politisches Konzept, das, für die Gegenwart aktualisiert, auf eine Reihe von Fragen zu antworten scheint, die gegenwärtig die Debatte um die sogenannte »Digitalisierung« und die gesellschaftlichen Implikationen ihres Auftretens begleiten – etwa im Hinblick auf geistiges Eigentum, Urheber- und Vervielfältigungsrechte, den Zugang zu Wissen, die marktförmige Organisation von Gesellschaft und schließlich den hegemonialen Entwürfen des Selbst. Die technoliberalistischen Vorstellungen des Hackings münden in ihrer Extremposition in den Glauben an die Selbstregulierungskräfte eines entfesselten Marktes, so in der durch die Zeitschrift *Wired* bekannt gewordenen »kalifornischen Ideologie« einer *Electronic Frontier* zu Beginn der 1990er Jahre. Zum anderen rekurrieren sie auf traditionell von der Linken präferierte ökonomische Modelle – etwa, wenn die Notwendigkeit »offener« Systeme betont wird, sei es im Hinblick auf *Open Source*-Software, das Lizenzierungsmodell der *Creative Commons* oder die Idee einer generellen Gemeinfreiheit kultureller Produktion.

Das »Spiel« der Hacker ist damit ein Sinn- wie Vorbild des »Spiels« der Kräfte des Marktes. In der marktförmigen, technoliberalistischen Organisation des Hackings liegt das wesentliche Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu anderen Strategien des Selbermachens. Auch der Heimwerker, der in seiner Freizeit den Dachboden ausbaut, wird sich vielleicht mit anderen messen. Er wird aber nicht in der Verfügbarkeit und der Bereitstellung von Baumaterial eine wesentliche Garantie gesellschaftlichen Fortschritts sehen. Genau das tun jedoch – mit Bezug auf technische Infrastrukturen – Hacker. Die Prinzipien des Hackings fügen sich daher nicht zufällig umstandslos in ökonomische Inanspruchnah-

men und können so Modelle gegenwärtigen politischen Handelns bilden.<sup>8</sup>

Unter dem Schlagwort des »Lifehackings« ist der Aspekt solch spezifischer Subjektivierungen in den vergangenen zehn Jahren verstärkt in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt.<sup>9</sup> Parallel zu einer Renaissance des *Do It Yourself*, aus der das Hacking ursprünglich entstand, ist dabei kennzeichnend, dass nicht nur technische Environments, sondern sämtliche lebensweltlichen Aspekte Strategien des Hackings unterworfen sind. Ganz im Sinne einer ›Sorge um sich‹, ist es das eigene Leben, sind es die hegemonialen Entwürfe des Selbst, die gehackt werden können. Das Wissensgebiet (Life-)Hacking konstituieren Technologien der Lebensführung und der Selbstoptimierung. Über sie artikuliert sich in kennzeichnender Weise das Ideal eines freien, selbstbestimmten Lebens. Mehr denn je erscheint der Hacker damit als Phantasma einer Gesellschaft, die in ihm eine »digitalen Elite«<sup>10</sup> und einen »Avantgarde-Citoyen«<sup>11</sup> zu erkennen sucht. Ihr scheinbar spielerisches Selbermachen erscheint einer Gesellschaft, die Eigenverantwortlichkeit und ein leidenschaftliches Verhältnis zur Arbeit als erstrebenswerte Ideale entwirft, als uneingelöstes Versprechen.

- 1 »Ich wusste nicht, wie das gehen sollte, und damit wurde mir klar, dass, sollte es mir gelingen, einen Weg zu finden, dies ein Hack wäre. Ich dachte nach. Ein paar Sekunden später hatte ich eine Idee.« – Richard Stallman: On Hacking. <http://www.stallman.org/articles/on-hacking.html>, Stand 27.03.2007
- 2 Eric Steven Raymond: The Jargon File, Version 4.2.0. <http://catb.org/jargon/>, Stand 21.08.2002
- 3 Vgl. Boris Gröndahl: Hacker. Hamburg 2000
- 4 Eric Steven Raymond: How to Become a Hacker. Revision 1.43. <http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>. Stand 22.02.2011
- 5 McKenzie Wark: Hacker Manifest. München 2005, §003
- 6 »Computer können dein Leben zum Besseren verändern« – Steven Levy: Hackers. Heroes of the Computer Revolution. New York 1984, S. 71.
- 7 Georg Franck: Die Ökonomie der Aufmerksamkeit. München 1998
- 8 Vgl. Nicola Phillips: Reality Hacking. Unusual Ideas and Provocations for Reinventing Your Work. London 1997; Franz Liebl: The Art and Business of Cultural Hacking: eine Bestandsaufnahme. In: Thomas Düllo / Franz Liebl (Hg.): Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns. Wien 2005, S. 181-228
- 9 Vgl. Thomas Waitz: Lifehacking. Medien und Selbsttechnologien. In: Andreas R. Becker / Doreen Hartmann / Don Cecil Lorey / Andrea Nolte (Hg.): Medien – Diskurse – Deutungen. Marburg 2007, S. 221-228
- 10 Lutz Ellrich: Die »Digitale Elite« als Impulsgeber für sozialen Wandel. In: Andreas Ziemann (Hg.): Medien der Gesellschaft – Gesellschaft der Medien. Konstanz 2006, S. 141-160
- 11 Christoph Engemann: Electronic Government und die Free Software Bewegung. Der Hacker als Avantgarde Citizen. In: Markus Stauff / Daniel Gethmann (Hg.): Politik der Medien. Zürich/Berlin 2005, S. 155-173