

## Martin Paul Eve: *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*

New York: punctum 2021, 439 S., ISBN 9781685710361, USD 26,- (OA)

Mit *Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy* legt Martin Paul Eve – selbst prominenter Advokat für Open Access und CEO bei der Open Library of Humanities – die erste umfassende wissenschaftliche Studie zur Warez-Szene, der mit Internetpiraterie assoziierten Subkultur, vor: „The ‚Scene‘, as it is known, is highly illegal in almost every aspect of its operation. The term ‚warez‘ itself refers to pirated media, a derivative of ‚software.‘ This Warez Scene is an underground culture with its own norms and rules of participation, its own forms of sociality, and its own artistic outputs“ (S.21f.). Diese Bewegung ausführlich zu beschreiben und zu analysieren, ist das Ziel, das sich Eve für sein Buch gesetzt hat. Dabei zeigt er, dass es bei Internetpiraterie um weit mehr geht als um einen kurzfristigen persönlichen ökonomischen Vorteil oder die Erwartungshaltung, im Internet alles umsonst zu bekommen. Eves These lautet hingegen, die Warez-Szene sei eine „aesthetic subculture and an alternative reality game, fixated on originality. Members engage for enjoyment and the accumulation of reputational capital rather than for the outcome of material wealth“ (S.28). Er macht dies beispielsweise daran fest, dass es ironischerweise innerhalb der Szene durchaus von Bedeutung sei, wer eine raubkopierte Datei als Erster zur Verfügung stellen könne: „the rules and structures of the Scene centrally

reinscribe such notions of originality and the importance of being the first to release the liberated copy“ (S.30).

Die ersten beiden Kapitel sind einflussreicher Natur, hier werden unter anderem zentrale Begriffe differenziert diskutiert, aber auch die Schwierigkeiten im Zugang zu den (illegalen und im Geheimen agierenden) Forschungsobjekten adressiert. Interessant und anschlussfähig sind die Ausführungen zur *piracy pyramid* (vgl. S.77ff.) im zweiten Kapitel – dies meint eine hierarchische Organisation verschiedener Praktiken und Erscheinungsformen digitaler Piraterie. An der Spitze befinden sich die sogenannten Topsites (geheime Highspeed-Server, die Raubkopien speichern und verteilen), die dann auch im Zentrum der weiteren vier Kapitel von Eves Buch stehen (ab S.105). In der Pyramide unter den Topsites angeordnet befinden sich Foren zum Datenaustausch (FXP boards), private Torrent-Tracker, öffentliche Torrent-Tracker wie die 2009 vom Netz gegangene Pirate Bay und schließlich Bootlegs, also auf physische Datenträger kopierte Dateien.

Das dritte Kapitel beschreibt die technischen Infrastrukturen von Topsites sehr detailliert, hier sind für die Lektüre Interesse und Vorwissen in der Informatik überaus hilfreich. Im vierten Kapitel beschäftigt sich Eve mit der dezentralen Organisationsstruktur der Warez-Szene und ihren

Hierarchien – auch hier bleiben die Ausführungen sehr technisch. Das fünfte Kapitel „Aesthetics“ ist wieder deutlich zugänglicher und dient der Beschreibung von Ritualen, Ästhetiken und künstlerischen Werken (z.B. ASCII-Art), die die Warez-Szene ausgeprägt hat. Im sechsten Kapitel „Takedowns“ geht es dann um große Angriffe auf die Warez-Szene der letzten zwanzig Jahre (z.B. „Operation Cyber Strike and associated early raids, Operation Buccaneer, Operation Fastlink, Operation Site Down, and the most recent bust, the SPARKS raid of 2020“ [S.253f.]).

Im abschließenden Fazit kehrt Eve zu seinen eingangs getätigten Überlegungen zurück und betont nochmals, die Warez-Szene sei „less about piracy itself and access to the end artifacts of that process than it is about a high-sta-

kes alternative reality game of elitism and competition. Despite allegations that pirates might be communists or socialists who believe in the free sharing of anything for anyone, the truth of the matter is that, structurally, the Scene is a highly competitive and economic space that thrives on scarcity“ (S.286). An das Fazit schließt ein fast 150 Seiten umfassender Anhang an.

Dank Eves Buch ist die Warez-Szene kein „significant but overlooked player in the contemporary digital world“ (S.291) mehr. *Warez* ist voraussetzungsreich und anspruchsvoll, es gibt tiefe Einblicke in eine wenig bekannte Subkultur und stellt Fragen nach geistigem Eigentum, Remix und dem Recht auf Kopien/Kopieren aus einer anderen Perspektive.

*Vera Cuntz-Leng (Marburg)*