

Thomas Barth und Roland Alton-Scheidl

Moral Matrix Cyberspace: Vom quartären Medium zu einer neuen Medienethik

Das Problem, das uns jetzt bevorsteht, ist folgendes: Wie lassen sich Realitäten erzeugen, die für die in ihnen verweilenden vernünftigen Wesen in keiner Weise von der normalen Realität unterscheidbar sind (...) Das Fachgebiet, das wir untersuchen wollen, nennt sich Phantomatik; sie ist die Vorstufe zur eigentlichen Schöpfungs-technik. (Stanislaw Lem, Summa technologiae)¹

Das Erstaunlichste an diesem Text von Stanislaw Lem ist, dass er schon 1964 geschrieben wurde, zu einer Zeit, als Computer beinahe noch ganze Räume füllten - und zwar bei Rechenleistungen, die heute buchstäblich unter einen Fingernagel passen. Lems Phantomatik bezeichnet zweifellos das, was man heute Cyberspace oder Virtual Reality nennt oder nach der Kinofilm-Trilogie: die *Matrix*. Angelehnt an eine Medienklassifikation von Harry Pross wäre der künftige, neural vermittelte Cyberspace als quartäres Medium zu bezeichnen. Primäre Medien waren für Pross die an den Körper gebundenen Elementarformen (Sprache, Gestik etc.), sekundäre Medien erfordern auf Seiten des Senders Geräte (Printmedien etc.), tertiäre Medien erfordern Geräte auch zum Empfang (Radio, Internet etc.). Im quartären Medium Cyberspace wird nicht nur beidseitig Gerätschaft, sondern empfängerseitig nun auch wieder der Körper gefordert, der selber zum technischen Empfangsorgan mutiert. Zumindest ist dies in der bislang Fiktion bleibenden, direkten Einspeisung von Daten ins menschliche Gehirn so gedacht, für welche das heutige Cyber-Equipment mit Datenbrille, -handschuh, -anzug nur erster Vorläufer wäre.

Lem nahm mit seiner „Phantomatik“ den Cyberspace vorweg; der Philosoph Günther Anders sprach bereits bezüglich früher elektronischer Medien (Radio, Fernsehen) von „Phantomen“, die in ontologischer Halbexistenz den Medienkonsumenten umdrängen. Der medienphilosophische Aufsatz „Die Welt als Phantom und Matrize“ aus seiner „Antiquiertheit des Menschen“ enthält nicht zufällig mit der Matrize einen der „*Matrix*“ nahekommenden Begriff. Die technische Gegenwelt des druckgrafischen bzw. mathematischen Abbildes war auch sein Bezugspunkt.

Der Begriff „Cyberspace“ bezeichnet einen virtuellen Raum, den ein Computer in Bezug zu einem Menschen berechnet, um ihn beim heutigen Stand der Technik zunächst mit einer Vorrichtung in dessen Sinnen, v.a. den Augen, abzubilden.

Diese Vorrichtung sah Lem 1964 ebenfalls eine Generation vor den Avantgarde-Technologen des MIT voraus und sprach damals von einem „Gegenauge“. Die „Cybernauten“ vom MIT sprechen bei ihren Datenbrillen heute von „Eyephones“ – ihr Denken ist an das Telefonnetz als Metapher angelehnt. Die Vorläufer der Computerfreaks, die (Tele-) Phonefreaks, nutzten das Telefonnetz schon, bevor es Computer zu hacken gab. Der Computer gibt erstmals die Möglichkeit, eine ähnliche netzhafte Komplexität und Flexibilität in einer einzigen Maschine zu verwirklichen: als Virtuelle Realität.

Lems Text enthüllt blasphemisch, warum es den Technologen letztlich gehen könnte: Um die Produktion des Übermenschen durch die Verschmelzung von Mensch und Maschine. Gott ist tot, der Mensch will lernen, selbst zum Weltenschöpfer zu werden. Allerdings (zunächst) nur zum Schöpfer von Welten der Illusion. Die heutigen Medienwelten, in deren Zentrum das Fernsehen steht, geben ihren Konsumenten kaum das Gefühl, ein Übermensch zu sein. Sie verdammen ihn sogar zur Passivität; trotzdem übt die Wirklichkeitsillusion der Medien eine besondere Art der Faszination auf uns aus und ihr Anspruch, uns die Realität zu vermitteln, gewinnt auf politisch-gesellschaftlicher Ebene immer mehr an Dominanz.

Bei Befürwortern dieser politischen Dominanz wird bereits der medien-theoretische Mythos gepflegt, wir lebten schon in einer Virtuellen Realität: Die mediale Tabula rasa-Theorie eines Bolz oder Luhmann wähnt uns dort in Abwandlung der alten Devise der Empiristen des 18. Jahrhunderts. Aus deren „es ist nichts im Verstand, was nicht zuvor in den Sinnen war“ wird den heutigen Erkenntnis-Fatalisten „es ist nichts im Verstande, was nicht zuvor im Fernsehen war“ bzw. in den Medien. Könnte es sich dabei eher um Wunschprognosen der Medien-Mogule handeln? Die empirische Medienforschung deutet ebenso darauf hin, wie die (noch) nicht vollständig von Medienkonzernen beherrschte politische Wirklichkeit. Die Frage nach der Wirkung des Medienkonsums auf die Zuschauer, die mit Tabula rasa-Totschlagthesen eher unter den Teppich gekehrt zu werden droht, bleibt selbstverständlich aktuell, unabhängig von gegenläufigen Moden der akademischen Welt.

Günther Anders sah in seiner „Antiquiertheit des Menschen“ als Hauptwirkung medialen Phantom-Konsums die Infantilisierung: die entrationalisierende Überflutung des aufgeklärten Individuums mit Bildern, die es zum „Divisum“ degenerieren lässt, womit er ein in seiner Aufmerksamkeit zerstreutes, auseinander dividiertes Individuum meinte. Eine zunehmende Abstumpfung von Mediennutzern wirkt letztlich auch auf die Kunst zurück, wenn diese sich bemüht, die technische Entwicklung einzuholen: Eine Avantgarde der technologischen Kultur hat heute die Aufgabe, die Abschätzung von Folgen neuer Technologie

vorzunehmen und Gestaltungsvorschläge einzubringen. „Das Problem der Avantgarde ist nicht mehr die Repression durch gesellschaftliche Institutionen, sondern die Indifferenz der Öffentlichkeit.“²

Das moderne Hacker-Subjekt, welches dem passiven Konsum von Phantomen und der Infantilisierung Widerstand leistet, ist jedoch keineswegs infantil erschläfft, sondern ein sehr diszipliniertes Subjekt. Die Disziplin des Hackers gleicht bei aller anarchistischen Kreativität jener der Buchkultur, welche Günther Anders der Medienwelt zum Opfer fallen sah: Wer programmieren will, muss lesen und schreiben können. In der heutigen steinzeitlichen Vorform des Cyberspace, dem Internet, befassen sich die Hacker auch mit ethischen Erkundungen des neuen Mediums. Bei ihren Conventions, etwa dem jährlichen Chaos Communication Congress des deutschen Chaos Computer Clubs, ist Hacker-Ethik stets ein Thema und moralische Argumente werden auf technische Handlungen weit häufiger angewendet als in den Ingenieurwissenschaften oder in der Medienindustrie. Ergebnis ist eine neue, von weitgehend autonom arbeitenden Programmierern geprägte Technikkultur, die Free & Open Source Software produziert, deren Rezeptur offengelegt ist. Jene, die zu einem Softwareprojekt einen wesentlichen Beitrag leisten, motivieren sich über den Tausch symbolischen Kapitals durch Einträge in die „Hall of Fame“, analog zu Computerspielen. Mit „Rapid Prototyping“ haben sie eine effiziente Arbeitsweise entwickelt, mit eigenen (Online-) Medien und Entwicklertreffen — all dies sind gemeinsame Kennzeichen einer eigenständigen Subkultur, um die Menschheit aus der Knechtschaft der Softwarekonzerne zu befreien. Die Medienindustrie rächt sich durch Verbreitung des Bildes vom „bösen Hacker“, des Virenschreibers und Computerkriminellen in Anzeigen und durch ihr journalistisches Fußvolk.

In der filmischen Fiktion der „Matrix“-Trilogie sind die Hacker als Hauptfiguren nicht vor die schwierige Frage nach Gut und Böse gestellt, vielmehr sind sie selbst die Guten; die Bösen sind die Maschinen, die KI, die Künstlichen Intelligenzen. Diese KI züchten die versklavte Menschheit auf Feldern, beuten sie in Brutbehältern elektrisch aus und gaukeln ihr dabei mittels Cyberspace eine Traumwelt vor (unsere heutige Welt), um sie unter Kontrolle zu halten. Die Figuren der Hacker ähneln John Brunners *Schockwellenreiter* und Gibsons Daten-Cowboy „Case“, beides Romanfiguren, die auf die Subkultur der Computerfreaks weltweit Wirkung zeigten: Brunners Daten-Held entzog sich z.B. einem totalitären Überwachungsstaat mit Hilfe eines „Wurms“, der in den Datenbanken die Identität des Hackers ändern konnte. Der SF-Autor nahm so die technische Entwicklung von Viren, Würmern und Agentenprogrammen vorweg. Aus Gibsons *Neuromancer*-Trilogie erscheinen die bösen KI-Einheiten bekannt, dort jedoch noch als im Hintergrund lauende, digitale Voodoo-Geister, virtuelle Versionen des Frankensteinmonsters, das auf Rache an seinem Schöpfer sinnt.

Die KI sind in den *Matrix*-Filmen Computerprogramme, die eigenes Bewusstsein erlangten, offenbar eine Art Gesellschaft aufbauen konnten und dabei auch eine KI-Subkultur produzierten, wie man in „*Matrix Reloaded*“ erfährt. Diese Subkultur tritt in Kontakt zur menschlichen Hacker-Subkultur, die als letzter Hort der aufgeklärten, menschlichen Vernunft erscheint. Einer metaphysisch deformierten Rest-Vernunft allerdings, die zwischen hedonistischer Techno-Party, autoritärer Militärdiktatur und krudem Wunderglauben ihren heroischen Kampf gegen die entgleiste technische Vernunft der Maschinen aus dem Untergrund heraus führt. Das Szenario des Films selbst verweist aber kritisch auf eine mediale Manipulation, aus welcher es sich zu befreien gilt, wie einst beim Aufklärer Kant aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit. Das Gefängnis der Illusionen der *Matrix* kann Held Neo nur durch einen Initiationsritus verlassen, der eine Neugeburt in der Alptraumrealität einleitet. Neos virtuelles Ich wird durch einen Spiegel aus unserer heutigen Welt in seine reale, fleischliche Existenz gesaugt: als Insasse eines mannsgroßen gläsernen, mit Nährlösung gefüllten Uterus, aus welchem er in einem glitschigen Geburtsakt in die Kanalisation der Maschinenwelt entkommt.

(Die Matrix) ...ist eine Scheinwelt, die man dir vorgaukelt, um dich von der Wahrheit abzulenken.“ – „Welche Wahrheit?“ – „Dass du ein Sklave bist, Neo. Du wurdest wie alle in die Sklaverei geboren und lebst in einem Gefängnis, das du weder anfassen noch riechen kannst. Ein Gefängnis für deinen Verstand.“ (Matrix I, Initiation von Neo durch Morpheus, den Merlin bzw. Obi-Wan der Story)

Das Bestehen einer solchen Technik verändert die ontologische Lebensperspektive... Im Prinzip könnte ja jeder Mensch auf diese Weise behandelt werden, d.h. jeder kann lebenslänglich in einer Pseudoumwelt eingekerkert werden. Ob diese Einkerkierung einen legalen oder illegalen Charakter hat, ist eine juristische und keine philosophische Frage mehr. (Stanislaw Lem (1972), UBIK als Science Fiction)³

Nicht erst Philip K. Dick in seinem SF-Roman *UBIK* (1969) befasste sich mit der illusionären Verwischung von Realität und Traum bzw. künstlich erzeugter Realitäten. Schon die Philosophie von Platons Höhlengleichnis bis zu Descartes täuschendem Dämon, der dem kritischen Subjekt nur die eine sichere Erkenntnis des Zweifels ließ, befragte die Erkenntnisfähigkeit des Menschen auf diesem Wege. Neu ist die Vorstellung der Illusion als menschlicher Technologie, im Falle *UBIKs* als medizinischer Technologie. Diese dient dazu, im Sterben begriffene Todkranke in ihrer „Kaltpackung“ auf Jahre zu konservieren: Angehörige können

dann in einem präthanatischen Cyberspace weiterhin mit ihnen kommunizieren. Bei Francis Galouye, dessen 1964 erschienener Roman *Simulacron-3* Vorlage für Fassbinders SF-Klassiker *Welt am Draht* (1973) war, liest sich das für eine weitere Version der Cyberspace-Idee so:

alle meine Sinne wurden durcheinander gewirbelt - es erfolgte ein kaleidoskopartiges Aufzucken von Licht, eine kreischende Lärmexplosion, ein plötzlicher Anprall unbegreiflicher Geschmacks-, Geruchs- und Tastempfindungen. Dann war ich drüben - auf der anderen Seite, und einen Augenblick lang verspürte ich Angst und Verwirrung, als meine Begriffsprozesse sich den Wahrnehmungsfähigkeiten der Thompsons - IDE-7412 (Identitätseinheit) anpaßten. (Galouye 1964, S.58.)

Die Simulation bei Galouye wird zur Verhaltens- und Verbraucherforschung eingesetzt, um neue Produkte vor Markteinführung zu testen. Sie ist realistisch programmiert, das Verhalten ihrer Bewohner (Identitätseinheiten) ist übertragbar auf die reale Welt. Als Technologie ist die Realität in derartigen Fiktionen Ergebnis menschlicher Handlungen und damit ethischer Bewertung zugänglich.

Wie bei jeder Medienrezeption sind kulturelle Kenntnisse und mediale Erfahrungen der Zuschauer am Verstehensprozess beteiligt. Die Helden von *Matrix* sind Hacker, die Zuschauer wohl überwiegend Vertreter der teils im Computerspiel sozialisierten Generation. Sehr plausibel weist Herbert M. Hurka daher darauf hin, dass im Film auf Erlebnisqualitäten zurückgegriffen wird, die aus diesen neuen Medien stammen.⁴ Er verweist mit Günther Anders auf die geringe visuelle Ausdruckskraft des Computers und konstatiert deren Überwindung durch die Animationswelten der *Matrix*, die an zahlreiche Computerspiel-Genres anknüpfen. Jump-and-run, Action-, Strategie- und Rollenspiele finden sich als Vorbilder und erklären vielleicht die ermüdende Wirkung mancher, z.B. überlanger Ninja-Kampfszenen auf Vertreter der Nichtspielenden. Dem Computer-Asketen fehlen einfach entsprechende Eigenerfahrungen, an welche der Film emotional anknüpfen könnte. Die groteske Überlegenheit des Kung-Fu-Übermenschen Neo gegen seinen hundertfach geklonten Widersacher Agent Smith erinnert an die Allmachtsgefühle des Computer-Action-Spielers. Dieser kann sich am Ende eines Levels mit wohltrainiertem Kleinhirn mühelos gegen ganze Horden digitaler Monster wehren, welche ihm anfangs einzeln als unüberwindbare Gegner erschienen, wie Agent Smith dem Helden Neo. Für Computerkids macht sich, laut Hurka, dabei an Nervenkitzel wieder wett, was die filmische Action-Dramatik durch das Bewusstsein der Simuliertheit an Spannung verliert. Zumal das quartäre Medium Cyberspace im Film via Drahtübertragung tödliche Schockerlebnisse aus der *Matrix* heraus auszuteilen vermag. Die Vermischung

von heutiger Medienerfahrung mit visionär präsentierter Medienzukunft macht die Faszination des Films aus.

Leider ohne wie Lem das Blasphemische des Weltenschöpfens an sich wahrzunehmen, weist Hurka ebenda auf metaphysische, ja religiöse Dimensionen hin, insbesondere auf die seltsam inverse „Erlösung“ des Geistes ins Fleisch des realen Körpers. Das Fokussieren auf das Mythische teilt er so mit den heldischen Hackern der *Matrix*, die ebenfalls trotz Entdeckung der empirischen Realität am Mythos festhalten. Eine Erlösung, zumindest eine Ablösung von der jenseitigen Welt der platonischen, reinen Ideen findet sich aufklärerischer bereits bei Aristoteles; seine Wendung zu empirischen Methoden ist Basis unserer abendländischen Wissenschaft. Platon leitete aus seiner Ideenlehre eine totalitäre Staatsutopie ab, die ausdrücklich das Belügen der Untertanen durch die Herrschenden empfahl; ein Rat, den die KI mit der totalen Gedankenkontrolle der *Matrix* optimiert haben. Platons Überwinder Aristoteles entwickelte dagegen die Wissenschaft der Ethik, die in Wendung der Rationalität auf das Soziale zu einem guten Leben strebt. Heutige Hacker folgen eher dem aristotelischen Beispiel als der Kinoproduktion mit ihrer metaphysisch-mythischen „Erlösung ins Fleisch“.

Der Chaos Computer Club (CCC) bemüht sich seit langem um die Etablierung einer Hacker-Ethik, eines Moralkodex für Hacker. Einschlägige Erfahrungen mit der Staatsgewalt und die Skandale um Spionagetätigkeiten einzelner Hackergruppen hatten in den 1980er-Jahren intensive Diskussionen ausgelöst. Ergebnis war eine moderne Pflichtethik für die Informationsgesellschaft, die die Information selbst zu einem ethischen Wert zu erheben scheint. Bei näherer Betrachtung steht jedoch der Mensch oder genauer die „intelligente Lebensform“ mit ihrem „Recht auf mindestens weltweite“ Kommunikation im Mittelpunkt. Der CCC führt regelmäßig Kongresse und andere Veranstaltungen durch, die neben technischen auch politische und ethische Debatten in den Cyberspace hinein tragen. Die Wahl des CCC-Sprechers Andy Müller-Maguhn zum ICANN⁵-Direktor für Europa im Jahr 2000 war sichtbarster Ausdruck der gesellschaftlichen Durchschlagskraft dieses Engagements: sowohl die Gegenkandidatur der IT-Industrie als auch der akademischen Informatik wurden vom CCC aus dem Feld geschlagen. Hacker des CCC werden heute in offiziellen Gremien als Sachverständige tätig. Auf der Homepage www.ccc.de finden Hacker nach wie vor auch Anregungen zum moralischen Hacken: Alle Informationen müssen frei sein; der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und frei sein; mißtraue Autorität; fördere Dezentralisierung; öffentliche Daten nützen, private Daten schützen; mülle nicht in den Daten anderer Leute; (...)

Diese Hacker-Ethik beruht auf einer kulturellen bzw. subkulturellen Praxis und stellt im politischen Raum Forderungen, welche letztlich auf eine informationelle

Utopie hinauslaufen: Als „inverses Panoptikum“ könnte man ein solches latentes Utopiemodell bezeichnen, welches in der Hacker-Szene verbreitet zu sein scheint.⁶ Das von Michel Foucault beschriebene Panoptikum des Nationalökonomien und Rechtsphilosophen Jeremy Bentham ist mit seiner auf disziplinierende Kontrolle hin angelegten Architektur der Blicke und Machtstrukturen das implizite Gegenbild zu den Wünschen der Hacker.⁷ Ihre Hacker-Ethik entspricht dem Wunsch, an seine Stelle eine Pflichtethik in Form eines Moralkodex zu setzen. Die Hacker folgen damit dem von Immanuel Kant vorgezeichneten Weg, der auch zeitgenössische Pflichtethiker immer noch in Gegensatz zur Nutzenethik des von Bentham begründeten Utilitarismus führt.

Wenig einleuchtend ist dem gegenüber die in der Rezeption hochgelobte Darstellung der Hacker-Ethik Pekka Himanens, der lediglich einige wenige Hacker zur Betrachtung heranzieht, vornehmlich seinen Freund, den berühmten Linux-Schöpfer, Linus Torwalds.⁸ Himanen kommt zu seiner Hacker-Ethik in Absetzung von Max Webers protestantischer Arbeitsethik, was für kreative Berufe heute ohnehin nahe liegt und den Hackern letztlich nicht mehr attestiert als eine postmaterialistische Werthaltung. Diese ist aber mehr oder weniger allen „Neuen Sozialen Bewegungen“ eigen und weder eine neue Philosophie noch eine neue sozialwissenschaftliche Entdeckung. Die Free-Software-Bewegung stellt selbstverständlich einen wichtigen Teil des inversen Panoptismus dar: der Blick der Programmier-Geschulten auf den zentralen Wachturm des Codes ist frei; selbst Microsoft gibt unter dem ökonomischen Druck durch Linux in jüngster Zeit wenigstens der öffentlichen Verwaltung teilweise Einblick in seine Betriebsgeheimnisse.

Die der Praxis des Hackens zugrunde liegende Forderung nach Informationsfreiheit widerspricht in der Hacker-Ethik nur scheinbar dem ebenfalls geforderten Recht auf die eigene Privatsphäre und Datenschutz. Entscheidend ist die Frage der Verteilung von Verantwortung und panoptischer Macht. Nicht der gläserne Bürger, wie ihn die computerisierte Verwaltung in ihrer unvermeidlichen Vernetzung schafft, ist gefordert, sondern der gläserne Abgeordnete, die gläserne Bürokratie. Wer Macht ausüben kann, soll für den Bürger sichtbar gemacht werden.

Heute tritt ein neuer Typ sozialer Kontrolle in Gestalt formalisierter, kodifizierter Prozeduren, Regeln und Programme auf, die durch konsensuelle Beteiligung der Kontrollierten flexibilisiert und gleichzeitig stabilisiert werden können. Die politische, aber ideologisch nicht in altbekannte Muster passende Aktivität der Hacker deutet auf eine nicht so tiefe Verstrickung in die Spiele der Macht hin. Lyotard spricht über die Kämpfe von Minderheiten um ihre Anerkennung, aus denen das Zentrum sich seine Front nach innen schafft. Die Bewegung der Minderheit wird durch die Konfrontation auf einen Weg gezwungen,

der nicht ihr, sondern dem Zentrum der Macht entspricht, und ihr schadet, denn „...die Kraft dieser Bewegungen kommt nicht daher, dass sie kritisch sind, dass sie sich in Beziehung auf ein Zentrum definieren. Sie treten nicht als Wendepunkte auf dem Weg auf, den das Reich und seine Idee gehen; sie ereignen sich.“⁹

Als Teil der Macht oder ihr Spiegelbild erweisen sich der postmodernen Analyse die auf ein Zentrum hin gerichteten Gegenmächte. Ein neuer Ansatz muss an der Peripherie angesiedelt sein, sich der Zentralmacht also indirekter und lokaler stellen. Erkennbar wird das von uns als *inverses Panoptikum* bezeichnete Utopiemodell der Computersubkultur somit in Einstellungen zum Datenschutz und zur Informationsfreiheit. Der Sicherheit der persönlichen Daten komplementär ist der Wunsch nach Beobachtung der Machtausübenden: „Für die staatliche Seite haben wir das so formuliert: Wir fordern die maschinenlesbare Regierung.“¹⁰

Was als unausgesprochene Vorstellung ablesbar ist, ist der Wunsch, den überwachenden panoptischen Blick umzukehren. Die Gefangenen des Panoptikums sind es überdrüssig, in ihren Zellen dem Blick des unsichtbaren Wächters ausgeliefert zu sein. Sie fordern nicht den Ausbruch aus ihren Parzellen, aber sie wollen eine Invertierung der Kontrolle. Radikaler tritt der Hacker-Messias Neo in der Schlusseinstellung von *Matrix I* auf:

„Ich werde den Hörer auflegen und den Menschen das zeigen, was sie nicht sehen sollen. Ich zeige ihnen eine Welt ohne euch, eine Welt ohne Gesetze, ohne Kontrollen und ohne Grenzen. Eine Welt, in der alles möglich ist. Wie es dann weiter geht? Das liegt an euch!“

So weit würde die Hacker-Subkultur nicht gehen, und die *Matrix*-Trilogie erweist sich hier erneut als in ihren geistigen Wurzeln weniger den Hackern, denn vielmehr den Allmachtsphantasien der Computerspieler verpflichtet. Anstelle eines aristotelisch-pflichtethischen Gebrauchs der Freiheit im Einklang mit der Vernunft steht ein kruder Mythos vom wundersam befreiten Ego. An dessen Rändern scheint bereits der Gegenspieler vernünftiger Gesellschaftsverträge auf, der von Hobbes im Wolfskampf aller gegen alle gesehene Sozialdarwinismus, wie auch der Gegenspieler der Vernunft schlechthin, der Wahnsinn.

Das inverse Panoptikum dagegen ist eine Utopie der vorsichtigen Art, die übliche Hybris utopischer Entwürfe meidend. Sie bleibt in ihren Forderungen allerdings auch dem Zentrum verbunden: wäre sie das einzige Ziel, so wäre die Subkultur der Netze immerhin eine weitere Opposition gegen die kommerzielle Mediensphäre. Die Entwicklung eigener Sinnwelten unter den Bedingungen einer alles okkupierenden Massenmedien-Maschinerie scheint jedoch aus postmoderner Sicht der wichtigere Aspekt zu sein. Ob dagegen das quartäre Medium Cyberspace filmisch umgesetzt in der *Matrix*-Trilogie richtungweisend für eine neue Medienethik sein kann, müssen wir bezweifeln.

Anmerkungen:

- ¹ Lem, S. (1964). *Summa technologiae*. Frankfurt: 1976, 1982, S.321 (H.v.m.).
- ² Alton-Scheidl, R. u.a. (1993). *Technologische Kultur: Eine Studie über die künstlerische Auseinandersetzung mit neuen Technologien*. Wien: Zentrum f. soz. Innovation, S.37.
- ³ Stanislaw Lem, UBIK als Science Fiction, Nachwort zu P.K.Dick, *UBIK*, Frankfurt 1977, S.216-222, S.221. (Original in *Quarber Merkur* 1972).
- ⁴ Vgl. Hurka, H.M., Global Players: Ein grundlegender Beitrag zur Matrixologie, *Ästhetik & Kommunikation*, Nr.122/123, 2003, S.231-238.
- ⁵ Die ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) entscheidet über die Vergabe von Namensräumen, sogenannten "Top Level Domains", wie etwa die Extensionen .com, .de, .at in der WWW-Adresse einer Website. Für das erste demokratisch legitimierte Internet-Gremium wurde ein Teil der ICANN-Direktoren im Jahr 2000 per Online-Abstimmung von den Nutzern gewählt (die Mehrheit blieb von der US-Administration eingesetzt), eine Neuerung, die bereits nach einer Legislaturperiode zurückgenommen wurde; vgl. Artikel und Debatte auf www.telepolis.de.
- ⁶ Vgl. Barth, Thomas, *Hacker-Ethik und Internetutopie: Das Inverse Panoptikum* (im Druck), vgl. Barth, Thomas, *Soziale Kontrolle in der Informationsgesellschaft. Systemtheorie, Foucault und die Computerfreaks als Gegenmacht zum Panoptismus der Computer- und Multimedialkultur*, Pfaffenweiler 1997 (vergriffen).
- ⁷ Vgl. Foucault, M., *Überwachen und Strafen*, Frankfurt 1991, S.256 ff.
- ⁸ Vgl. Himanen, Pekka, *Die Hacker-Ethik und der Geist des Informations-Zeitalters*, München 2001.
- ⁹ Lyotard, J.-F., *Das Patchwork der Minderheiten*. Berlin: merve 1977, S.8 f.
- ¹⁰ Andy Müller-Maguhn, Chaos Computer Club, 4.6.1988, SDR3, vgl. Barth 1997, op. cit. S.201 ff.