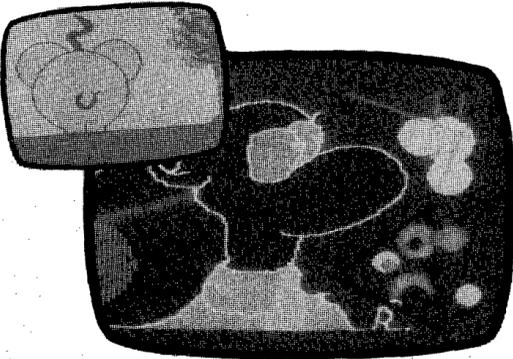
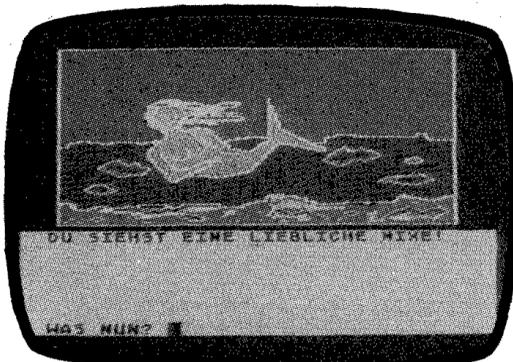


Die digitale Generation (II)



Statt Malbuch Comics vom Computer . . .



. . . statt Monopoly Abenteuerspiele von der Diskette



Mit dem Computer zu spielen, kann zur Sucht werden. Dann müssen immer wieder andere Videospiele und Disketten beschafft werden, meist auf dem Schwarzmarkt.

Gegen das „Knacken“ der Industrie-Spiele gibt es kaum ein probates Mittel.

Aufnahme: Polypress

Schnell geknackt und frisch gedealt

Ohne die jungen Freaks könnte der Schwarzmarkt für Computerprogramme nicht funktionieren

Von Matthias Horx

Mein Dealer ist ein Sechzehnjähriger aus gutem Hause. Er wohnt in einer Villengegend, die mit ihren Garagen, Golfs (GTI) und Geranien zur Tarnung geradezu ideal ist. Da heute seine Eltern nicht zu Hause sind, komme ich persönlich zur Warenprobe vorbei. Nach einigen ermüdenden Ballerspiel-Varianten schiebt mein Dealer einen Leckerbissen in den Schacht des Diskettenlaufwerks: Ein Spiel namens „Castle Wolfenstein“.

Es unterscheidet sich von anderen Videospiele durch den „Plot“ – es handelt sich keineswegs um das Eindringen feindlicher UFO-Streitkräfte in den Wirkungsbereich der eigenen Laserkanone, sondern um ein Gefangenlager der Nazis in Form eines unendlichen Labyrinths. Friedlich kann man es allerdings auch nicht nennen: Ich muß grölende SS-Schergen mit meiner Pistole umschießen, suche in Kisten nach „Sauerkraut“, „Schnapps“ und „Liebfräumlisch“ (in deutsch) und brauche diverse Schlüssel und geheime Lagepläne für das Ziel des Spiels: den Führer mit einer „handgranade“ in die Luft zu sprengen. Zusätzlicher Clou: Die Männchen brüllen in näselnder Computersprache. Zum Beispiel „Achtung!“ und „Ausweis!“ und „Kapott!!!“, wenn sie mein armes Männchen liquidiert haben.

Natürlich muß ich diesen antifaschistischen Spaß in meine Videospiele-Sammlung aufnehmen – trotz Geschmacklosigkeit. Als ich nach Hause gehe, habe ich eine kleine, schwarze Scheibe fest unter den Arm geklemmt. Auf der Diskette sind sechs Spiele gespeichert. Mein Dealer wollte 45 Mark dafür. Ich gab ihm fünfzig. In einem gewöhnlichen Computerladen hätte der ganze Spaß über 700 Mark gekostet.

Immer brav vor dem Computer

Durch ein Inserat in einer der unzähligen Computerzeitschriften habe ich meinen Dealer kennengelernt. Dort werden, unter der Rubrik „Biete Software“ recht unverhohlen die „geknackten“, ihres Kopierschutzes beraubten Computerspiele angeboten – mal diskret als Tausch getarnt, mal offensiv („Geile Spiele, frisch geknackt!“). Ein Anruf genügt, und mir flatterte ein fünfundzwanzigseitiger Computerausdruck mit der Angebotsliste ins Haus. Mein Dealer war gut sortiert. Er bietet an die tausend Programme für den „Commodore 64“ an – einen der verbreitetsten Homecomputer. Von der Biorhythmus-Kurve über die Textverarbeitung bis zum hochkomplizierten mystisch-elektronischen Brettspiel „Archon“ (inklusive eines fotokopierten Anleitungshäftes von 100 Seiten) ist bei ihm alles zu haben, was es für diesen Computertypus gibt – darunter amerikanische Spiele, die auf dem deutschen Markt noch gar nicht angeboten werden. Zu einem Zehntel des Ladenpreises. Damit „macht“ er so an die 300 Mark die Woche. „Mehr läuft nicht, sonst wird's tierisch“, sagt er.

Er hat schon alles, was er braucht: Von der Stereoanlage bis zum Rennrad. Mit den Eltern gab es neulich „Zoff“. Da flatterte nämlich eine Unterlassungsklage der Firma „Data Becker“ ins Haus, in der ihm – bei einer Strafandrohung von 50 000

Mark – untersagt wurde, ein bestimmtes Programm dieser Softwarefirma weiter zu verkaufen. „Das war echt ungeil“, erzählt er grinsend. „Aber ich verkauf's jetzt eben nicht mehr. Ich speicher's umsonst mit auf die Disketten – damit sich die Beckers grün und blau ärgern.“

Den Anstoß zum Familienkonflikt gab allerdings weniger die Tatsache, daß mein Dealer dealt, sondern jener kleine Zusatz unter der Unterlassungsklage mit dem Titel „Bei Zahlungsunfähigkeit wegen Minderjährigkeit haften die Erziehungsberechtigten“. Dieser schlichte Satz hat in letzter Zeit für Unruhe in manchen Familien gesorgt, deren Söhne doch „immer so brav vor dem Computer sitzen“. Manchem Vater wurde plötzlich klar, weshalb sein Sohn so viele schwarze Scheiben verschickte und sein Kontostand nicht selten dem des Familienoberhauptes entsprach. Spektakuläre Meldungen („Schüler soll Computerfirmen um 23 Millionen Mark betrogen haben“) in den Zeitungen taten ein übriges.

Wird die „juristische Offensive“, die von einigen Computerfirmen verkündet wurde, jenes breite Feld des Schwarzmarktes „aufrollen“ können? „Softwareklau ist kein Kavaliärsdelikt“ heißt es neuerdings in den Club- und Computerzeitschriften. Drakonische Strafen werden angedroht – kein Wunder angesichts der fast ungeheuren Dimensionen des „Schwarzmarktsumpfes“.

Über eine halbe Million Home- und Spielcomputer gibt es heute in der Bundesrepublik. Rechnet man die Hälfte davon verstaubend in den Keller, nimmt man pro „User“ einen Durchschnitt von 30 „schwarzen“ Spielen an (was eher lächerlich gering ist – kaum ein Computerkind hat we-

niger als hundert), kommt man immer noch auf dreistellige Millionensummen, die der Computerindustrie entgegen.

Woraus speist sich diese – wie ein Richter formulierte – „enorme kriminelle Energie in Urheberrechtsangelegenheiten“? So viel anders als beim Rauschgiftmarkt dürften die Dinge nicht liegen: Sucht fördert einen schwarzen Markt. Videospiele ist Sucht – auch wenn es heute ungleich viel differenziertere und intelligenter Spielprogramme gibt als in den Urzeiten der Computermania, wo das ballernde Ding im unteren Bildschirmteil kulturelle Maßstäbe schuf. Heute, wo Pacman sowohl Mickymaus als auch Che Guevara den Rang abgelaufen hat (auch der arme Pacman muß sich im Labyrinth gegen die Monster behaupten wie weiland Che im Dschungel gegen die Soldaten), steigt die Nachfrage ins Unermeßliche.

Und wie steht es mit dem vielbeschworbenen „Unrechtsbewußtsein“, das die Computerindustrie unter ihren Fans schüren möchte? Mein Dealer hat darauf eine klare Antwort: „Unrecht? Die Firmen sollen doch froh sein, daß wir ihnen ein gutes Vertriebsnetz aufgebaut haben. Sonst würden die doch auf ihren Kisten sitzenbleiben – wenn es nicht viele, viele Spiele gäbe, die man billig bekommt.“

Wie wahr. Computerkinder sind – logisch – gute Videospiele. Sie erreichen in der Regel in weniger als einer Woche den „highscore“ – und danach ist das Spiel „ausgespielt“. Da es aber – trotz aller „pädagogischen“ Argumente der Computerindustrie – für 90 Prozent der Kids in erster Linie ums Spielen geht, muß Nachschub her. Ein einigermaßen differenziertes Spiel jedoch ist im

Handel kaum unter 70 Mark zu haben. Wenn die Eltern auch bereit waren, manche Mark auf die Zukunftsbildung ihres Sohnes zu setzen – spätestens hier passen sie.

„Die Industrie sitzt in einer Klemme, aus der sie nicht mehr herauskommt“, sagt ein ehemaliger Software-Entwickler der Firma Atari. „Geht sie nämlich massiv gegen die Schwarzmarkt-Kids vor, sagt sie am Ast, auf dem sie selber sitzt. Sie versaut sich das Image der freundlichen Ataris, die immer für die Kundschaft da sind – schließlich haben wir Jahre daran geackert, dieses Image aufzubauen, mit Clubs und Zeitungen und ‚Computer-Sorgen-Telephonen‘ und so weiter. Wenn aber eine Firma in den Ruf kommt, ‚eine Sau‘ zu sein, wird sie geschnitten – und das drückt noch mehr auf die Bilanzen als jetzt.“

Atari hat – ehrlich währt am längsten – als einzige Computerfirma auf dem deutschen Markt direkt auf den Spielemarkt gesetzt – ohne Schnörkel à la „Sichern Sie Ihrem Sohn einen Blick in die Zukunft der Datenverarbeitung“. Im martialischen Konkurrenzkampf auf dem Computermarkt sind die Geräte selbst allerdings nur unter ihren Herstellungskosten zu verkaufen – man setzte also auf die Nachfolgeeinnahmen durch die Spiele-Software. Man wird, so scheint es, trotz aller juristischen Versuche (die halbherzig bleiben müssen) noch lange warten. „Selbst wenn sie einigen Kids, die wirklich Geld aus dem Schwarzmarkt schlagen, eins auf den Hut geben“, fährt jener Software-Profi fort, „drückt das den Markt nur in die Breite. Dann wird eben noch mehr getauscht, die ‚kleinen Fische‘ breiten sich aus. Denn das eigentliche Problem – aber das darf man natürlich nicht zugeben – ist ja nicht die kriminalistische Energie der Kids, sondern der Computer-Bluff. Die nackte Wahrheit ist doch, daß kein vernünftiger Mensch außerhalb des Berufs mit den Kisten etwas anfangen kann – außer spielen. Haushaltsabrechnung, Briefmarkensammlung, Plattenkartei – das ist doch nur ein Zeitvertreib für Neurotiker. Wer aber auf den Kindermarkt auf Gedeih und Verderb angewiesen ist, kommt darin um. Wenn du so willst: Die Kids sind nichts anderes als ein Korrektiv. Sie beweisen, daß die freie Marktwirtschaft noch funktioniert.“

Wer ist „Robin Bytewood“?

Seltsam: Ausgerechnet im Zusammenhang mit dem „high-tech“-Computer hat sich da unter Jugendlichen eine „Schattenwirtschaft“ ausgebreitet, von der alternative Utopien nicht zu träumen wagen: eine Ökonomie, die weitgehend auf Tausch basiert und die „von oben“ nicht totzukriegen ist. Mit subversivem Bewußtsein oder „antimonopolistischer Renitenz“ hat das Knacken und Dealen allerdings wenig zu tun. Auch wenn es Spaß macht, den Großen „eins auszuwichsen“: Die Kids lieben ihre Firmen – und gerade deshalb organisieren sie ihre Bedürfnisse auf ihre Weise.

Wer aber verbirgt sich hinter jenen „Zauberern“, die ihre Insignien in die „Titelbilder“ der geknackten Spiele einprägen – wo sie dann ein ums andere Mal weiterkopiert werden? Bevor nämlich ein Spiel illegal vervielfältigt werden

kann, muß es „geknackt“ werden – der Schutz, der beim Kopieversuch unweigerlich zum „Absturz“ des Computers führt, muß „geortet“ elektronisch wegetuschiert werden. Wer sind sie, die „Oleanders“, „invisible brains“, wer ist „Norbert Allgemeingut“, „Knackarsch“, „Robin Bytewood“ – oder wie die Pseudonyme aus der Knackerszene noch alle heißen?

Einer von ihnen ist Manfred. Er wohnt in einem komfortablen Appartement in Frankfurter „Sonnenhügel“, einem luxuriösen Monument der Synthese zwischen Grün und Beton. Er war von Beruf Handelskaufmann, bevor er Mitte der 70er Jahre „spürte“, daß da etwas am Laufen war mit den Computern. Ich hab' mir das dann autodidaktisch beigebracht und bin drangeblieben, aus dem Hobby wurde der Beruf. Ehe es dann öde wurde, bin ich auf die Idee gekommen, die guten Programme aufzumachen. Das ist eine ziemliche Herausforderung. Ich mache sie auf und schenke sie den Kids, die ich kenne. Einfach so.“

Eine Art Arbeitsethos

Manfred hat es nicht nötig, sein Gehalt über den Schwarzmarkt aufzubessern – er ist ein gutbezahlter Systemprogrammierer. Momentan entwickelt er bei Siemens ein „großes Ding“ – ein Password-System, was nichts anderes ist als ein Knackschutz in großem Maßstab. Es geht ihm, in Sachen Knacken, um liebevolles Handwerk, um eine Art Arbeitsethos. „Da gibt es Leute, die einen guten Schutz entwickeln“, sagt er. „Und dann hängen genügend dran, die versuchen, diesen Schutz wieder auszubauen. Nur die Besten schaffen es. Das ist eine Art Wettbewerb oder auch Kreislauf, der nichts als Ruhm und Ehre bringt – und das auch nur für dich selbst.“

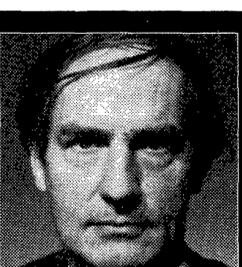
Wie der Meister arbeitet? Er hat einen Nachmittag versucht, es mir zu erklären – ich habe es nicht begriffen. „Aber im Prinzip ist es einfach“, sagt er zum Abschied. „Man kann einen genialen Schutz machen – nur eines kann nicht: gar nichts in das Programm reinschreiben. Dann existiert es nämlich nicht. Wenn aber etwas auf der Diskette steht, dann muß es auch zu lesen sein.“

Und wie steht es mit jenem „unknackbaren Programmschutz“, den die Konzerne immer wieder ankündigen? Da muß er schmunzeln. „Das wäre ja schön, wenn da mal ein bißchen Spannung reinkäme. Aber ich glaube, es wird so bleiben, wie es immer war. ‚Die da oben‘ führen etwas Neues ein, eine neue Technologie – und Tausende fangen an, sich damit zu beschäftigen, es auseinanderzunehmen. Oben sitzt die Macht und drückt, unten zerren die Vielen. Die Besten von den unteren wandern natürlich nach oben, auf die Dauer findet aber doch eine echte Machtverschiebung zugunsten der Masse statt. Und ich glaube, die Computer würden sich ohne diesen Prozeß niemals auf breiter Front durchsetzen lassen – es nimmt die Angst vor dieser Technik und ist gleichzeitig Teil von ihrem Vormarsch. Eine Art Verdauungsprozeß – ja, die Gesellschaft verdaut die Computer, indem viele einzelne illegal, außerhalb der Norm, an ihnen herumbasteln.“

»...eine anregende, kenntnisreiche und bis zum letzten Satz kontroverse Diskussion.«
manager magazin



Elisabeth Noelle-Neumann
Leiterin des Instituts für Demoskopie in Allensbach, seit 1964 o. Prof. für Publizistik an der Universität Mainz.



Burkhard Strümpel
Prof. am Fachbereich Wirtschaftswissenschaft und Direktor der Forschungsstelle Sozialökonomik der Arbeit der Freien Universität Berlin.

»Ein neues Buch erregt die Gemüter.«
Hör zu

Der Briefwechsel zwischen den beiden renommierten Sozialwissenschaftlern handelt von der Arbeit in der modernen Wohlstandsgesellschaft und vor allem von den Deutschen und ihrem Verhältnis zur Arbeit. Die beiden Autoren kommen dabei zu grundverschiedenen Schlußfolgerungen. Elisabeth Noelle-Neumann vermutet die Ursache für das gestörte Verhältnis der Deutschen zur Arbeit bei den Menschen, die sich von der Arbeit abwenden. Burkhard Strümpel dagegen sucht die Begründung in einer Berufsarbeit, die es für viele Menschen an Menschlichkeit und Sinnbezug fehlen läßt.

»Das Duell durchleuchtet die Deutschen anhand einer Fülle demoskopischer Daten – ein Röntgenbild, das manchmal schaudern läßt.«
Die Welt

80 Jahre PIPER

Neu in Ihrer Buchhandlung

296 Seiten.
Brosch. DM 29,80