

Linksnet?

1

Das Internet ist eine ursprünglich auf das Telefonsystem aufsetzende Großtechnik, die zentralisierte, dezentrale und verteilte Computer- bzw. Datennetzwerke in einem besonderen, jedes beteiligte Gerät einzig auszeichnenden Adress- und Namensraum durch ein einheitlich gültiges Protokoll zur Weiterleitung von Datenpaketen (Transmission Control Protocol/Internet Protocol - TCP/IP) zu einem übergreifenden Netzwerk heterogener Netzwerke verknüpft.

2

Das Internet ist mehr. Es ist *Großtechnik, Cyberspace, Medium, Netzwerk*. Es kann sich an alle zentralen gesellschaftlichen Funktionssysteme anknüpfen und sie soweit durchdringen, als deren Rekonstruktion im Medium von 0 und 1 als digitale Information möglich ist – ob es um Medien oder das Militär, um Gesundheit, Verwaltung, Bildung, Welfare, Verkehrsführung oder Liebe geht. Computernetzwerke sind also Gegenstand bzw. Mittel der Arbeit, des Austauschs und des Verbrauchs sowie der Verwertung und Kontrolle. Sie stehen im Zentrum einer neuen Betriebsweise des Kapitalismus. Als Transaktionsmedium zielt dieses neuartige Netzwerk auf die Grundfunktion der *allgemeinen Vermittlung*, weshalb das politische Basiskonzept des Netzes der Gedanke des Universalismus im Zeitalter der kapitalistischen Globalisierung ist. Es geht um Anschluss und Konnektivität. Die Funktion dieses neuartigen Mediums der allgemeinen Vermittlung besteht darin, Integration im Globalisierungsprozess des postfordistischen Kapitalismus technisch zu ermöglichen, soweit er zur Netzwerkgesellschaft wird. Als Medium allgemeiner Vermittlung ist das Internet zugleich die technische Basis eines globalen öffentlichen Raums und seiner umkämpften Öffentlichkeiten.

3

Um die *großtechnische* Form und die Eigentumsordnung des Fundstücks Internet kämpfen nicht nur die Fraktionen der neuen netzabhängigen Kapitalformationen (Medien- und „Content“-Industrie als Kern, Bildungskonglomerate, Telekommunikationsindustrie, Computerindustrie, Elektroindustrie, Rüstungsindustrie). *Das Internet ist die erste Großtechnik, in deren Geschichte kein Ausschluss alternativtechnischer Optionen und deren Repräsentanten gelungen ist* (open source, free software etc.). Klassische Ziele und Werte aus der linken politischen Kultur sind hier präsent: Zugang, Transparenz, Öffentlichkeit, Offenheit, Dezentralität, nichthierarchische Kooperation, Teilhabe, Teilen. Dennoch steht das letzte Jahrzehnt in der kurzen Geschichte des Internets für eine Periode privatkapitalistischer Schließung. Dieser *enclosure movement* der neuen Matrix aus politischer und privatökonomischer Netzmacht gegen die *information and communication commons* stehen nur Fragmente linker Technik- und Eigentumspolitik gegenüber. In der Privatisierung der neuen Basistechnik des Globalkapitalismus schimmert die Aufhebung der neoliberalen Utopie hervor: ein Feudalismus der *private super rich*, deren Welt auf den privaten Durchgriff souveräner Privatmacht gebaut ist und die sich von Fall zu Fall die Vermittlung durch Staat wie Markt ersparen können.

4

Der Kampf um die politische Schließung des Internets ist noch nicht entschieden. Aber die Verluste sind beträchtlich. 1993 ging die Digitale Stadt Amsterdam ans Netz, die erste einer Reihe von *digital cities*, die sich zunächst an deren Vorbild orientierten, bis sie in den letzten Jahren zu blassen Anhängseln der lokalen Tourismus-Werbung herunterkamen. Die Digitale Stadt Amsterdam war eine *Multi-User-Domain*, die es allen erlaubte, kostenfrei – dank kommunaler Förderung – eine virtuelle „Wohnung“ im Netz einer virtuellen Stadt zu beziehen, Communities zu bilden, die damals verfügbare Palette von Möglichkeiten aktiver Netznutzung (website, chat, e-mail, Foren) zu benutzen. Der Zuspruch war überwältigend. Die Digitale Stadt wurde zur Heimat einer reichen Kultur von Sub-Communities und Subkulturen aller Art. Im Jahr 2001 wurden die NutzerInnen von der Mitteilung geschockt, dass das gesamte Projekt privatisiert werde, die Nutzung kostenpflichtig, die Struktur die einer business-mäßig geführten und kontrollierten Holding. Erst

zu diesem Zeitpunkt fiel auf, dass nie geklärt worden war, *wem die Digitale Stadt eigentlich gehört* – zwei der Masterminds hatten sich Zug um Zug von „Sprechern“ des Verwaltungs-Boards zu „Geschäftsführern“ und schließlich zu „Eigentümern“ des gesamten Projekts gemausert. Die ultimative Eigentumsfrage war in diesem Fall die um den Domain-Namen. Erosion öffentlicher Finanzierung, schleichende Kommerzialisierung und die linke Illusion, sich in der großen Freiheit des Netzes nicht um Fragen des Eigentums und der Kontrolle kümmern zu müssen, führten zu einer neoliberalen Transformation des vormals libertären Projekts.

5

Das Problem der Hierarchisierung und der Kontrolle ist ein instruktives Beispiel für das widersprüchliche Verhältnis zwischen technischen und sozialen Strukturen. Auf der einen Seite stehen die „wired rules“, die festverdrahtete Logik der Großtechnik Internet, auf der anderen Seite die „negotiated rules“, die gesellschaftlich verhandelten Regeln. Die Tatsache, dass sich mit dem neuen Medium z.B. nahezu ohne Arbeitsaufwand identische Kopien herstellen lassen ist dem Medium nicht auszutreiben - es ist Teil seiner technischen Funktionsweise. Dementsprechend kostet es viel Mühe und technischen Aufwand, es an die gesellschaftlichen Regeln des „geistigen Eigentums“, der „Urheberschaft“ usw. anzupassen – das Bemühen um profitverteidigenden „Kopierschutz“ ist ein ständiges Anrennen gegen die Windmühlenflügel der „wired rules“ des Mediums. Dies sollte jedoch nicht zu der Illusion verleiten, ein solches Projekt wäre nicht möglich. Ganz im Gegenteil sollen die „wired rules“ selbst durch neue Technologien geformt werden, etwa wenn im Zuge des „Digital Rights Management“ (DRM) die Multifunktionalität der heutigen Prozessoren technisch abgeschafft werden soll. Am Ende stünden dann statt der Universalmaschine PC/Internet nur noch interaktive Hausgeräte für vordefinierte Funktionen – die Spielkonsole ist ein Vorgeschmack.

6

Das Internet als *Cyberspace* vollzieht sich heute weitgehend unbeachtet. Als der Science-Fiction-Autor William Gibson den Begriff einführte, war Cyberspace ein Name für einen neuen Wilden Welten, ein frontier land, in dem Consolencowboys und Kapital gegeneinander kämpften, wo Landnahme und Desperadotum möglich war und die Kavallerie weit weg. Das enthielt auch die politische Utopie von einer Welt mit anderen Regeln und anderen Kräfteverhältnissen, Utopien von Anarchismus und Unabhängigkeitserklärungen: Heute ist der Westen kolonisiert, die Planwagen sind angekommen, die Kavallerie heißt CIA und benutzt elektronische Sprühunde wie Carnivor. Aber das Internet ist immer noch Cyberspace, ein Hyperraum, ein gesellschaftlicher Raum mit eigenen Regeln, an den rechte Utopien von einer totalitären Erfassung, von einer Aufhebung jeder politischen Reflexivität und kollektiven Entscheidung ebenso anknüpfen wie linke Utopien, die beide hoffen, dass die ähnliche, aber doch andere Struktur des Cyberspace sich irgendwann auch in die reale Welt zurückbauen lässt, als autoritärer oder emanzipativer Umbau von Arbeit, Ökonomie, Politik und Subjekten. Als Hyperraum, d.h. als eigenständige Matrix von Interaktionen und Machtrelationen, ist das Internet nicht weniger wirklich als etwa der Hyperraum der globalen Finanzmärkte. Eine linke Macht- und Herrschaftskritik dieses Hyperraums, eine *Kritik der politischen Ökonomie des Internets*, ist daher überfällig.

7

Das *Medium* Internet ist eigenartig. Es ist multimedial, bietet eine neuartige Informationstiefe durch praktisch unbegrenzte Speicherkapazität, setzt auf Aktualität, Authentizität und Selektivität und ermöglicht polydirektionale und interaktive Deliberation (Entscheidung) statt Datenverteilung durch Kanäle. Als verallgemeinertes Individual- und als globales Massenmedium hebt es die anderen Massenmedien in sich auf. Das klingt gut, ändert aber nichts daran, dass sich das Internet von einem ungewöhnlich schwach regulierten zu einem *stark regulierten Medium mit hohem Kontrollpotential* verändert hat, da die Akteursidentitäten (Autoren, Sender, Empfänger) unvergleichlich präzise adressiert und authentifiziert werden können. Unter dem Label der „Personalisierung“ ist ein zielgenaues Verteilmedium entstanden, das als „digitales Panoptikum“ fungiert. Es gibt kein institutionelles Gefüge korporatistischer politisch-sozialer Kontrolle des Massenmediums

Internet, wie es bei den alten Massenmedien des Fordismus charakteristisch war. Die Konsumtion von Informationen wurde demokratisiert, die Produktion jedoch durch die Entstehung einer hochprofessionalisierten technischen Kultur dramatisch hierarchisiert. Individueller Rollenwechsel zwischen Produktion und Konsumtion wird zur irrelevanten Ausnahme. Bedienungs- statt Medienkompetenz ist nun gefragt. So dominiert mittlerweile im öffentlich allgemein zugänglichen Netz das überwiegend gewerblich geleitete Umgehen mit Wissensformationen, die in Räumen des Profit- und Konsumwissens entwickelt, konfiguriert und bewegt werden und in der Regel das Internet als Sondermedium für spezielle Inhaltsinteressen neben dem Fernsehen als Unterhaltungs- und dem Radio als alltäglichem Begleitmedium etablierten.

8

Das Netz wurde zum Medium zugerichtet, das den Zugang zum Kaufen, Sehen und Hören, nicht aber zum Machen, Reden und Gehörtwerden optimieren soll. Es ist auf dem Weg zum *Leitmassenmedium* des Neoliberalismus. Die Linke nun definiert sich hartnäckig als äußerst kommunikative Veranstaltung. In der Fähigkeit und Notwendigkeit politischer Rede, Auseinandersetzung und demokratischer Meinungsbildung hat sie immer ein herausragendes Merkmal ihrer politischen Identität gesehen. Sie gehorchte der Not, standen ihr doch andere Ressourcen der Macht wie Geld oder Recht eher selten zur Verfügung. Hatte sie diese, war sie nicht mehr links. Doch öffentlicher Raum ist noch keine Sphäre der Öffentlichkeit. Linke haben in Deutschland im letzten Jahrzehnt kein einziges selbstorganisiertes, unabhängiges neues Netzmedium (ohne organisatorischen Hintergrund von Parteien, Organisationen oder Institutionen) hervorgebracht, das als Massenmedium mit entsprechender Aufmerksamkeit und ökonomischer Selbsterhaltungsfähigkeit gelten könnte. Nach den üblichen massenmedialen Maßstäben zählen die vielen kleinen Medien der Linken aufmerksamkeitspolitisch nicht.

9

Die Globalisierung von Produktionsstrukturen und der damit verbundene ungeheure Akkumulations- und Zentralisierungsprozess verschärft so ein typisches linkes Medienproblem: je reicher, je schöner und meist auch besser. Weder mit der 100-Mio.-Dollar-Ästhetik heutiger Hollywood-Produktionen, noch mit der Informationsdichte und -tiefe professioneller Nachrichten- und Wissensdienste kann die Linke auf gleichem Feld konkurrieren, ohne sich lächerlich zu machen. Diese Situation legt verschiedene strategische Konsequenzen nahe. Linke Medienpolitik kann auch im Internet nicht auf die Doppelstrategie von eigenen Medien und gleichzeitiger Einflussnahme auf die „allgemeinen“ Medien verzichten. Im Bereich der eigenen Medien ist die Konzentration auf das, was die allgemeinen Medien nicht können oder nicht wollen, wesentlich. Und schließlich entwickelt sich heute eine *culture of copy*, eine Ästhetik des Temporären, der „quick dirtiness“, die sowohl die ästhetische als auch die informationelle Großproduktion als Steinbruch für die eigene Arbeit benutzt und den monopolisierten Produktionsstrukturen die Produktionsstruktur des selbstorganisierten, dezentralen Netzwerks und der freien Kopier- und Abwandelbarkeit entgegensetzt. Gerade deshalb ist der politische Kampf gegen die privatkapitalistische Abschließungs- und Privatisierungspolitik im Netz so wichtig.

10

Immerhin: mit dem Internet als *Netzwerk* können Linke mittlerweile ganz gut umgehen. Hier werden Transaktionskosten gesenkt, das wurde bald begriffen. Sie nutzen die Mobilisierungs- und Organisationseffekte des Internets. Sie nutzen sie nicht erkennbar anders als andere politische Strömungen, auch nicht ineffizienter, immerhin. Aber was wäre eine „andere“ Nutzung? An dieser Stelle kommt die Bedeutung von Netzarchitekturen ins Spiel. Definiert die Ausrichtung von Chips und Maschinensprache sozusagen die „hard-wired rules“, die der Hardware und ihrer basalen I/O-Sprachen, so definieren Netzarchitekturen – die spezifische Art der Programmierung von Websites, Netzwerken, elektronischen Plattformen – die „soft-wired rules“: die Art der Programmierung legt eine Struktur fest, die den „negotiated rules“ der jeweiligen Community materiell vorgreift. Den gängigen Architekturen sind praktisch ausnahmslos bestimmte hierarchisch-mediale Strukturen eingeschrieben: beispielsweise oben der Webmaster, der die Struktur der Site oder

des Projekts festlegt, unten die Vielzahl von EinzelnutzerInnen, die von oben Benutzerrechte freigeschaltet bekommen. Ein Ergebnis ist das klassische Flaschenhals-Problem: aktive Netznutzung auf gemeinsamen Sites läuft dann so ab, dass alles Hineinzustellende an eine zentrale Instanz geschickt werden muss, von der es dann hineingeschaufelt wird – mit den typischen Konflikten um Kontrolle („er/sie macht’s einfach nicht!“) und Entfremdung („die schicken wieder nix!“). Content-Management-Systeme (CMS) erlauben zwar das direkte Einstellen von Information und auch das Konfigurieren der zugewiesenen Seiten, die Struktur ist jedoch nach wie vor strikt top-down. Eine andere Netzarchitektur müsste dagegen von vorneherein darauf ausgelegt sein, dass die Struktur von keiner zentralen Stelle aus kontrolliert wird, dass die Entscheidungen: wer kommt rein, wer muss raus, wer darf was, was soll passieren usw., in Form eines breiten, demokratischen Selbstorganisationsprozesses getroffen werden und nicht von oben. Ein Projekt, das sich dem verschreibt, ist gegenwärtig das *walled-city.org*-Projekt, ein internationales Netzwerk, das dem Austausch und der gemeinsamen Entwicklung dessen dienen soll, was man das „Wissen der sozialen Bewegungen“ nennen kann. Die Grundeinheit des Netzes sind Gruppen - Organisationen oder Arbeitszusammenhänge - die einen multifunktionalen „Raum“ beziehen oder gestalten, den sie nach eigenen Bedürfnissen mit angebotenen Features konfiguriert (Dokumente, Archive, Weblogs, Chat, Wiki-Dokumente). Sie entscheiden über Benutzerrechte und mit anderen Gruppen darüber, welche neuen Gruppen aufgenommen werden, welche neuen gemeinsamen Funktionsräume oder Foren eröffnet werden etc. Auf diese Weise kann ein großer Bereich von Entscheidungen, der üblicherweise im schwarzen Loch der (webmaster-hierarchischen) „soft-wired rules“ verschwindet, in den Bereich der gemeinsam auszuhandelnden „negotiated rules“ zurückgeholt werden.

11

Die *Digitalisierung des Politischen* ist unumkehrbar. Sie greift ständig weiter aus. Das Medium Netz ermöglicht Bereitstellung und Erschließung politischer Informationen, politische Kommunikation bzw. politischen Diskurs (Deliberation) und Meinungsbildung, Kooperation und Organisierung, endlich eine Neukonfiguration politischer Entscheidungsprozesse und politischer Macht. Es vermittelt Technologien der Geheimhaltung, der Kontrolle und Überwachung zunächst vor allem der Arbeit, dann auch anderer Lebensbereiche und des politischen Raums. Und es verteilt Freiheits- oder Gleichheitsgüter, oft paradox: rund die Hälfte des weltweiten Netzverkehrs fließt durch Nordkalifornien - *the wired country* wählte jüngst Arnold Schwarzenegger. Und die USA sind ähnlich stark vernetzt wie die europäischen *Welfare States* im Norden – ihre Sozialindikatoren stehen aber für einen wachsenden *economic and social divide*. Das Internet ist kein Motor von sozialer und politischer Gleichheit; es kann die nationale wie die Weltgesellschaft auch in die genaue Gegenrichtung fahren.

12

Dass Freiheit und Gleichheit im Hyperraum Internet schon dadurch relativ einfach zu gewährleisten wären, dass alle zu allem freien Zugang haben und obendrein nicht physisch repräsentiert sind, also nicht diskriminiert werden könnten, ist eines der hartnäckigsten Märchen. Gerade die globale und virtuelle Unendlichkeit von Kooperations- und Kommunikationsgemeinschaften ruft Ausschlussmechanismen und Hierarchien hervor, denen nicht gegengesteuert werden kann, wenn soziale Macht nicht durch Gruppenbildung, Repräsentation und kollektive Verhandlung von Regeln organisiert bzw. begrenzt wird. Das Niederhobeln von Diskussionen durch wahllose Teilnahme, ein klassisches Problem auf *Indymedia*, zeugt davon ebenso wie die Tatsache, dass gerade die „fortschrittlichsten“ Praxiszusammenhänge im Netz, wie etwa die Produktion von Freier Software, empirisch gesehen weit frauenausschließender sind als vergleichbare Strukturen im nicht-virtuellen Raum. Eine politische Ökonomie des Internet muss sich daher auch mit den Formen der *Akkumulation symbolischen Kapitals* kritisch auseinandersetzen. Technisches, organisatorisches, soziales Wissen, Fähigkeiten, Deutungs- und Gestaltungsmacht werden im Moment bei einem eng begrenzten Personenkreis akkumuliert, demgegenüber das Gros der User nichts weiter als Verhandlungsmacht einzubringen hat als seine passive Userkraft. Dass Formen symbolischen Kapitals gerade im Internet sehr schnell in ma-

terielles Kapital umgesetzt werden können, wenn die akkumulierten Vorsprünge irgendwo in ein bezahltes Arbeitsverhältnis oder eine profitorientierte *dot.com* eingebracht werden, wird bestenfalls als moralisches Problem begriffen.

13

Das alte Verständnis von *Massenmedium* stimmt beim Internet nicht mehr. Das Netz ist ein Medium, das nunmehr einige Millionen kleiner Produzentenkollektive hervorgebracht hat. Sobald der Schritt zur intensiven kooperativen Netzproduktion - oder der Produktion kooperativer Netzkommunikation - gegangen worden ist, entwickelt sich eine ungeheures Feld dynamischer Produktion virtueller Güter und sozialer Beziehungen. Das soziale Netz um die Produktions- und Kommunikationskollektive ist ein virtueller Sozialraum zweiter Ordnung, der mit den Produzenten und Kommunikatoren in dichtem Kontakt und Feedback steht. Über die *weak ties* (links, seltene oder zufällige Besuche) dieser soziale Netze wirken die Netzkerne indirekt in den großen Netzraum hinein. Das Internet als Medium allgemeiner Vermittlung transportiert daher auch die Denk- und Handlungsergebnisse der Produzenten und Kommunikatoren von Politik (und politischem Willen) in Räume, deren Dimensionen phantastisch sein können. Das Netz hebt die klassische Argumentation gegen politische Öffentlichkeit und die „schon räumlichen Grenzen“ der direkten Demokratie tatsächlich aus. Allerdings kennt *ein Projekt emergenter Demokratie* keine Verlaufs- und Resultatsicherheit mehr: am Ende steht die Veränderung durch den Prozess. *Weak ties* generieren eine neue Politik der Unberechenbarkeit und Irritation. Mit solcher Politik hätte die Linke in der Zeit des Globalkapitalismus und seiner *hard-wired rules* schon viel gewonnen.

14

Irgendwo beliebige Steine in den Teich schmeißen macht allerdings noch keine großen Wellen. Wenn die politische Ökonomie des Internets von heiligen *Dreieinigkeit der Kontrolle* handelt: wer kontrolliert den Content (die Inhalte), die Architekturen (die Programme und Netzwerke), die Hardware (die zentralen Server, Router und Kabel) – dann muss die Linke auf allen drei Ebenen aktiv sein. Schon in der Medienpolitik „vor Internet“ war die Linke überwiegend content-fixiert und misstraute generell pluralen, auch von ihr selbst nicht kontrollierbaren Strukturen. Für eine linke Internet-Politik wären diese klassischen Fehler tödlich. Die Linke kann hier nicht allein gehen. Sie muss zugleich eigenen Content schaffen und der privatisierenden Abschließung entgegenreten. Eigene Hardware wird bis auf weiteres niemand haben, aber die Demokratisierung der Steuerung und Verwaltung des Netzes sowie eine Politik der globalen Umverteilung von Netzmacht sind dringlich. Und schließlich muss die Linke dabei sein, wenn heute an vielen Orten auf der Ebene der Architekturen versucht wird, *tools for the multitude* zu entwickeln und fortschrittlich zu nutzen – Blogs und Wikis, Nettime und Oekonux, Linksnet und walled-city, und viele andere. Dass man sich dabei zum billigen Ideenlieferanten machen kann, der den Kommerzriesen Entwicklungskosten spart, ist vielleicht der Umstand, der heute die alternative Produktion und Kooperation der Multitude und die politische Linke am stärksten zusammenführen kann. Denn die Lösung liegt nur in Strukturen und Projekten, die so ausgelegt sind, dass sie nicht leicht oder nur um den Preis integrierbar sind, dass ein Teil der ursprünglichen Widerständigkeit in die allgemeine Struktur des Hyperraums Internet. Es ist der spezifische, verbindende Reiz, kollektive Produktionsweisen und Netzwerke zu schaffen, die so transparent, demokratisch und selbstorganisiert wie - kontrolliert sind, dass man sie im kapitalistischen Betrieb oder in der Staatsverwaltung lieber nicht einsetzen möchte. In linken Organisationen allerdings auch nicht. Tja.

Literatur:

- R. Barbrook, 2000: *The Regulation of Liberty*, www.hrc.wmin.ac.uk/theory-regulationofliberty.html;
- D. Barney, 2000: *Prometheus Wired. The Hope for Democracy in the Age of Network Technology*, Chicago;
- C. Bernhard, 1998: Virtueller Widerstand. Die Linke und ihr Verhältnis zum Internet, in: *alaska*, Heft 218, S.9-11.

- J. Boyle (Hg.), 2003: *The Public Domain*, Durham;
- A. Bühl, 1997: *Die virtuelle Gesellschaft*, Opladen;
- V. Henson, 2002: HOWTO Encourage Women in Linux, <http://www.nmt.edu/~val/howto.html>
- M. Castells, 2001: *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, London;
- J. D. Derian, 2001: *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*, Boulder;
- O. Drossou u.a. (Hg.), 1999: *Machtfragen der Informationsgesellschaft*, Marburg;
- M. Fernandez, F. Wilding, M. Wright (Hg.), 2003: *Domain Errors: Cyberfeminist Tactics, Subversions, Embodiments*, New York;
- Ch. Floyd u.a. (Hg.), 2002: *Feminist Challenges in the Information Age: Information as a Social Resource*, Opladen;
- W. Gibson, Burning Chrome, in: OMNI Juli 1982, burningcity.com/the_play.html, dt. in: W. Gibson, 1988: *Cyberspace* München;
- R. Grether: *Netzwissenschaft*, www.netzwissenschaft.de/index.html;
- V. Grassmuck, 2002: *Freie Software: Zwischen Privat- und Gemeineigentum*, Bonn;
- W. Hecker, R. Rilling, 1998: *Politik im Internet*, Köln;
- F. Hunger, 2003: Computer als Männermaschine. Computer in einem patriarchalen und kapitalistischen Kontext, <http://www.irmielin.org>
- S. Johnson, 1997: *Interface Culture*, New York;
- H.J. Krysmanski, 2002: Varianten des amerikanischen Planetarismus. Rockefeller, Independence Day, Contact and Beyond, in: P. Mayerhofer, und C. Spehr (Hg.): *Out of this world! Beiträge zu Science-Fiction, Politik & Utopie*, Hamburg, S.153-169.
- C. Leggewie, C. Maar (Hg.), 1998: *Internet & Politik*, Köln;
- L. Lessig, 2001: *Code und andere Gesetze des Cyberspace*, Berlin;
- L. Lessig, 2001a: *The Future of Ideas: The Life and Death of Creativity in the Age of Internet*, New York;
- L. Lessig: *Free Culture. Keynote from OSCON 2002 15.08.2002*
<http://www.oreillynet.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html>
- I. Lohmann, 2002: Cognitive Mapping im Cyberpunk. Wie Jugendliche Wissen über die Welt erwerben, in: Mayerhofer/Spehr, a.a.O., S.171-184.
- G. Lovink, 2002: *Dark Fiber. Tracking critical internet culture*, Cambridge (Mass.)
- G. Lovink, 2002: *Uncanny Networks. Dialogues with the virtual intelligentsia*, Cambridge (Mass.)
- D. Lyon, 2003: *Surveillance after September 11*, London;
- R. Maresch, F. Rötzer (Hg.), 2001: *Cyberhypes: Möglichkeiten und Grenzen des Internet*, Frankfurt;
- R. W. McChesney, D. Schiller: *The Political Economy of International Communications: Foundations for the Emerging Global Debate over Media Ownership and Regulation*. University of Illinois at Urbana-Champaign. Paper prepared for the UNRISD Project on Information Technologies and Social Development, as part of UNRISD background work for the World Summit on the Information Society, April 2002, <http://www.unrisd.org>
- S. Meretz, 2002: LINUX & CO. Freie Software – Ideen für eine andere Gesellschaft, <http://www.kritische-informatik.de/index.htm?fsrevo.htm>
- S. Nuss, Download ist Diebstahl? Eigentum in einer digitalen Welt, in: *Prokla* 126 (2002) S. 11-36;
- S. Nuss und M. Heinrich, 2002: Warum Freie Software dem Kapitalismus nicht viel anhaben kann – aber vielleicht trotzdem etwas mit Kommunismus zu tun hat, <http://erste.oekonux-konferenz.de/dokumentation/texte/nuss.html>
- O. Oguibe, 1996: Forsaken Geographies. Cyberspace and the New World >Other<, <http://www.camwood.org>
- R. Rilling, Internet und Demokratie, in: *WSI-Mitteilungen* 3/1997 S. 194-205;
- R. Rilling, Internet und politische Bildung, in: *Utopie Kreativ* 121-122 (2000), S.1080-1090;
- R. Rilling, Eine Bemerkung zur Rolle des Internets im Kapitalismus, in: H.-J. Bieling, K. Dörre, J. Steinhilber, H.-J. Urban (Hg.), 2001: *Flexibler Kapitalismus*, Hamburg, S.84-92;
- A. Roesler, B. Stiegler (Hg.), 2002: *Microsoft, Macht, Monopol*, Frankfurt;

- F. Rötzer, 1999: *Megamaschine Wissen. Vision: Überleben im Netz*, Frankfurt/Main und New York.
- D. Schiller, 1999: *Digital Capitalism*, Cambridge/London;
- A. B. Shostak (Hg.), 2002: *The Cyberunion Handbook: Transforming Labor Through Computer Technology*, Armonk;
- C. Spehr, 2003: Das Leben nach dem Tod in der Matrix. Cyberpunk im Kino, in: *epd film*, Heft 6, S.16-19.
- N. Stephenson, 1992: *Snowcrash*, New York;
- P. Treanor, 1996, *Der Hyperliberalismus des Internet*; in: *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1052/1.html>;
- F. Webster, K. Ball (Hg.), 2003, *The Intensification of Surveillance*, London;
- M. Zook, Old Hierarchies or New Networks of Centrality? – The Global Geography of the Internet Content Market, in: *American Behavioral Scientist* 10/2001, S. 1679-1696;
- L. van Zoonen, Gendering the Internet. Claims, Controversies and Cultures, in: *European Journal of Communication* 1/2002, S. 5-23.