



Schöne neue Welt der Heimcomputer: An Cracker-Partys, wie hier 1988, traf sich jeweils die «Elite» der jugendlichen Computerspielknacker.

## Die Codeknacker

Cracker knackten in den 1980er-Jahren den Kopierschutz von Computerspielen und verbreiteten sie weiter. Gleb Albert erforscht diese Jugendszene und schreibt damit ein Stück Sozialgeschichte des Computeruntergrunds. Von Roger Nickl

1980 eroberte ein gefräßiger Kreis die Welt und nicht zuletzt die Zimmer von Jugendlichen rund um den Globus. Damals wurde das Computerspiel Pac-man veröffentlicht, in dem eine kreisrunde Figur mit grossem Schlund in einem Labyrinth Punkte fressen muss, während sie von bunten Gespenstern verfolgt wird. Gespielt wur-

den Spiele wie Pac-man bis dato vor allem auf eigens dafür entwickelten Spielkonsolen, die man an den Fernseher anschloss. Anfang der 1980er-Jahre begann sich dies allmählich zu ändern.

Damals zogen die ersten Heimcomputer mit eigener Tastatur in die Privathaushalte ein. Mit Geräten wie dem legendären Commodore 64 er-

öffneten sich ganz neue Möglichkeiten. «Man konnte mit diesen Geräten nun eigene Programme schreiben», sagt der Historiker Gleb Albert, «aber nicht nur das: Die Software, die man für die Computer kaufen konnte, wurde auf wiederbeschreibbaren Medien, Kassetten oder Floppy Disks, geliefert.» Die Software wurde somit theoretisch unbegrenzt und ohne Qualitätsverluste kopierbar.

### Computerbegeisterte Teenager

Genau dies machten sich die Jugendlichen, für die sich der Geschichtsforscher interessiert, damals zu Nutzen. Denn mit dem allmählichen Einzug des Heimcomputers in Stuben und Schlaf-



zimmer entstand in Europa und den USA eine neue Jugendkultur: die der Cracker. Cracker waren computerbegeisterte Teenager – meist männlich –, die sich zu Gruppen zusammenschlossen. Sie tüftelten gemeinsam Methoden aus, mit denen sie den Kopierschutz von Computerspielen knacken konnten, den die Hersteller in die Software integrierten, um eine Vervielfältigung zu verhindern.

Die geknackten Programme versahen sie hernach mit einem selber entworfenen, kunstvollen Vorspann, einem so genannten Cracker-Intro. «Diese visuellen Signaturen schufen eine Art Corporate Identity und enthielten auch das Logo der Gruppe», sagt Gleb Albert, «oft waren diese Vorspanne spektakulärer als die Spiele selbst.» Die Cracker wollten damit ihre Fähigkeiten als Programmierer und Grafiker unter Beweis stellen. Die so veränderten Spiele tauschten sie anschliessend in der Szene gegen andere Spiele aus – unter anderem an eigens dafür veranstalteten Copy-Partys, wo viele neu geknackte Games ihre Premiere erlebten. Oder sie vertickten sie auf dem Schulhof für ein kleines Entgelt. «Das war ein stückweit Beschaffungskriminalität», sagt der Historiker. Denn die Jugendlichen brauchten Geld etwa für das Briefporto, um die Spiele an Mitglieder der wachsenden Crackerszene in ganz Europa zu verschicken. In der Ära vor dem Internet war die gute alte Post noch einer der wichtigsten Übermittler von Informationen.

### Computercracks mit Doppelleben

Vom Gesetz her gesehen handelten die jugendlichen Softwarepiraten in einem Graubereich. Das Kopieren von kommerzieller Software wurde ab Mitte der 1980er-Jahre zunehmend illegal. Und so wurden Cracker immer wieder juristisch verfolgt und wegen Verstössen gegen das Copyright zu Geldstrafen verurteilt. Die Computerjugendlichen hatten aber auch smarte Strategien, um Konflikten mit dem Gesetz aus dem Weg zu gehen. «Die Cracker nutzten nationale Unterschiede in der Gesetzgebung aus – ein gemeinsames Urheberrecht für digitalen Content gibt es in Europa erst seit 1991», sagt Historiker Albert, «so wurden Softwarepiraten in Deutschland bereits in der zweiten Hälfte der 1980er-Jahre relativ scharf verfolgt, während die Schweiz das reinste Cracker-Paradies war.» Schweizer Cracker-Grup-

pen organisierten zur gleichen Zeit Copy-Partys, für die sie offensiv Werbung machten. Ganz unter dem Motto: «Bei uns kann euch nichts passieren.»

Trotz aller Illegalität wurden aber auch in Ländern mit einer straffen Gesetzgebung längst nicht alle Vergehen gegen den Kopierschutz geahndet. Zum einen lag dies an der Unerfahrenheit der Behörden im Umgang mit Computern. Zum anderen, dies zeigt die Forschung von Gleb Albert, gab es zwischen den Crackern und der Software-Industrie gemeinsame Interessen und entsprechend enge Verflechtungen. Die Spielehersteller brauchten fähige Fachleute und kreative Köpfe. Sie fanden sie – nicht zuletzt, wenn es darum ging, neue und bessere Kopierschutz-Routinen zu schreiben – bei den Autodidakten der Cracker-Szene. «Die Szene war eine unglaubliche Talentgrube», sagt Albert.

Und so gab es Cracker, die ein eigentliches Doppelleben führten. Als erfahrene Codeknacker

---

*Mit dem Einzug der Heimcomputer in die Stuben und Schlafzimmer entstand in den 1980er-Jahren eine neue Jugendkultur: die der Cracker.*

---

berieten sie Firmen bei der Entwicklung von sichereren Kopierschutz-Routinen, während sie gleichzeitig als Cracker im Computeruntergrund die Algorithmen der Konkurrenz entschlüsselten. So ist es auch kein Zufall, dass viele ehemalige Cracker mit den Jahren ganz die Seiten wechselten und Teil der Computerspielindustrie wurden. «In vielen Firmen der Game-Branche sind heute Mitarbeiter zu finden, die ursprünglich aus dem Computeruntergrund stammen», sagt Gleb Albert, «unter ihnen auch Firmengründer.»

### Symbiose mit Software-Industrie

Der Wissenstransfer bei Fragen des Kopierschutzes ist aber nicht der einzige Beleg für die Symbiose von Crackern und Software-Industrie. Es kam auch vereinzelt vor, dass Herstellerfirmen ausgewählten Cracker-Gruppen ein Computerspiel schon vor dessen Marktlancierung überliessen. Dies mit der Abmachung, es nur innerhalb der Szene-«Elite» zu verwenden und nicht weiterzuverbreiten. «Dieses Modell scheint sich für

die Industrie rentiert zu haben», glaubt Gleb Albert, «wurden die besten Cracker zufriedengestellt, dauerte es länger, bis ihre weniger fitten Kollegen den Code knackten.» In dieser Zeit konnte das Spiel von den Herstellern ohne illegale Konkurrenz gewinnbringend verkauft werden. Denn die ersten Wochen nach der Lancierung waren für den Erfolg eines Computerspiels in der schnelllebigen Branche entscheidend.

### Neoliberale Jugendkultur

Gleb Albert ist einer der ersten Historiker, die sich für die Jugendkultur der Cracker interessieren. Sein Ziel ist es, eine Sozialgeschichte des Computeruntergrunds in den 1980er-Jahren zu schreiben. Albert ist es wichtig, deutlich zwischen Hackern und Crackern zu unterscheiden – zwei Gruppen, die bislang meist in denselben Topf geworfen wurden. «Zu Unrecht», meint der Forscher, «denn Hacker und Cracker haben eine völlig unterschiedliche Genealogie.» Die Hacker haben ihre Wurzeln in Rechenzentren von US-Universitäten der 1970er-Jahre. Ihr Selbstverständnis und ihr Handeln waren stark politisch motiviert. «Den Hackern ging es darum, Informationen für alle zur Verfügung zu stellen», sagt Gleb Albert, «sie wollten einen emanzipatorischen Umgang mit dem Computer fördern und waren oftmals mit linksalternativen Bewegungen im Austausch.»

Im Gegensatz zu den Hackern hat die darauf folgende Generation der Cracker Politik kaum interessiert: Die 1980er-Jahre, in denen sie gross wurden, standen unter dem Zeichen des Neoliberalismus. Ronald Reagan in den USA und Margaret Thatcher in Grossbritannien setzten sich damals wortstark, tatkräftig und einflussreich für den freien Markt ein und bauten Sozialleistungen des Staats ab. In Deutschland etwa wurden von konservativen Publizisten zur gleichen Zeit ein Ende der «Gleichmacherei» und eine Rückkehr gesellschaftlicher Eliten gefordert. Die Cracker verstanden sich durchaus als eine solche Elite unter den jugendlichen Computernutzern.

«Etwas polemisch zugespitzt formuliert, waren sie eine der ersten neoliberalen Jugendsubkulturen», sagt Gleb Albert, der sein am Historischen Seminar der UZH angesiedeltes Projekt im Rahmen der internationalen Forschergruppe «Medien und Mimesis» durchführt. Die Cracker



Universität  
Zürich <sup>UZH</sup>

talk im turm

# Nach dem Urknall Was die Physik wissen will

Ein Teil der Materie im Universum ist unsichtbar. Woraus diese «Dunkle Materie» besteht, weiss man jedoch bis heute nicht. Laura Baudis will das herausfinden. Gravitationswellen sind Boten aus dem Universum. Der Theoretische Physiker Philippe Jetzer will die von Albert Einstein vorhergesagten Wellen im All messen. Im Talk im Turm diskutieren Philippe Jetzer und Laura Baudis mit den Redaktoren des UZH-Magazins, Thomas Gull und Roger Nickl, über ungelüftete Geheimnisse des Universums.

Es diskutieren:

Die Astro-Teilchenphysikerin Laura Baudis  
und der  
Theoretische Physiker Philippe Jetzer

Montag, 6. Juni 2016  
18.15–19.30 Uhr  
Türöffnung um 17.45 Uhr

Restaurant uniTurm  
Rämistrasse 71  
8006 Zürich

Anmeldung unter  
[www.talkimturm.uzh.ch](http://www.talkimturm.uzh.ch)  
Eintritt frei . Anmeldung erforderlich  
Platzzahl beschränkt



VENTURE  
KICK

AN INITIATIVE OF THE VENTURE KICK FOUNDATION

Explore the business potential of your technology:

**CHF 130.000**  
**TO KICK YOUR**  
**STARTUP**

A PHILANTHROPIC INITIATIVE OF A PRIVATE CONSORTIUM

— GEBERT RUF STIFTUNG —  
WISSENSCHAFT.BEWEGEN

ERNST GÖHNER STIFTUNG

FONDATION  
LOMBARD ODIER

OPPO STIFTUNG

RISING TIDE  
FOUNDATION

Fondation  
ProTechno

DebiopharmGroup  
WE DEVELOP FOR PATIENTS

André Hoffmann

Hansjörg Wyss

Get your kick: [venturekick.ch](http://venturekick.ch)

The team of QualySense - ©Tina Surzenegger





Experten in Sachen Kopierschutz: Die Cracker-Szene war für die Industrie eine Talentschmiede.

hätten den Zeitgeist, der uns bis heute prägte, ganz früh und ganz affirmativ aufgesogen, ohne dass sie sich in die ökonomische Theorie eingelese haben. Albert bezeichnet die Cracker-Kids als

*Wettbewerb war wichtig:  
Den Crackern ging es darum, wer  
der Beste ist, wem es am schnellsten  
gelingt, einen Kopierschutz zu  
entschlüsseln.*

«mimetische Unternehmer»: Ohne auf Gelderwerb aus zu sein, imitierten sie nicht nur die ästhetischen Formen der «erwachsenen» Unternehmen, sondern auch ihre Ethik und Praxis – wie in einem Spiel, das sie mit grossem Ernst betrieben.

So wurde neben dem Marketing und der Markenpflege, die die Softwarepiraten mit den «Crack-Intros» betrieben, auch der Wettbewerb unter den

Spieleknackern grossgeschrieben. «Die Szene war sehr stark meritokratisch ausgerichtet», sagt Albert. Der Wert eines Gruppenmitglieds wurde an seinen Fähigkeiten gemessen. Den Crackern ging es immer darum, wer der Beste ist, wem es am Schnellsten gelingt einen Kopierschutz aufzuheben. So hat es regelrechte Stars in der Szene gegeben, die an Copy-Partys zuweilen auch Autogramme verteilen mussten.

Einer dieser ehemaligen Cracker-Ikonen ist der mittlerweile 50-jährige Niederländer Joost Honig (Szenename: Honey), der heute eine E-Commerce-Firma leitet. Honig stellte private Dokumente für Gleb Alberts Online-Archiv «Got Papers?» zur Verfügung ([gotpapers.untergrund.net](http://gotpapers.untergrund.net)).

#### Den Zeitgeist verstehen

Solche Privatarhive sind neben Interviews mit Zeitzeugen eine wichtige Quelle für Gleb Alberts Forschungsprojekt. Gespräche mit den Crackern von gestern helfen ihm, den Zeitgeist und die Praktiken des Computeruntergrunds von vor

dreissig Jahren besser zu verstehen. Über seinen Blog versucht der Historiker neue Interviewpartner zu finden, aber auch an weitere schriftliche Quellen aus der Zeit zu kommen – Briefe, Magazine und Flyer. «Analoge Kulturtechniken waren in dieser fröhdigitalen Zeit äusserst wichtig», sagt der Forscher, «in der Geschichtsschreibung, die sich mit dem Computerzeitalter auseinandersetzt, wird dies oft vergessen.»

Cracker mussten viele handschriftliche Notizen machen. Denn sie konnten nicht – wie das heute möglich wäre – ein Programm knacken und gleichzeitig auf demselben Bildschirm in einem Word-Dokument ihre Gedanken dazu festhalten. Gleb Albert sammelt solche analogen Artefakte der digitalen Cracker-Kultur und baut damit sein Online-Archiv aus, das auch anderen Wissenschaftlern zu Verfügung stehen soll.

#### Kunst oder Kriminalität?

Spätestens mit der flächendeckenden Durchsetzung des Internets in der Mitte der 1990er-Jahre ging die Gründerzeit der Computercracker zu Ende. Erste Zerfallserscheinungen waren bereits ein paar Jahre vorher auszumachen. Der Teil der Szene, der sich vor allem mit den kreativen Crack-Intros beschäftigte, koppelte sich allmählich von den Codeknackern und Raubkopierern ab und begann sich ganz auf die Kunst zu konzentrieren und um die schönsten und besten digitalen Grafikeffekte und Computeranimationen zu wetteifern. «Daraus entstand die so genannte Demo-Szene, die es heute noch gibt», sagt Gleb Albert. «Sie trifft sich regelmässig an internationalen Wettbewerben, die ihre Wurzeln in den Copy-Partys der 1980er-Jahre haben.» Andere Cracker rutschten dagegen, um im harten Wettbewerb um die schnellsten Kopien zu bestehen, endgültig in die Kriminalität ab und betätigten sich im Kredit- und Telefonkartenbetrug, um ihre Daten kostenlos um den Globus zu schicken.

Auch heute noch versuchen Cracker Computerspiele zu knacken. Die Bedingungen dafür sind im Zeitalter von Internet und Social Media aber gänzlich andere als vor dreissig Jahren. Wie extrem sich Technologie und Gesellschaft in dieser kurzen Zeit verändert haben – auch dies macht die Forschung von Gleb Albert deutlich.

**Kontakt:** Dr. des. Gleb J. Albert, [gleb.albert@uzh.ch](mailto:gleb.albert@uzh.ch)