

Sachbuch | Mark Bowden: Worm. Der erste digitale Weltkrieg

Mark Bowden, der unter anderem für den Thriller ›Black Hawk Down‹, einer Episode aus dem somalischen Bürgerkrieg, bekannt ist, erzählt in ›Worm‹ die Geschichte des Computerwurms »Conficker« der erstmals im Jahr 2008 sein Unwesen trieb. Dieser Wurm, der sich hauptsächlich auf Sicherheitslücken des Windows-Betriebssystems konzentrierte, befiel weltweit bis zu 50 Millionen Rechner, ohne zunächst konkreten Schaden anzurichten. Bis heute ist fraglich, welche Absichten der oder die Programmierer des Wurms verfolgten. **JÖRG FUCHS** taucht ein in die Welt von Bits und Bytes - und wundert sich über das dichotomische Weltbild des Autors.



Die Frage nach dem Zweck eines Computerwurms, der offensichtlich keinen Zweck verfolgt, stellt sich auch Mark Bowden, der die Ausbreitung und Bekämpfung des Wurms durch eine selbsternannte »Spezialeinheit« von Computerspezialisten rekapituliert. Dabei dürfen die üblichen Protagonisten nicht fehlen: Ein bössartiger Computerwurm, der sich scheinbar unaufhaltsam weltweit verbreitet. Das gesichtslose Böse, das sich im Dunkel des Cyberspace gegen die freie Welt verschworen hat. Eine teilnahmslose Öffentlichkeit und zunächst nur mäßig interessierte Behörden. Und natürlich die kleine Schar makelloser, wenn auch mitunter etwas verschrobener Helden, die, auf sich gestellt, selbstlos den aussichtslosen Kampf aufnehmen.

Das Schlachtfeld ist bestellt - mögen die Spiele beginnen

Aber sie beginnen nicht. Obwohl die Grundzutaten sorgfältig ausgewählt wurden und nun die Schilderung einer atemlosen Verfolgungsjagd im Cyberspace beginnen könnte, passiert zunächst - kaum etwas. Und das für eine erstaunlich lange Zeit: Über 100 Seiten lang verfällt Bowden in Exkurse über Betriebssystemschnittstellen, Übertragungsprotokolle sowie Geschichte und Struktur des Internets. Das könnte ja durchaus spannend dargestellt sein, käme es nicht so unendlich hölzern daher - ob dieses der Übersetzung geschuldet ist, kann der Autor dieser Zeilen leider nicht beantworten. »Er wurde zu svchost.exe (kurz für Service Host) geleitet, einer Art Anmeldestelle für eingehende Dateien dieses Typs, woraufhin svchost die ›LoadLibrary‹-Funktion ausführte, die genau das tut, was der Name besagt, nämlich die neue DLL-Datei hochladen.«

Ein anderer Exkurs beschäftigt sich mit der Ausbreitung und Funktionsweise des virenähnlichen Wurms. Aber anstatt mit ausdrucksstarken Bildern und drastischen Metaphern Spannung zu erzeugen, z.B. den Vergleich mit dem menschlichen Körper heranzuziehen, nimmt der Autor ausgerechnet das technokratische System des Raumschiffs Enterprise als Maßstab. Und zwar mit der Begründung, Programmierer besäßen eine Schwäche für Horrorgeschichten und Science Fiction. Ob das stimmt, mag dahingestellt sein – aber ein kompliziertes technisches System mit einem abstrakten zweiten veranschaulichen zu wollen, hilft dem »normalen« Leser nicht unbedingt weiter. Wir lernen zwar eine Lektion über das Thema Computerwürmer und vieles über Raumschiff Enterprise – aber ihre Wirkung verpufft, da die Dramatik, die sich aus dem Wurmbefall ergeben könnte, auf einer abstrakten technischen Ebene verharrt.

Ohne Fehl und Tadel

Ebenso unnahbar, wie die flüchtigen Bits und Bytes stellen sich zunächst die menschlichen Protagonisten dar. In seiner unbändigen Verbreitungswut scheint der Wurm eine größere Lebendigkeit an den Tag zu legen, als die Computerexperten, die sich ihm entgegenstellen. Dabei enthalten ihre teilweise gebrochenen Biografien enorme Potentiale an spannenden Geschichten – aber mehr als trockene Lebensläufe erfahren wir in der ersten Hälfte des Buches nicht. Problematischer: Da der Autor dem reinen Bedrohungspotenzial des Wurms offenbar misstraut, konstruiert er mit der Überhöhung seiner Protagonisten eine künstliche »Fallhöhe«. Zwar erscheint das Szenario dadurch brisanter, auf der anderen Seite jedoch geraten die Handelnden so zu sterilen »Superhelden« ohne Fehl und Tadel: Ausgerechnet mit der Mutantentruppe »X-Men« setzt sie der Autor gleich, da »die abgehobene Natur des Kampfes weniger Analogien aus der irdischen Kriegsführung an[bietet], sondern vielmehr solche aus dem Reich des Phantastischen«.

Was ja zunächst plausibel erscheint: Auch Superhelden haben ganz unterschiedliche Motivationen, individuelle Charaktereigenschaften und durchaus weniger glamouröse Punkte in ihren Lebensläufen, die Ambivalenzen hervorrufen könnten. Das erkennt der Autor zwar, jedoch nimmt er die steile Vorlage nicht auf: Wenn die einzige Motivation eines Computerexperten sich in der Aussage »Verbrecher fangen!« erschöpft, steht diese in ihrer Kargheit einem saarländischen Tatort in nichts nach. So blass und eindimensional, wie die Motive der »guten Jungs« geschildert werden, bleiben auch ihre Biografien: »Phil ist ein netter Mensch, einer von den guten Jungs [...] nicht weniger als ein Riese in der Armee, die für das Gute und Gerechte streitet.«

Eine Welt in Schwarz-weiß

Nicht nur die Charaktere werden, statt ihren Biografien zu vertrauen, zu strahlenden, mitunter etwas verquerten Helden hochgejazzt: »Im Cyberspace waren sie nichts Geringeres als die Gesalbten, die Wächter, die Auserwählten. Nicht nur diejenigen, welche die Gefahr sehen konnten, die niemand sonst sah, sondern auch die Einzigen, die sie aufhalten konnten.« Auch der Kampf gegen den Wurm darf nicht einfach ein durchaus spannender Cyberthriller sein: »Die Weißhüte (die »Guten«, Anm. d. Verf.) und die Schwarzhüte (die »Bösen«, Anm. d. Verf.), die hier gegeneinander antraten, trugen den uralten und ewigen Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Gott und Teufel aus.« Jetzt also auch noch Gott und Teufel – als ob Superhelden nicht gereicht hätten! Diese Dichotomie zieht sich wie ein roter Faden durch das Buch und verhindert eine differenzierte Auseinandersetzung mit den »guten« und den »bösen Jungs«. Wo bleibt die Faszination für das »Böse«, wo die Nachvollziehbarkeit des »Guten«, wo die Verheerungen die jeder Kampf mit sich bringt? Wo spiegelt sich die »kollektive« Komponente, die den Reiz des globalen Netzwerks ausmacht und begründet und die befreien soll vom exklusiven Wissen und Einfluss von Geheimzirkeln. Der Autor negiert sie – aus dieser Haltung heraus erklären sich auch die abfälligen Bemerkungen Bowdens über die Whistleblower-Plattform Wikileaks.

Zurück zum »Kampf«: Von einem digitalen Weltkrieg spricht der Titel. Zwar stimmt es, dass der Schauplatz das globale Internet ist. Aber über die Ziele des Kampfes erfahren wir wenig. Die Guten kämpfen gegen die Bösen – das muss reichen. So nebulös, wie die Ziele der »materiellen« Kriege, die noch ganz traditionell mit Waffen, Soldaten und Toten geführt werden, häufig sind, geben sich auch die der virtuellen Auseinandersetzung: Finanziellen Schaden mag es geben. Tote? Vielleicht. Und natürlich könnte der Internetverkehr ganz oder teilweise zum Erliegen kommen. Der Wurm könnte sogar: »die Webseiten von CNN und Fox News [...] für eine halbe Stunde lahmlegen und weltweite Aufmerksamkeit erregen«. Phantasiert man sich jetzt noch einen Terroranschlag herbei, wäre dies ein Garant für Chaos und Panik.

Hier zeigt sich ein grundsätzliches Problem, das sich der Autor selbst bereitet hat: Der Überhöhung seiner Helden steht keine unmittelbar »greifbare« Bedrohung gegenüber. Statt nun subtile Ängste durch die Ungewissheit zu schüren, werden die tatsächlich bedrohten, also die »Unwissenden« außen vor gelassen. Es gibt keine Antwort auf die Frage, warum eine allgemeine Öffentlichkeit, die im Buch als ein »Heer von Ahnungslosen« die Ausnahmeposition der Computerexperten zusätzlich aufwerten muss, Interesse an einem »Cyberkrieg« zeigen sollte, der über Ihren Köpfen hinweg geführt wird? Stattdessen werden sie – als der große Knall ausbleibt – als hämische und undankbare Meute dargestellt, die den Kampf der »Guten« ins Lächerliche zieht, nicht die Gefahr ahnend, der sie entronnen sind.

Nun könnte man sich über die Schwächen des Buches und die Weltsicht des Autors ärgern. Gäbe es nicht die zweite Hälfte des Buches: Hier erzählt Mark Bowden endlich durch die Handelnden, nicht über sie. Er spinnt anhand zahlreicher Originaldokumente und Aussagen seiner Protagonisten einen spannenden Handlungsfaden, der fast völlig ohne die vorhergehenden langatmigen Exkurse der ersten Hälfte funktioniert. Die Motive der Computerspezialisten werden klarer, es zeigen sich Brüche in der Front der »Guten«, die ihre Handlungen hinterfragen und dabei viel von der heldenhaften Unnahbarkeit einbüßen. Sie werden menschlich, zeigen Ecken und Kanten, verursachen Probleme, stehen sich selbst im Weg. Fast scheint es, als wolle der Autor seine Helden fallen sehen. Soweit geht Bowden natürlich nicht, denn seine Einstellung entspricht stets der seiner selbstgemachten Helden: »Wir haben trotzdem einen großen Sieg errungen!«

| [JÖRG FUCHS](#)

Titelangaben

[Mark Bowden: Worm. Der erste digitale Weltkrieg](#)

(Worm. The Story of the First Digital World War, 2011)

Aus dem Englischen von Thomas Pfeiffer

Berlin: Bloomsbury (Berlin Verlag) 2012

318 Seiten, 19,90 Euro

| [Erwerben Sie dieses e-Book bei Osiander](#)

Reinschauen

[Leseprobe](#)