



NETZ AUF LINKS



Im politisch und wirtschaftlich isolierten Kuba werden Multiplayer-Games im weltweit größten Offline-Netzwerk gespielt. Die interaktive Dokumentation „Fragile Connections“ von Nestor Siré und Steffen Köhn erzählt davon.

VON ALEXANDER SCHOLZ



Wenn Nestor Siré von seinen ersten Videospiele-Erlebnissen erzählt, gerät der bekennende Gamer ins Schwärmen. „Super Mario Bros auf dem NES gehört zu meinen schönsten Kindheitserinnerungen“, schreibt er mir in einer E-Mail und berichtet von heiß umfochtenen Turnieren mit Freunden. „Ich war irgendwann so gut darin, dass ich es durchspielen konnte, ohne ein einziges Leben zu verlieren.“ Dass der kubanische Medienkünstler den Nintendo-Klassiker mit den latzhosigen Klempnern überhaupt spielen konnte, ist ein kleines Wunder. Denn Nestor ist in Camagüey aufgewachsen, einer Metropole im Herzen Kubas. Und im sozialistischen, von Krisen gebeutelten Inselstaat der 90er Jahre sind Spielkonsolen rar. „Weder gab es Läden für Unterhaltungselektronik noch war der Privatbesitz von Computern offiziell erlaubt“, erzählt er. Gespielt wurde deshalb im Untergrund, in mit geschmuggelter Hardware ausgestatteten Spielbuden. „Bezahlt hat man pro Spielstunde“, erinnert sich Nestor. „Meine Freunde und ich haben regelmäßig unser Taschengeld zusammengelegt und so ganze Nachmittage verzockt.“

Land der begrenzten Möglichkeiten

Auch heute ist die Versorgungslage in Kuba prekär, erzählt mir der deutsche Ethnologe und Filmemacher Steffen Köhn, der seit 2020 regelmäßig mit Nestor an künstlerisch-dokumentarischen Projekten arbeitet. Schuld am Mangel sei vor allem das seit 1960 bestehende Wirtschaftsembargo der Vereinigten Staaten, laut Steffen „eines der härtesten und grausamsten der Menschheitsgeschichte.“ Weder dürfen amerikanische Firmen Waren an Kuba liefern noch können sie anderweitig in das Land investieren. Eine Ausgrenzung, die im ganzen Westen emuliert wird.

Für einen Gamer wie Nestor bedeutet das: kein Zugang zum Internet, selbstgebastelte Computer und das Schreiben oder Hacken von Software. Dass sich auf der Insel trotzdem eine lebendige Videospielekultur entwickelt hat, lässt sich mit dem kubanischen „resolver“ begründen. „Das Wort bezeichnet eine Mischung aus Erfindungsreichtum und Beharrlichkeit, mit der die Menschen Versorgungsengpässe und die eigene Unfreiheit navigieren“, erklärt Steffen. „Es ist Lebens- und Überlebensphilosophie.“

Ein Beispiel: Weil sie eingeschleuste Kopien von Multiplayer-Games wie StarCraft oder Warcraft III: Defense of the Ancients miteinander spielen wollen, beginnen Jugendliche Mitte der 2000er in Havanna ihre Computer zu vernetzen – zuerst mit Kabeln innerhalb einzelner Apartmentblocks, dann über improvisierte WLAN-Antennen über ganze Nachbarschaften hinweg. Auf seinem Höhepunkt sind über 25.000 Haushalte in ganz Havanna mit SNET, dem Street Network, verbunden. Das macht es zu einem der größten Offline-Computer-Netzwerke der Welt. Vom Regime vorerst toleriert, wird das Graswurzel-Netzwerk schnell zum Internet-Ersatz. Neben dem Zugang zu einer Fülle eigens angepasster Spiele wie Borderlands 2, Minecraft oder Sega All-Stars Racing, bietet SNET hunderte Webseiten, Diskussionsforen, Kleinanzeigen, eine Kopie von Wikipedia, mehrere Facebook-Klone und eine eigene Suchmaschine.

SNET-Party Havanna:
Gespielt wird ein eigens angepasster Mod von DotA 2.

Aus Altmetall und Kupferkabeln werden WLAN-Antennen improvisiert.

SNET-Heimsetup mit Ausblick auf unendliche Minecraft-Welten.

Alexander Scholz ist freiberuflicher Redakteur, Kurator und Kulturschaffender in Berlin. Neben Videospiele interessieren ihn vor allem digitale Kunst und Kultur als Spiegelbild einer zusehends technologisierten Gesellschaft. Mit HOLO publiziert er seit 2012 ein internationales Magazin dazu.

SNET erinnert an das frühe Internet, bevor Tech-Konzerne die Kontrolle übernahmen. Was bleibt, ist die Utopie eines wirklich sozialen Netzwerkes.

Wie sich das anfühlt, darf man bei Nestor und Steffens interaktiver Installation „Fragile Connections“ selbst ausprobieren. Die Arbeit ist im Zeitraum von 2020 bis 2022 gemeinsam mit der SNET-Community entstanden und war zuletzt auf der Berliner Netzkonferenz re:publica zu sehen. Besucher*innen konnten sich hier über ihre Smartphones mit einem nachempfundenen SNET-Netzwerkmaster verbinden und in kuratierten Dateiarchiven stöbern. Während man brows't, erzählen drei SNET-Administrator*innen via am Mast befestigter Videoscreens von ihrer Arbeit. Die Interviews haben Nestor und Steffen mit TeamSpeak geführt, einer amerikanischen Software, die Gruppenchats beim Netzwerkspielen erlaubt. Der kubanische Hack ist natürlich aufgebohrt: In SNET ist TeamSpeak, Discord-Server, Radiosender, persönliche Visitenkarte und vieles mehr.

Soziales Netzwerk

Der Titel „Fragile Connections“ (dt. „instabile Verbindungen“) spielt nicht nur auf die technische Rückständigkeit und hohe Ausfallquote des Netzwerks an. SNET, so erklären es Nestor und Steffen, sei vor allem eine soziale Infrastruktur, die es ständig neu zu verhandeln gilt. In einem Aufsatz im Fachjournal American Anthropologist beschreiben die beiden die Spannungen, die ein zentrales, von einer breiten Community getragenes Netzwerk mit sich bringt. So heizen Fragen des Ausbaus und der Instandhaltung regelmäßig die Gemüter an, und auch die Verwendung der 2015 eigens dafür eingeführten Mitglieds-

beiträge sorgt immer wieder für Zwist. Zum Eklat kommt es, als 2017 der Administrator von Republic of Gamers, dem wohl wichtigsten SNET-Knoten für Spielefans, einen Shop in World of Warcraft eröffnet, in dem man mit echtem Geld virtuelle Goodies wie Waffen und Ausrüstung kaufen kann. Die Gaming-Community fürchtet Geschäftemacherei, andere Administrator*innen die Konkurrenz. Ein Treffen der wichtigsten SNET-Köpfe hinterlässt das Netzwerk tief gespalten. Weil man sich nicht einigen kann, wird die Hälfte der neun Knotenpunkte vom Netz getrennt.

Das Regime gewinnt

Als im Mai 2019 die kubanische Regierung ein neues Telekommunikationsgesetz erlässt, scheint SNET gänzlich am Ende. Dank neuer Auflagen zu Kabelführung und Nutzung von WLAN-Frequenzbändern rutscht das Graswurzel-Netzwerk über Nacht aus der rechtlichen Grauzone in die Illegalität. Die Userschaft ist außer sich – und kommt ein letztes Mal zusammen. Multiplayer-Spiele wie Black Desert Online werden zu politischen Versammlungsorten, in denen Spieler*innen mit Parolen wie „YO SOY SNET“ (dt. „Ich bin SNET“) ihre Verbundenheit mit dem Netzwerk bekunden. Der Hashtag #YoSoySNET schafft es sogar ins offene Internet und knapp 100 SNET-Fans protestierten medienwirksam vor der Zentrale des kubanischen Kommunikationsministeriums. Vergebens.

Wenige Monate später geben SNET-Unterhändler einen Kompromiss mit der Regierung bekannt: SNET wird an das staatliche Intranet angeschlossen, was die Zukunft vieler beliebter Services, insbesondere die

der über Jahre aufwändig angepassten Netzwerksysteme, sichern soll. Mittelfristig sollen Nutzer*innen auch von der neuen staatlichen Glasfaser-Infrastruktur profitieren. Der Preis der Zukunft: die Anonymität der User*innen. Wo man sich vorher unter Decknamen und mit Bastellösungen ins SNET einklinken konnte, sind jetzt normgerechte Anschlüsse und eine namentliche Registrierung nötig. Heißt: Das Regime surft mit.

Die Utopie bleibt

„Es ist wichtig, SNET nicht zu romantisieren“, sagt Nestor, als ich ihn nach einem Fazit frage. Das Street Network war ganz im Sinne von „resolver“ stets nur pragmatischer Selbstbehelf, war nie Nährboden für politischen Widerstand oder Treiber gesellschaftlicher Veränderungen. Im Gegenteil: Aus Sorge vor staatlichen Übergriffen praktizierte die Userschaft Selbstzensur. Politische und anderweitig anstößige Inhalte wurden nicht geduldet. Vor allem war SNET langsam, störanfällig und reichlich kompliziert, räumt Steffen ein. „Die meisten Nutzer*innen wären wahrscheinlich bei erster Gelegenheit ins komfortablere Internet des Klassenfeindes gewechselt.“

Dennoch ist SNET beispielhaft. Es steht für die erfolgreiche Selbstorganisation von Menschen, wenn Ressourcen knapp sind und staatliche Infrastrukturen fehlen. Es zeigt, dass Resilienz möglich ist, wenn Technologie ein Gemeingut ist und User*innen, nicht Aktionäre, die Hoheit haben. „SNET erinnert an das frühe Internet, bevor große Tech-Konzerne die Kontrolle übernommen haben“, sagt Nestor. „Was bleibt, ist die Utopie eines wirklich sozialen Netzwerkes.“

Dutzende WLAN-Antennen an einem Wohnblock in Havannas Vedado-Nachbarschaft.

SNET zum Ausprobieren: Die interaktive Installation „Fragile Connections“.

