

Thomas Haigh

JENSEITS DER GENIES

Geschichten aus der IT-Arbeit

*aus dem Englischen übersetzt
von Andreas Wirthensohn*

mandelbaum *verlag*

Herausgegeben am Institut für die Wissenschaften vom Menschen

Gefördert durch

 Bundesministerium
Innovation, Mobilität
und Infrastruktur

Die englischen Originalfassungen der Kapitel des vorliegenden Buches
erschieden in der Zeitschrift *Communications of the ACM*:

- (1) *CACM* 58, Nr. 9, 2015; (2) *CACM* 64, Nr. 1, 2021;
(3) *CACM* 64, Nr. 4, 2021; (4) *CACM* 64, Nr. 9, 2021.

mandelbaum.at · mandelbaum.de

ISBN 978-3-99136-108-4

© Thomas Haigh 2025

© mandelbaum verlag eG, Wien 2025

office@mandelbaum.at

Wipplingerstr. 23, 1010 Wien

alle Rechte vorbehalten

Lektorat: ELVIRA M. GROSS

Satz: KEVIN MITREGA, Schriftloesung

Umschlag: MICHAEL BAICULESCU, MARTIN BIRKNER

Druck: PRIMERATE, Budapest

Inhalt

Vorwort von Dame Ursula Martin	7
Einleitung	9
<i>Wo bleibt der Mensch im digitalen Humanismus?</i>	
Gemeinsam innovativ	25
<i>Ada Lovelace, Walter Isaacson und die Superheldinnen des Computerwesens (THOMAS HAIGH UND MARK PRIESTLEY)</i>	
Die unsterbliche Seele einer alten Maschine	47
<i>Ein Buch auseinandernehmen, um herauszufinden, wie es funktioniert</i>	
Als Hacker noch Helden waren	65
<i>Das komplexe Vermächtnis von Steven Levys obsessiven Programmierern</i>	
Frauenleben im Code	87
<i>Ellen Ullmans „Close to the Machine“ und die Fernsehserie „Halt and Catch Fire“</i>	
Anmerkungen	107

Vorwort

„Digitaler Humanismus kann mehr sein als nur ein Schlagwort“, schreibt Thomas Haigh im letzten Absatz seiner Einleitung zu dieser hervorragenden Sammlung von Essays, mit der er uns vor Augen führt, wie stark die digitale Welt in der menschlichen Arbeitswelt, Kultur und Geschichte verankert ist und wie grundlegend daher die Geisteswissenschaften für ihr besseres Verständnis sind.

Mit dem differenzierten Blick eines Historikers wirft Haigh in diesen Essays ein neues Licht auf vier Bücher und eine Fernsehserie, die einem fachfremden Publikum die Menschen hinter der aufkommenden digitalen Welt der letzten Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts nähergebracht haben. Tracy Kidders *The Soul of a New Machine* (1981), ein Bericht über Ingenieure bei Data General, die einen Minicomputer entwarfen und bauten, gewann einen Pulitzer-Preis und ist mehr als vierzig Jahre nach seiner Erstauflage noch immer erhältlich. Das Buch vermittelt Laien die Intensität eines straff organisierten Entwicklungsprojekts und würdigt das handwerkliche Können und die Kreativität der involvierten Ingenieure. Steven Levys *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984) führte den Begriff „Hacker-Ethik“ ein, um die Denkweise der besessenen Programmierer, die viele Innovationen vorantrieben, einzufangen. Ellen Ullmans *Close to the Machine* (1997) ist ein eindringliches persönliches Memoir über das Leben als Programmiererin in den 1980er Jahren. Die Fernsehserie *Halt and Catch Fire* wiederum, deren vier Staffeln ab 2014 ausgestrahlt wurden, vermag die Tätigkeit der Programmierer:innen in Startups und Spielefirmen realitätsnah wiederzugeben.

Haigh konzentriert sich in seinen Essays auf den Arbeitsalltag von Fachleuten der Hardware- und Softwareentwicklung, deren Wirken

sich für jeden Aspekt der modernen Technologie als grundlegend erweisen sollte. Er rückt jene Arbeitskulturen, die angesichts der populären Darstellungen von extravaganen Unternehmern oft in den Hintergrund treten, in den Mittelpunkt und zeigt, wie Frauen an Arbeitsplätzen, die von Männern für Männer gemacht wurden, zunehmend an den Rand gedrängt wurden.

Anders als in den angesprochenen Texten analysiert ein weiterer, von Thomas Haigh und Mark Priestley gemeinsam verfasster Essay einen Bestseller der jüngeren Vergangenheit: Walter Isaacsons *The Innovators* (2015). Die Autoren kritisieren zu Recht Isaacsons journalistischen Fokus auf sogenannte „vergessene Heldinnen“, da dadurch ein Stereotyp perpetuiert wird, das das öffentliche Bild des Fachgebiets eher verengt denn ausdifferenziert.

Als ich in den 1960er Jahren auf der Highschool war, begeisterte ich mich für Literatur und Geschichte – aber auch für Mathematik, das Fach, das ich später an der Universität studieren sollte. Der Einsatz von Computern in meiner mathematischen Forschung sollte später in eine akademische Laufbahn in der Informatik sowie Arbeit an Software-Tools zur Unterstützung mathematischer Erkenntnis und Beweisführung münden. Durch meine Zusammenarbeit mit Historiker:innen, Philosoph:innen und Sozialwissenschaftler:innen wurde mir jedoch bewusst, dass die Geisteswissenschaften kein optionaler oder entbehrlicher Zusatz sind, sondern ein wesentlicher und unerlässlicher Bestandteil des Verständnisses der menschlichen Interaktion mit der digitalen Welt. Wir brauchen mehr fundierte Texte, die sich mit der Informatik auseinandersetzen, und mehr Informatikhistoriker wie Thomas Haigh, die die zunehmende Komplexität der digitalen Welt zu beleuchten vermögen.

Prof.ⁱⁿ Dame Ursula Martin
Oxford, Juni 2025

Einleitung

Wo bleibt der Mensch im digitalen Humanismus?

Dieses Buch geht auf meine Zeit als Senior Fellow im Programm *Digital Humanism* am Wiener Institut für die Wissenschaften vom Menschen zurück. Doch was genau ist digitaler Humanismus? Auf diese Frage gibt es viele mögliche Antworten; die meine lautet: Da digitale Technologien (Hardware und Software) von Menschen geschaffen werden, können wir sie besser verstehen, wenn wir die Milieus ihrer Entstehung erforschen. Auf Gemälde, Romane oder Gedichte bezogen, dürften die meisten Menschen dieser Aussage zustimmen. Ungeachtet des schon vor langer Zeit verkündeten „Tods des Autors“ ist eine solche Analyse in den Geisteswissenschaften nach wie vor allgegenwärtig. Zu behaupten, dass digitale Systeme ebenfalls kreative Ausdrucksformen der menschlichen Kultur sind, mag kontroverser erscheinen.

Während ich diese Zeilen schreibe, Anfang 2025, diskutiert die Welt fieberhaft allerorten über künstliche Intelligenz. Die Führungskräfte von KI-Unternehmen und Technologiegiganten wie Google sprechen unablässig von Zeitrahmen, die sich in Monaten oder Jahren bemessen, für die Entwicklung einer künstlichen allgemeinen Intelligenz (*Artificial General Intelligence*, AGI), die die menschlichen Fähigkeiten in allen Bereichen der geistigen und kreativen Arbeit rasch übertreffen wird. Dies, so behaupten sie, werde einen Bruch mit der gesamten Menschheitsgeschichte bedeuten, eine technologische Singularität.¹ KI-Enthusiasten warnen zwar davor, dass ihre Arbeit eine erhebliche Wahrscheinlichkeit berge, die Menschheit auszulöschen, beharren jedoch darauf, dass die Vorteile diese Gefahr überwiegen würden. Mit religiöser Inbrunst versprechen sie eine Art „Entrückung“, wie sie von christlichen Fundamentalisten propagiert wird:

Die Menschheit stehe vor ihrer letzten, finalen Prüfung, und jetzt zähle nur noch eines, nämlich ob wir in den Himmel (eine „Post-work“-Utopie voller Überfluss und Freizeit) oder in die Hölle (eine Dystopie) kommen. Nervös stehen wir vor dem Ende der Geschichte, an der Schwelle zum posthumanen Zeitalter.

Die Tech-Industrie behauptet von sich selbst, sie sei dem Humanismus verpflichtet, was sich in den hohlen Versprechungen der Silicon-Valley-Unternehmen, „die Welt zu einem besseren Ort zu machen“, ebenso widerspiegelt wie im Gründungsmanifest von OpenAI, wo man im Interesse der gesamten Menschheit zu arbeiten verspricht. Aber diese Versprechen behandeln Menschen wie eine austauschbare Masse. Die Philosophien des Longtermismus und des effektiven Altruismus, wie sie vom Krypto-Kriminellen Sam Bankman-Fried propagiert werden, rechtfertigen jedes Maß an menschlichem Leid in der Gegenwart, wenn es nur durch die Vorteile einer imaginären Zukunft aufgewogen wird. Das ist Humanismus ohne erkennbare Menschen.

Warum also sollte Geschichte dann wichtig sein? Warum sollte Kultur wichtig sein? Die Geisteswissenschaften bestehen auf der un-reduzierbaren Bedeutung spezifisch menschlicher Leben und Bewusstseinsformen. Diese Perspektive zu bewahren wird entscheidend sein, wenn sich der digitale Humanismus zu einer echten Alternative zu den vorherrschenden Formen technologischer Produktion entwickeln wird.

Im Gespräch mit Computerwissenschaftler:innen

Die folgenden vier Kapitel entstanden ursprünglich als Artikel in *Communications of the ACM*, einer monatlich erscheinenden Hochglanzzeitschrift für Informatiker:innen. Seit 2011 bin ich dort Kolumnist mit der speziellen Aufgabe, etwas über die Geschichte des Faches zu erzählen. Das ist eine interessante, aber auch herausfordernde Aufgabe, da die Computerwissenschaft als Fachgebiet sich bisher nie sonderlich für Geschichte interessiert hat und die Geschichtswissenschaft ihrerseits der Computerwissenschaft ebenfalls wenig Beachtung geschenkt hat.

Ich weiß, dass im deutschsprachigen Raum jedes akademische Fachgebiet eine Wissenschaft ist. Im angelsächsischen Raum ist das nicht der Fall. Die Geschichte hat eine Zeit lang mit den Sozialwissenschaften geliebäugelt, sich aber längst neben Literatur und Philosophie in den Humanities (die englische Bezeichnung für die Geisteswissenschaften) niedergelassen. Im Englischen ist Geschichte ein Fachgebiet, aber keine Wissenschaft; Forschende in den Humanities sind Gelehrte, aber keine Wissenschaftler:innen.

Leider bringen die Naturwissenschaften den Geisteswissenschaften nicht immer viel Respekt entgegen. Während der „Wissenschaftskriege“ der 1980er und 1990er Jahre waren einige Naturwissenschaftler:innen verärgert über ihre Kolleg:innen in den Geisteswissenschaften, die es wagten, die Wissenschaft zum Gegenstand ihrer Forschung zu machen. Glaubt man den Autoren einer prominenten Kritik, könnten „die Naturwissenschaftler:innen des Massachusetts Institute of Technology (MIT), wenn die Geisteswissenschaftler:innen beleidigt aus dem Institut stürmen würden, einen Lehrplan für die Geisteswissenschaften zusammenstellen, der von den Naturwissenschaftler:innen selbst unterrichtet würde“, mit Ergebnissen, die „auf alle Fälle brauchbar“ wären.²

Mein eigener Hintergrund überschreitet diese Grenzen. Meinen Bachelor- und meinen ersten Master-Abschluss erwarb ich in Informatik, meinen zweiten Master-Abschluss und meine Promotion hingegen in Technologiegeschichte. Ich unterrichte Geschichte und bin derzeit Vorsitzender eines Geschichtsfachbereichs, doch der Großteil meiner Forschung befasst sich mit der Geschichte der Informatik und Informationstechnologie, und ich arbeite mit Berufsverbänden wie der ACM und der IEEE Computer Society zusammen.³

All das bedeutet, dass ich meine Verantwortung, Computerwissenschaftler:innen Geschichte näherzubringen, sehr ernst nehme. Konkret heißt das, ihnen ein Gefühl dafür zu vermitteln, wie Geisteswissenschaftler:innen denken und die Welt verstehen, anstatt ihnen nur beruhigende Geschichten über alte Computer und den wissenschaftlichen Fortschritt zu erzählen. Ein oft, aber vielleicht fälschlicherweise dem zuverlässig zitierfähigen Informatiker Edsger Dijkstra zugeschriebenes Bonmot besagt: „In der Informatik geht es genauso

wenig um Computer wie in der Astronomie um Teleskope.“⁴ Im Deutschen löst man dieses Problem, indem man den Begriff „Informatik“ anstelle von „Computerwissenschaft“ verwendet, aber mir will nicht so recht einleuchten, inwiefern eine rhetorische Fokussierung auf Information die Sache wesentlich klarer macht. Worum es in der Computerwissenschaft auch immer geht, eines ist klar: Es geht nicht um Menschen. Die Geisteswissenschaften hingegen befassen sich, wie ihr Name im Englischen (Humanities) schon andeutet, mit der Erfahrung des Menschseins.

Gemeinsam innovativ

Das erste dieser Kapitel, „Gemeinsam innovativ: Ada Lovelace, Walter Isaacson und die Superheldinnen des Computerwesens“, das ich zusammen mit Mark Priestley verfasst habe, entstand anlässlich der Veröffentlichung von Isaacsons Buch *The Innovators*⁵. In den Interviews, die die Publikation des Buches begleiteten, betonte Isaacson die Bedeutung von Innovationen, die Technologie und Geisteswissenschaften zusammenbringen, und beanspruchte so etwas wie einen digitalen Humanismus für sich. Er behauptete, die Moral seines Buches sei, dass am Ende „diejenigen gewinnen, die Geisteswissenschaften und Technologie miteinander verbinden können“⁶. Isaacson ist der erfolgreichste und bestvernetzte Journalist der Welt. Sein Buch verkaufte sich wie warme Semmeln und bot den meisten Leser:innen ihren ersten und einzigen Einblick in die Geschichte des Computerwesens.

Als akademischer Historiker, dessen Bücher ein deutlich kleineres Publikum erreichen, könnte ich bei meiner Kritik natürlich von Neid getrieben sein. Und zweifellos bin ich zumindest voreingenommen. Aber für mich war das Buch ebenso unerklärlich schlecht wie deprimierend populär. Ein Problem ist seine schludrige Ungenauigkeit. Ich vermute, dass der größte Teil des Buches von ein paar jungen Männern geschrieben wurde, die Isaacson als Geek-Assistenten bezeichnet und von denen einer noch zur Schule ging. Niemand mit einschlägigen historischen Fachkenntnissen wird erwähnt. Ich habe eine umfangreiche Webseite mit sachlichen Fehlern im Abschnitt

über ENIAC erstellt, einen wichtigen frühen Computer, bei dem ich mich gut auskenne, da ich ein Buch darüber mitverfasst habe.⁷ Andere Historiker:innen haben ähnliche Fehler in der Erörterung von Netzwerken aufgezeigt. Der Abschnitt über die frühe Geschichte von Microsoft war so schlampig, dass Isaacson selbst in der Taschenbuchausgabe zahlreiche Fehler korrigiert hat.

Es wäre freilich nicht besonders unterhaltsam, all die sachlichen Fehler aufzuzählen. In meiner Analyse habe ich mich stattdessen auf die tiefergehenden und interessanteren Aspekte konzentriert, in denen Isaacson die Geschichte verfälscht hat. Einer davon ist seine erstaunlich altmodische Betonung der Erfindung von Technologien, obwohl das Buch laut Titel von Innovation handelt, also dem umfassenden Prozess, durch den neue Technologien erfolgreich werden. Isaacson verliert das Interesse an Technologien, lange bevor sie in die Welt hinausgehen und folgenreich werden. So verfolgt er die Entwicklung programmierbarer Computer nur bis in die frühen 1950er Jahre, die Entwicklung des Mikroprozessors nur bis zum allerersten Modell (dem Intel 4004) im Jahr 1971, die Entwicklung des späteren Internets bis 1973 und die Entwicklung der Websuche bis 1998. Seine Ausführungen zum Personal Computing konzentrieren sich überwiegend auf die 1970er Jahre, mit kurzen Exkursen zum PC von IBM und zum ersten Macintosh. Im Gegensatz dazu widmen akademische Technikhistoriker:innen der Nutzung und Einführung von Technologien deutlich mehr Aufmerksamkeit, denn auf diese Art und Weise interagieren Technologien mit Menschen und verändern so die Welt.

Eine spezifische Unzulänglichkeit, auf die wir uns in unserem Essay konzentriert haben, war Isaacsons Behauptung, er würde in seinem Buch die vergessenen Beiträge von Frauen wiederentdecken, die aus der Geschichte verschwunden seien. Ich werde meine Kritik nicht hier schon genauer ausführen, da sie ohnehin weiter unten folgt. Die umfassendere Frage ist: „Kann die Geschichte des Computerwesens sowohl akkurat als auch inspirierend sein?“ In der heutigen Zeit sticht die Informatik selbst unter den Natur- und Ingenieurwissenschaften als ein von Männern dominierter Bereich hervor, dessen Kultur auf Frauen offenbar eher wenig einladend wirkt. Um mehr Mädchen

für diesen Bereich zu begeistern, gibt es im Fach eine Tendenz, eine Handvoll Frauen, die in der Anfangszeit wichtige Beiträge geleistet haben, als Vorbilder hervorzuheben. Nun interessieren sich aber deutlich mehr Menschen dafür, die Informatik in der Gegenwart zu verbessern, und weniger für die Geschichte der Informatik als ernsthaftes Forschungsgebiet. Aus diesem Grund neigen die Menschen, die diese Geschichten auf Webseiten, in Bilderbüchern für Kinder, in Blogbeiträgen usw. wiederholen, nicht unbedingt dazu, sich mit geschichtswissenschaftlichen Darstellungen oder Primärquellen auseinanderzusetzen.

Das hat zur Folge, dass diese wenigen Pionierinnen zu so etwas wie Superheldinnen aus Marvel-Filmen geworden sind. Das greift in mehrfacher Hinsicht zu kurz, unter anderem durch die Verengung der Erzählmuster. Derartige Filme erzählen immer wieder dieselben Geschichten. Dem Publikum macht das normalerweise nichts aus, aber nach etwa dreißig Filmen wurden sogar echte Marvel-Fans müde. Auch die Geschichten inspirierender Frauen folgen immer dem gleichen Muster: Vergessene geniale Frauen kämpfen gegen sexistische, dominante Männer, erfinden lebenswichtige Dinge, werden um ihre Anerkennung gebracht, aber jetzt endlich wiederentdeckt.

In der Tat waren Frauen mit enormem Sexismus konfrontiert und sie haben wirklich Erstaunliches geleistet, aber der Versuch, ein paar wenige Frauen als wegweisende Genies der Wissenschaft zu feiern, ist in mehrfacher Hinsicht problematisch. Zum einen werden die Beiträge vieler anderer Frauen ausgeblendet. Zum anderen werden damit die Leistungen von Frauen in das abgedroschene Schema des männlichen Genies gepresst, in eine Art Transgender-Version der historischen „Great Man Theory“, die in der Geschichtswissenschaft allgemein abgelehnt und von feministischen Wissenschaftlerinnen besonders verachtet wird. Das ist vor allem deshalb besonders irreführend, weil Frauen in der Vergangenheit der Zugang zu Qualifikationen, sozialen Netzwerken und Ressourcen (einschließlich unterstützender Ehepartner) verwehrt wurde, also all den Dingen, die für den Erfolg vieler Männer, welche als weltverändernde Genies in Erinnerung geblieben sind, von entscheidender Bedeutung waren.

Die unsterbliche Seele einer alten Maschine

Wenn *The Innovators* schlechte Geschichtsschreibung und falscher Humanismus ist, wie könnte dann eine wahrheitsgetreue Darstellung der menschlichen Arbeit an technologischen Innovationen aussehen? Dieser Frage bin ich in einer Folge von drei miteinander verbundenen Essays nachgegangen, die als weitere Kapitel dieses Buches folgen. Sie konzentrieren sich auf drei Bücher und eine Fernsehserie, die jeweils einen Teil dieser Frage beantworten. Auf unterschiedliche Weise gehen sie über die Stereotype des Geniekults hinaus und leisten einen Beitrag zum digitalen Humanismus, indem sie uns in die Köpfe von Menschen versetzen, die ganz anders sind als wir.

Der erste dieser Essays, „Die unsterbliche Seele einer alten Maschine“, befasst sich mit Tracy Kidders *The Soul of a New Machine*, das erstmals 1981 veröffentlicht wurde.⁸ Das Buch war damals ein großer Erfolg, brachte Kidder den Pulitzer-Preis ein und faszinierte das Lesepublikum auch dann noch, als der Computer, dessen Entwicklung es dokumentierte, längst veraltet und das Unternehmen, das ihn produziert hatte, in Vergessenheit geraten war. Was, fragte ich mich, war das Geheimnis von Kidders anhaltender Faszination?

Auch in meinem eigenen Leben spielte das Buch eine wichtige Rolle. Zum ersten Mal las ich es als Informatikstudent für einen Kurs. Die Arbeit, die ich darüber schrieb, weckte das Interesse eines Dozenten, der schließlich meine erste Masterarbeit betreute. Er inspirierte mich zu einem weiterführenden Studium in den USA und brachte mich, nicht ganz beabsichtigt, auf den Weg zum Historiker. Da ich von Natur aus ökonomisch denke, träumte ich fast dreißig Jahre später davon, einen Großteil dieser Abschlussarbeit wiederzuverwenden, doch am Ende blieben nur ein paar Sätze übrig. Trotzdem möchte ich festhalten, wie zufrieden ich darüber war, dass meine langjährige Vermutung, Kidder habe sich bei der Darstellung seines Protagonisten von *Der große Gatsby* inspirieren lassen, von Kidder selbst bestätigt wurde, der sich daran erinnerte, dass sein Lektor ihm geraten habe, „einen Gatsby aus ihm zu machen“⁹.

The Soul of a New Machine begleitete mich während meiner gesamten beruflichen Laufbahn. Einer meiner Professoren an der Uni-

versity of Pennsylvania war besessen davon, dieses Buch zu entschlüsseln, und verteilte handgeschriebene Übersichten über die Kapitel und die Protagonisten an uns. Der Princeton-Professor Michael Mahoney, dessen Aufsätze zur Geschichte der Informatik ich nach seinem Tod in Buchform herausgab, verwendete eine Passage aus Kidders Buch, in der ein Ingenieur in den Schaltplatten seines Computers die Organisationsstruktur eines Unternehmens wiedererkannte. Das inspirierte Mahoney zur Entwicklung einer Technik, die er „eine Maschine lesen“ nannte.¹⁰

Diesmal propagierte der Untertitel, dass es darum gehe, „ein Buch auseinanderzunehmen, um herausfinden, wie es funktioniert“ – eine Idee, von der ich hoffte, dass sie mein technikaffines Publikum faszinieren würde. Ich arbeitete zehn Techniken heraus, mit deren Hilfe Kidder die Leser:innen in die unbekannte Welt der Computertechnik entführte. Ich werde sie hier nicht alle aufzählen, da dieses Kapitel ebenfalls im vorliegenden Buch zu finden ist. Allerdings möchte ich zwei Techniken hervorheben, die für den digitalen Humanismus von unmittelbarer Bedeutung sind. Erstens weckt Kidder unser Interesse für obskure Technologie, indem er uns zeigt, wie sehr seine Protagonisten sich dafür interessieren, und es ihm dann gelingt, dass wir uns für sie interessieren. Die menschliche Empathie hilft uns, ihnen bis tief hinein in die Schaltpläne der Computerhardware zu folgen. Zweitens machte Kidder einen Sprung in seiner Entwicklung als Schriftsteller, indem er einige der Techniken, die er bei den Computingingenieuren beobachtet hatte, auf seine eigene Arbeit anwendete. Das Verfassen von Erzählungen, das Schreiben von Code und das Entwerfen von Schaltkreisen haben durchaus eine gewisse Ähnlichkeit.

Nach der Veröffentlichung des Artikels bekam ich acht E-Mails von Leser:innen, darunter von zwei Töchtern von Tom West, der Hauptfigur des Buches. Eine schrieb, dass mein Text „die Essenz meines Vaters, von Tracy Kidder und sogar von Dick Todd“ eingefangen“ habe, und dankte mir für „einen Blick zurück in ihre Welt“ und „ein Lächeln am Ende eines langen Jahres“. Die andere dankte mir dafür, dass ich „mir die Zeit und Mühe genommen habe, zu erklären, was daran so besonders war und was diese Zeit so besonders gemacht hat“. Der Erfolg des Buches sei zwar gut für Kidder gewe-