

sich am Ende kollektiv in das Amphitheater begeben, weil sie dort ein konsumierbares Spektakel erwarten – dies verstrt sich ungewollt durch den Schwertkampf von Hiro mit seinem Gegenspieler Raven, der den Virus bringt: Weil die Anwesenden glauben, dass sie eine Show vor sich haben, sehen sie die Gefahr nicht, und immer mehr Hacke-rInnen strmen ins Amphitheater, weil sich das Spektakel in Echtzeit herumgesprochen hat. Diesem Einfluss der Masse entgegen steht das noch immer vorhandene Potenzial der HackerInnen, als NachfolgerInnen von Enki ein kreatives, individuelles Bewusstsein hervorzubringen, das sie von falschen Kulten und Gleichschaltungen schzt. Rife muss zwingend auf das digitale *Snow Crash* zurckgreifen, weil sich sein Kult bei den Hacke-rInnen in analoger Form nicht derart leicht durchsetzen lsst.¹⁷⁴ Und dem folgend ist es auch Hiro, der als zum Sicherheitsberater mutierender Hacker letztlich fr die Befreiung sorgt, die sich damit begngt, den Status Quo wieder herzustellen.

Reality Hackers: Non-fiction-Cyberpunk und ›a life beyond limits‹

But if you thought the revolution was over, think again – and read on. These days, a new breed of young politicized radicals, known as cyberpunks, roam a techno-underground.¹⁷⁵

(J. S. Sayl: *Computer Cowboys Roam the Techno-Underground Seeking Information*)

We’re talking cyber-chautauqua: bringing cybersculture to the people! [...] The Cy-bernet is in place. If fusion is real, we’ll find out about it fast. The old information elites are crumbling. The kids are at the controls. This magazine is about what to do until the millennium comes. We’re talking about total possibilities. Radical assaults on the limits of biology, gravity and time. The end of artificial scarcity. The dawn of a new humanism. High-jacking technology for personal empowerment, fun and games.¹⁷⁶

(Queen Mu & R. U. Sirius: *Editorial, Mondo 2000 Nr. 1/High Frontiers Nr. 7, 1989*)

Call it cyberpunk, call it reality hacking, call it a hyper-hip consumerist wet-dream.¹⁷⁷
(R. U. Sirius: *Editorial, Mondo 2000 Nr. 2, 1990*)

Zu Beginn der 90er-Jahre erreichte der Cyberpunk endgltig die Populrkultur. In der *New York Times* konnte man sich mit Lewis Shiners *Confessions of an Ex-Cyberpunk* (1991)

174 Wie Hiro erkrt, gibt es »a small, extremely literate power elite – the people who go into the Meta-verse, basically – who understand that information is power, and who control society because they have this semimystical ability to speak magic computer languages. That makes us a big stumbling block to Rife’s plan. People like L. Bob Rife can’t do anything without us hackers. And even if he could convert us, he wouldn’t be able to use us, because what we do is creative in nature and can’t be duplicated by people running me.« (Ebd., S. 406.)

175 Rayl, J. S.: *Computer Cowboys Roam the Techno-Underground Seeking Information* – or just Wreaking Havoc, Northern Phun Co, <<http://n8on.free.fr/hackzines/npc/4/secretsofcybersculture.txt>>, Stand: 28.01.2021.

176 Sirius, R. U.; Queen Mu: *Editorial*, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 11.

177 Sirius, R. U.: *Editorial*, in: *Mondo 2000* (2), 1990, S. 9.

beschäftigen,¹⁷⁸ das *Time Magazine* widmete den Cyberpunks eine reißerische Titelstory (1993),¹⁷⁹ Billy Idol veröffentlichte 1993 sein Album *Cyberpunk*, und es entstanden regionale Ausleger, beispielsweise der politischere Cyberpunk in Italien rund um das ShaKe Kollektiv oder der stark von Mark Downham inspirierte britische Cyberpunk, der sich als Aktualisierung des Situationismus verstand.¹⁸⁰ Im Rahmen dieses regen Interesses entstand auch eine Vielzahl an neuen Cyberpunk-Zines oder Newslettern, beispielsweise *Mondo 2000*, *Screamsheet*, *Boing Boing* oder W.O.R.M beziehungsweise dessen Nachfolger *Intertek*.¹⁸¹ Mit diesem Wachstum einher ging eine zunehmende Popularisierung des Cyberpunks weg von seiner Bedeutung als rein literarisches Produkt. In einer 1994 erschienenen *Wired*-Rezension über das *Cybertek. The Cyberpunk Technical Journal*, eine eher technisch orientierte Zeitschrift im DIY-Stile mit Quellcodes oder Bauanleitungen für verschiedene Objekte, definierte man Cyberpunk beispielsweise einleitend nunmehr als breit verstandene Praxis der selbstbestimmten Technologieanwendung, das heißt als »the use of available or appropriated technology to obtain, analyze, and disseminate information relating to survival or personal freedom«¹⁸². Dass in dieser Definition der Drang nach persönlicher Freiheit besonders betont wird, steht beispielhaft für die sich Mitte der 80er-Jahre abzeichnenden Positionen der Cyberpunk-(Sub-)Kultur.

Eine erste Annäherung an diesen realen Cyberpunk und seine Vorstellungen bietet der Blick in Marianne Trenchs *Cyberpunk* (1990), ein knapp einstündiger Dokumentarfilm, der die prägenden Eigenschaften einer als neue Subkultur porträtierten Bewegung einzufangen versucht. Mit Computergrafiken untermauert, ordnet Trench die Cyberpunks entlang von Industrial-Musik, Visionen eines Posthumanismus, HackerInnen und der diesen zugeschriebenen Parole ›Information wants to be free‹ ein.¹⁸³ Hierfür porträtierte Trench unter anderem Gibson, aber auch verschiedene Personen, die sich nicht als SchriftstellerInnen, sondern auf andere Weise der Subkultur zugehörig fühlten – fast ausschließlich Männer. Dabei versammelten sich im ›Techno-Underground‹, wie die reale Cyberpunk-Bewegung vom kanadischen Hackerzine *Northern Phun Co.* einst bezeichnet wurde, nicht nur, wie etwa von Sirius und Queen Mu verkündet, ›Kids‹, sondern auch gestandene VertreterInnen der amerikanischen Computer- und Gegenkultur. Allen voran Timothy Leary, der im Cyberpunk-Hacker im Einklang mit seinem individualistischen Ideal ein neues revolutionäres Subjekt sah. Dies resultiert vor allem aus der neuen

¹⁷⁸ Vgl. Shiner, Lewis: Opinion/Confessions of an Ex-Cyberpunk, in: *The New York Times*, 07.01.1991. Online: <<https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html>>, Stand: 29.01.2021.

¹⁷⁹ Vgl. Elmer-Dewitt, Philip: Cyberpunk. Virtual Sex, Smart Drugs and Synthetic Rock n Roll, in: *Time* 141 (6), 1993, S. 59–65.

¹⁸⁰ Vgl. zu Downham Fisher, Mark: A Rupturing of this Collective Amnesia, K-Punk, 2007, <<http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/009656.html>>, Stand: 28.10.2021; Downham, Mark: Cyber-Punk: The Final Solution, 1988, <http://project.cyberpunk.ru/idb/final_solution.html>, Stand: 28.10.2021.

¹⁸¹ Für einen guten Überblick vgl. Mosher, Mike: Some Aspects of California Cyberpunk, in: *Arts* 7 (4), 12.2018.

¹⁸² Pore, Jerod: Cyberpunk Technical Journal, in: *Wired*, 01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/01/cyberpunk-technical-journal/>>, Stand: 02.04.2022.

¹⁸³ Vgl. Trench, Marianne (Reg.): *Cyberpunk*, Documentary, 1990.

technologischen Macht. So definiert Leary den Cyberpunk in Trenchs Film als einen für das neue Computerzeitalter prototypischen Charakter, der Computertechnologien weder für die Industrie noch für den Staat und sein Militär, sondern einzig »for his or her own personal purpose«¹⁸⁴ nutze. Diesem Befund stimmte bei Trench der Hacker Michael Synergy zu, der zwischenzeitlich zum viel interviewten Posterboy der Cyberpunks wurde – auch weil er meist das sagte, was die Menschen hören wollten. Mit großem Selbstbewusstsein berichtet der selbst ernannte Cyberpunk beispielsweise davon, was er alles zu haken vermag, wenn er denn will, und wie ihm die Computertechnologie dadurch wachsende Macht verleiht: »This is all about personal empowerment. Right now, because of the way computers are networked, I'm as powerful as a government agency.«¹⁸⁵ Dank neuer Fähigkeiten und elektronischer Vernetzung, so Synergys Botschaft, schien sich das Empowermentversprechen des *Personal Computers* endlich einzulösen, und die Cyberpunks und all jene, die es werden wollen, waren die Ersten, die davon profitieren würden.

Einen wichtigen Bezugspunkt für die neue Bewegung bildete das 1984 lancierte Magazin *High Frontiers*¹⁸⁶, das spätestens nach der Umbenennung in *Reality Hackers* (1988)¹⁸⁷ beziehungsweise in *Mondo 2000* (1989) als »cross between Rolling Stone and Mad Magazine«¹⁸⁸, so die nicht besonders nett gemeinten Worte von Robert Markley, zum Sprachrohr der Subkultur wurde. Die Zeitschrift und ihre AutorInnen fühlten sich den Cyberpunk-Romanen noch eng verbunden. Diese lieferten »nothing less than the underlying myth, the core legend, of the next stage of human evolution«¹⁸⁹, so die Einschätzung Learys. Und auch der langjährige Redaktionsleiter R. U. Sirius – so das seit den 80er-Jahren gewählte, die schützende (Selbst-)Ironie betonende Pseudonym von Ken Goffman – erklärte für einen Artikel des *SPIN*-Magazins, wie ihn die bekannten Cyberpunk-Texte in seinem Schaffen prägten: »I read Bruce Sterling's introduction to *Mirrorshades* [eine Sammlung von Cyberpunk-Kurzgeschichten, Anm. d. Verf.], and I knew what I wanted to do. Non-fiction cyberpunk.«¹⁹⁰ Allerdings nahm man es mit den literarischen Motiven nicht sonderlich genau, sodass es in der Übertragung der literarischen Bewegung auf den ›Non-Fiction-Cyberpunk‹ zu einer wirkungsmächtigen Selektion kam. Während man beim *High Frontiers* und seinen Nachfolgemagazinen dem individualistischen Technologieverständnis wie auch der Projektionsfläche Cyberspace als neuem Entfaltungsraum viel Platz einräumte und man auch von einigen weiteren, dem Cyberpunk zugeschriebenen Entwicklungen angetan war, beispielsweise den Vir-

¹⁸⁴ Ebd.

¹⁸⁵ Ebd.

¹⁸⁶ Der Name enthält eine Anspielung auf Gerard K. O'Neills *The High Frontier: Human Colonies in Space* (1977).

¹⁸⁷ Bereits vor Umbenennung veröffentlichte *High Frontiers* unter dem Titel *Reality Hackers* einen Newsletter.

¹⁸⁸ Markley, Robert: Introduction: History, Theory and Virtual Reality, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md 1996, S. 1.

¹⁸⁹ Leary, Timothy: Quark of the Decade?, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 53.

¹⁹⁰ Davis, Erik: The Real Cyberpunks, in: *Spin*, 06.1989, S. 19.

tual-Reality-Angeboten,¹⁹¹ spielten Gibsons ›Zaibatsus‹, die mafiösen multinationalen Unternehmen, die die Welt unter sich aufgeteilt hatten, als Leitbild für die Zeitschrift eine weniger große Rolle. Vielmehr besann man sich zurück auf die Ablehnung gegenüber dem Staat und die diesen entgegenstehenden Entfaltungsmöglichkeiten, die man aufmüpfigen HackerInnen wie auch jungen Unternehmen auf dem freien Markt zusprach.¹⁹² Dass zeitgleich das realsozialistische Projekt scheiterte, stärkte die marktfreundlichen Ansichten. »Marx was way wrong«¹⁹³, so schreibt beispielsweise Sirius an einer Stelle pointiert, weil die gegenwärtige Entwicklung zeige, dass freie Informationen und nicht die sozialistische Bewegung den Staat aufhebt. Und diesbezüglich schien nur der freie Markt dazu fähig, die dafür notwendige freie Kommunikation zu ermöglichen. Zwar gab man sich bei den *Reality-Hackers* durchaus zynisch bezüglich einer deregulierten Wirtschaft in Form einer »cyber-decadence«¹⁹⁴, dank der man den Osten mit »free-wheelin consumer hypercapitalism«¹⁹⁵ verführte. Dem entgegen bekundete man aber, dass ein »new active consumer«¹⁹⁶, den man mit seinen Heften mitaufzubauen versuchte, die falschen Nebeneffekte des ›Hyperkapitalismus‹ aufhalten könnte. Dieses vermeintlich kritische Verständnis hinderte allerdings nicht daran, dass der ›hyper-hip consumerist wet-dream‹ einen wichtigen Antrieb der eigenen Vorstellungen bildete. So bildete der Konsummarkt die affirmierte Basis der erhofften Informationsvielfalt.¹⁹⁷ Sirius erklärte dazu in der Einleitung seines *User's Guide to the New Edge* (1992) als präventive Verteidigung, wieso man am Ende des Buchs im Whole Earth-Stil die ›Mondo Shopping Mall‹ anfügte: »We are present at the apotheosis of commercial culture. Commerce is the ocean that information swims in. [...] [T]he means of exchange in commercial culture is now pure information.«¹⁹⁸ In der durch eine (postmoderne) ironische Distanzierung abgesicherten Vorstellung erscheint der Markt als idealer Katalysator, der den Informationsfluss durch Handelsaktivitäten vitalisiert. Daraus abgeleitet wurde der Cyberspace im Leitbild einiger (Post-)Cyberpunks in den 90er-Jahren dann tatsächlich zu einer gigantischen Shopping Mall, dessen kommodifizierte und zugleich verknappete Informationen in der digitalen Sphäre, vergleichbar mit dem Metaverse aus *Snow Crash*, gehandelt werden können.

Auch eine neue Generation Cyberpunks setzte sich mit dessen Ideen auseinander. Julie Caniglia porträtierte beispielsweise in *Cyberpunks Hate you* für den *Utne Reader* 1993 die beiden jungen Cyberpunks Kid Thalidomide und Saint Vitus, die mit *Cybervision* in St. Paul (Minnesota) ein eigenes Zine vertrieben. Die beiden lehnten zwar die »Mondo

¹⁹¹ Vgl. Rushkoff, Douglas: Most VR Is Total Bullshit, Medium, 27.08.2019, <<https://gen.medium.com/most-vr-is-total-bullshit-81a08431df38>>, Stand: 28.01.2021.

¹⁹² Vgl. Sobchack, Vivian: New Age Mutant Ninja Hackers: Reading Mondo 2000, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 11–28.

¹⁹³ Sirius: Editorial, 1990, S. 8.

¹⁹⁴ Ebd.

¹⁹⁵ Ebd.

¹⁹⁶ Ebd., S. 9.

¹⁹⁷ Vgl. Stallabrass, Julian: *Gargantua. Manufactured Mass Culture*, New York 1996, S. 48.

¹⁹⁸ Sirius, R. U.: A User's Guide to Using this Guide, in: Rucker, Rudy; Sirius, R. U.; Milhon, Jude (Hg.): *Mondo 2000. A User's Guide to the New Edge*, New York 1992, S. 16.

Hippies«¹⁹⁹ ab, da diese als Inbegriff einer alten Generation von HackerInnen altbacken erschienen und letztlich nichts für die ›Straße‹ anbieten konnten – als solche Straßen-technik sah man beispielsweise die Punk-Nieten, mit denen man sich wenigstens im Notfall verteidigen könnte. Selbst pflegte man jedoch ein Selbstverständnis, das durchaus passend zur jüngsten Entwicklung irgendwo zwischen tatsächlichem Punk, *Mondo* und *Wired* lag. Saint Vitus erklärte beispielsweise in jugendlichem Tatendrang, dass der ›Nihilism doesn't go far enough for me‹²⁰⁰. Gemeint war damit ein ›philosophisches‹ Selbstverständnis, das sich von der moralischen oder ethischen Dimension der Hacke-rInnen-Ethik verabschiedete und stattdessen vom individualisierten sozialen Aufstieg durch die eigene Tat träumte: »I want information too, but I want it to lead to something. I want to get money from it, I want to get status. I want to get things. I want to move up, I want to tear you down, I want to break things.«²⁰¹ Inszeniert wurde das Ganze von Caniglia als Antwort einer Generation, die in der postfordistischen Arbeitswelt nicht mehr vom Aufschwung profitieren kann und entsprechend zu neuen Mitteln greift. So deutet es auch die Bildunterschrift auf der ersten Seite des Artikels an: »They want what baby boomers have, and will use their computer skills to get it.«²⁰²

Dass Sirius beziehungsweise die von der *Mondo 2000* vertretenen Positionen einen großen Einfluss auf die Cyberkultur erlangten, unabhängig davon, ob das *Mondo* und sein Stil gemocht wurden oder nicht, lag auch an der guten Vernetzung des Redaktions-teams. Neben Sirius, der als Chefredakteur 1993 von Alison Bailey Kennedy (›Queen Mu‹) abgelöst wurde, die das Heft zuvor mitgründete, arbeitete seit der vierten Ausgabe auch Jude Milhon (›St. Jude‹) beim Magazin. Diese war in den 70er-Jahren Mitglied von Community Memory, später Teil der Computerkultur und brachte entsprechend viel Computerwissen und viele Kontakte mit. Daneben schrieben verschiedene einflussreiche Personen der erweiterten Computer- wie auch der Gegenkultur der 70er-Jahre für das Magazin oder ließen sich zumindest interviewen, etwa Gibson, David Bunnell, John Perry Barlow, Terence McKenna, Robert Anton Wilson oder Hakim Bey. Und spätestens seit der Umbenennung wurde das ›Mondo House‹, wie das Redaktionsgebäude in den Berkeley Hills genannt wurde, auch zum beliebten – und mystifizierten – sozialen Treffpunkt. Der Kontakt zu den bekannten Gesichtern der 70er-Jahre spiegelte sich auch inhaltlich wider. Das erklärte Interesse der Zeitschrift lag zu Beginn in der Verbindung von Psychedelika, Technologie und Kunst.²⁰³ In Anknüpfung an die Themenfelder der kalifornischen Gegenkultur tauchen zum Beispiel Berichte über Albert Hoffmann, William S. Burroughs oder John Lilly auf. Und aus dem verblassenden Ruf nach Space-Kolonien wurde die Hoffnung auf »Colonizing Cyberspace«²⁰⁴ abgeleitet. Hinzu kamen die üblichen parawissenschaftlichen Artikel, eklektischen Bezüge zur Chaos-Theorie, Biologie

¹⁹⁹ Caniglia, Julie: Cyberpunks Hate You, in: Utne Reader (58), 08.1993, S. 92.

²⁰⁰ Ebd., S. 95.

²⁰¹ Ebd., S. 89.

²⁰² Ebd., S. 88. Es wird sich allerdings noch zeigen, dass solche Vorstellungen in den meisten Fällen keine Unterschichtsfantasien waren, sondern vielmehr den Idealen jener entsprach, die – auch aufgrund ihres bisherigen Status – vom postfordistischen Wandel profitierten.

²⁰³ Vgl. Goffman, Ken; Frost, Mark: Editorial, in: High Frontiers (1), 1984, S. 3.

²⁰⁴ Vgl. Mondo 2000/High Frontiers Nr. 7, 1990.

und Teilchenphysik und etwas später die notwendigen Zitate von Marshall McLuhan²⁰⁵ – der New-Age-Guru Terence McKenna erhob McLuhan im *Mondo 2000* gar zum »Cyberpunk Godfather«²⁰⁶. Das Ergebnis davon war eine neue ›Cyberdelic‹, ein Wortmix zwischen aufkommender Cyberkultur und Psychedelikum. Auch das Verhältnis zum Computer war durch die Hoffnung auf eine sinnliche Wahrnehmungserweiterung im Geiste der früheren Gegenkultur geprägt. Timothy Leary erklärte beispielsweise mit einem Vergleich zu Drogen, warum er dem *Personal Computer* im Gegensatz zu seiner früheren Ablehnung mittlerweile positiv gegenüberstand. Während die Mainframes einst zur staatlichen Kontrolle genutzt wurden, wirkte der *Personal Computer* heute als Gegenmittel, analog, so Learys Argument, wie die CIA in den 60er-Jahren an passiv machenden Tranquillizern forschte, während bewusstseinserweiternde Drogen dem Menschen tatsächlich neue Macht gaben. »Personal computers and recreational drugs, are simply 2 [sic!] ways in which individuals have learned to take these powers back from the state [...]«²⁰⁷, so die Schlussfolgerung Learys über das Empowerment von Drogen und Computern, die bezüglich Letzteren eine Ausgabe später auch vom ehemaligen Community-Memory-Mitglied Lee Felsenstein bestätigt wurde. In einem Interview erklärte dieser, wie er den *Personal Computer* im Anklang an Ivan Illich weiterhin als konviviale Technologie verstand, an der es anzuknüpfen galt.²⁰⁸

Prototypisch für den Non-Fiction-Cyberpunk verband man das technikeuphorische Bild von Computern mit einer einseitigen Sicht auf die eigene Geschichte. So werden die HobbytechnikerInnen und jungen UnternehmerInnen zu den prägenden Figuren, die dem *Personal Computer* entgegen dem Interesse der Industrie zum Durchbruch verhalfen. Diese Position findet sich beispielsweise als These bei Felsenstein: »The industrial superstructure decided against personal computers.«²⁰⁹ Doch weil, so der Autor weiter, die Menschen nicht lockerließen und eigene Geräte konstruierten, setzte sich der PC letztlich doch durch. Einige Ausgaben später bekundete Felsenstein eine etwas größere Skepsis, was die damalige Entwicklung betraf. Die bleibende Macht der Industrie bereitete ihm Sorge, doch noch immer sah er ein revolutionäres Potenzial der Technologie, wenn sich die Community nicht unterdrücken ließ und aufmüpfig blieb: »Let's develop a little punk computing, folks!«²¹⁰ Sein neuer Vorschlag bestand aus einem ›Cyberpunk-Computer‹: einem modularen Gerät, das günstig erhältlich sein sollte und das dank nicht näher ausgeführter Symbolsprache ein Interface besitzen sollte, das an die Imaginationskraft der Cyberpunks anknüpfte.²¹¹ Wie bereits in den 70er-Jahren war man mit etwas geografischem Abstand nicht gleichermaßen von der Idee begeistert. Was Felsen-

²⁰⁵ Ein gutes Beispiel für den daraus entstehenden eklektischen Nonsense bildet die Montage bei Wilson, Robert Anton: *Cyberrevolution: Montage*, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 40–44. Mit gutem Selbstbewusstsein ausgestattet macht sich Wilson darin zugleich zum Vater des Cyberpunks, indem er sein *Schrödinger's Cat* (1979) zum ersten Cyberpunk-Roman der Welt (v)erklärt.

²⁰⁶ Vgl. McKenna, Terence: Marshall McLuhan. The Cognitive Agent as Cyberpunk Godfather, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 48–50.

²⁰⁷ Leary, Timothy: Access Codes and Carnival Blasts. Interview, in: *High Frontiers* (1), 1984, S. 23.

²⁰⁸ Vgl. Felsenstein, Lee: The Technology of Interconnectedness, in: *High Frontiers* 3, 1987, S. 16.

²⁰⁹ Ebd., S. 57.

²¹⁰ Felsenstein, Lee: Parting Shot: Have I Missed the Revolution?, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 153.

²¹¹ Vgl. Felsenstein, Lee: The Cyberpunk Computer, in: *Mondo 2000* (2), 1990, S. 21.

stein als Computer für eine ›post-kapitalistische *Junkyard World*‹ beschrieb,²¹² war für das *Chalisti*, die erste digitale Zeitschrift des deutschen Chaos Computer Clubs, ein Gedankenspiel eines amerikanischen Schwärtzers: ein »Barbie-Puppen-Computer«²¹³, dessen Module dazu gemacht waren, als Weihnachts- und Geburtstagsgeschenke einzeln verkauft zu werden.

Felsenstein war nicht das einzige bekannte Gesicht, das im *High Frontiers* und seinen Nachfolgemagazinen am Mythos des *Personal Computers* weiterarbeitete. Andere AutorInnen bestärkten nicht nur alte Legenden, sie schrieben mitunter gar die Geschichte neu. David Bunnell, der parallel dazu sein Interesse an der Repolitisierung der Computerkultur bezeugte, verkündete in der ersten Ausgabe der *Mondo 2000* beispielsweise, wie die Welt einst kurz davorstand, den Kampf gegen den Staat zu verlieren. Hätte MITS nicht rasch seinen *Personal Computer* auf den Markt gebracht, »1985 would really have been 1984«²¹⁴. Bunnell verweist dabei auf seine früheren Gefährten Paul Allen und Bill Gates, aus denen er »rabid hobbyists«²¹⁵ macht, ohne ein Wort über die frühen Copyright-Streitigkeiten zu verlieren. Stattdessen berichtet er von einer harmonisierten Erfolgsgeschichte und dem *Personal Computer* als einem die Gesellschaft revolutionär verändernden Gerät:

The personal computer was just as important to New Age people as the six-shooter was to the original pioneers. It was our equalizer. A tool to fight back. The PC gave the little guy a fighting chance when it came to starting a business, organizing a revolution, or just feeling powerful.²¹⁶

Die Charakterisierung des *Personal Computers* als ›Great Equalizer‹ und ›Tool to fight back‹ entsprach auch in den späteren 80er-Jahren noch einer beliebten Wortwahl.²¹⁷ Die darüber erzählte Gründungsgeschichte macht aus dem *Personal Computer* eine demokratisierende Aufstiegsgeschichte des kleinen Mannes. Diese erscheint verbunden mit dem bereits bestehenden wirtschaftlichen Erfolg. Denn fast immer manifestiert sich im *Great Equalizer* auch der kanonisierte ›romantic marketplace entrepreneurialism‹²¹⁸, so Thomas Streeter, der die neuen Techunternehmen positiver bewertet als ihre alten Konkurrenten. Vordergründig steht dabei nicht ein Profitstreben im Fokus, sondern der erfolgreiche Durchbruch einer jungen Idee auf dem freien Markt. Dadurch machte es, wie im

²¹² Mit Steven Levy lässt sich dies allerdings auch als Ausdruck des Kalten Kriegs lesen, der schon vor der Cyberpunk-Euphorie verbreitet war: Felsenstein war beeinflusst von der apokalyptischen Kultur seiner Zeit. Mit der latenten Angst eines atomaren Krieges im Rücken tüftelte er schon früh an Geräten, deren Bestandteile leicht zu ersetzen waren (vgl. Levy, Steven: *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 2010, S. 261.).

²¹³ Chalisti 1, 1989, <<http://chalisti.koepke.net/chalisti.01>>, Stand: 02.02.2021.

²¹⁴ Bunnell, David: The Roots of Personal Computing, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 46.

²¹⁵ Ebd.

²¹⁶ Ebd.

²¹⁷ Vgl. zum Beispiel auch die Nennung bei Sterling, Bruce: *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York 1992, S. 151.

²¹⁸ Streeter, Thomas: »That Deep Romantic Chasm«: Libertarianism, Neoliberalism, and the Computer Culture, <www.uvm.edu/~tstreete/romantic_chasm.html>, Stand: 26.01.2021.

Beispiel von Bunnell, auch keinen Unterschied mehr, ob man als Pionier arbeitete, wirtschaftliche Gleichberechtigung einforderte, um eine soziale Revolution kämpfte oder mit seinem Unternehmen reich werden wollte; alles erschien unter derselben durch eine technologische Veränderung angereicherten Legitimation. Diese Position fand sich auch nicht nur bei Bunnell. Jay Cornell, Redaktor beim *Gnosis*-Magazin, einer zwischen 1985 und 1999 existierenden New-Age-Zeitschrift, verglich beispielsweise die aufstrebenden UnternehmerInnen mit den ersten HackerInnen: »Meanwhile eccentric experimenters and entrepreneurs are in their basements and garages building machines, just as the mid-'70s hackers built the first personal computers.²¹⁹ Der Unternehmer wird zum Vorbild, der vergleichbar frei an seinen Produkten tüftelt wie die HobbyistInnen in den 70er-Jahren.

Vernetzung, Bewusstseinserweiterung und andere Visionen der Cyberpunks

Zeitschriften wie dem *High Frontiers* beziehungsweise den daraus folgenden Magazinen ging es oftmals um eher allgemeinere technikphilosophische Fragen, während konkrete Anwendungsbereiche der Computer und ihrer Programme außen vor blieben. Diese Vernachlässigung realer Anwendungen manifestierte sich mitunter auch sprachlich, sodass sich beispielsweise der Computerfachmann, der in der ersten Ausgabe in einer Anzeige seine Dienste anbot, nicht als Informatiker anpries, sondern sich als ein »computer therapist« mit langjähriger Erfahrung »in facilitating human/computer relationships²²⁰ bezeichnete. Als mächtige Wortführer dieser eher sinnlichen oder gar spiritualistischen Annäherung an den Computer fungierten die bekannten Persönlichkeiten der Gegenkultur, allen voran Leary, der in den Cyberpunk-Zeitschriften einmal mehr mit alten Visionen in neuem Gewand auftauchte. In der dritten Ausgabe von *High Frontiers* beschreibt er beispielsweise in einem wie gewohnt sprunghaften Essay, was er vom Computer zukünftig erwarte. Nicht alle Entwicklungen der letzten Jahre werden dabei für gut befunden: »[C]omputer has been bogarted, or coopted, by industrialists and by the commercial society.²²¹ Dennoch sieht Leary im Personal Computer weiterhin das Potenzial für eine »equalization and a democratization²²². Voraussetzung hierfür wäre einerseits die individuelle Freiheit durch das persönliche Gerät, andererseits eine neue Netzwerk-Verbindung.

Die Möglichkeit computerisierter Vernetzung wurde öfter betont. Lee Felsenstein erwähnte beispielsweise in seinem Interview das »revolutionary²²³ Konzept der »interconnectedness²²⁴, das Community Memory einst ausmachte. Rückblickend sei die dezentralisierte Vernetzung die zentrale Eigenschaft des Netzwerkes gewesen, da dieses die Zensur und Einmischung verhindern sollte. Auch Leary ging es um eine neue Verbundenheit. In seinem Essay für die dritte Ausgabe der *High Frontiers* kündigte er beispiels-

²¹⁹ Cornell, Jay: Mind Machines Today, in: Reality Hackers/*High Frontiers* (5), 1988, S. 13.

²²⁰ Abbott, Jeff: Computer Therapist, in: *High Frontiers* (1), 1984, S. 2.

²²¹ Leary, Timothy: Get Smart!, in: *High Frontiers* 3, 1987, S. 6.

²²² Ebd.

²²³ Felsenstein: The Technology of Interconnectedness, 1987, S. 16.

²²⁴ Ebd., S. 17.

weise an, einen *Personal Computer* in der Größe eines Magazins entwickeln zu wollen. Dieser sollte weniger als vierzig Dollar kosten und überall auf der Welt verteilt werden. Der entscheidende Vorteil daran wäre allerdings nicht der Preis und die Verfügbarkeit, sondern die vernetzte und zugleich vernetzende Funktionsweise. Sein neuer *Personal Computer* sollte nämlich nicht mit Keyboard und Buchstaben funktionieren, sondern nur mit Zahlen. Lernt der Mensch einmal mit diesen zu kommunizieren, würde auch die Sprache nicht mehr weiter einschränkend wirken – gegenwärtig, so das wiederkehrende Argument, sei noch das Gegenteil der Fall: »language imprisons a culture«²²⁵, da sie in ihrem gegenwärtigen Zustand zu begrenzt wäre. Leary vergleicht das Kommunikationsangebot seines »electronic thought processors«²²⁶ deshalb mit NaturwissenschaftlerInnen, die weltweit wissen, was gemeint ist, wenn jemand von »H₂O« spricht. Vergleichbar damit könnten UserInnen ohne Missverständnisse miteinander kommunizieren, wenn sie durch die Arbeit am Computer ein »electronic thought processing«²²⁷ entwickeln würden. Was darunter genau zu verstehen ist, konkretisierte Leary wie üblich nicht. Und auch was aus der Idee wurde, bleibt unbekannt.

In Learys Karriere als Cyberpunk blieb es oft bei solchen eher vagen Ideen und Ankündigungen. Allerdings konnte Leary sich auch versiert im Umgang mit Computertechnologien geben. Eines der wenigen umgesetzten Projekte bildete das durch Electronic Arts vertriebene interaktive psychologische Programm beziehungsweise Spiel *Mind Mirror* (1986). Darin arbeitete Leary jedoch nicht mit Zahlen, sondern analog zu einem Text-Adventure mit Sätzen. Das *Personality Analysis Program* sollte bei den BenutzerInnen eine Bewusstseinserfahrung auslösen, indem die SpielerInnen Fragen mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten beantworten konnten, was ihnen einerseits neue Aspekte ihrer Psyche und andererseits ihr eigenes Bewusstseinspotenzial offenbaren sollte.²²⁸

Dieser Traum einer neuen Bewusstseinserweiterung färbte auch auf den Enthusiasmus anderer im *High Frontiers* porträtiert EntwicklerInnen ab. Der Videokünstler Stephan kündigte beispielsweise an, dass Computergrafiken den neuen Weg der Realitätswahrnehmung öffnen würden: »I believe that some of the applications of computer graphics eventually will be to free human imagination, and the communication of human imagination, from the confines of physical reality.«²²⁹ Solche Ankündigungen über das Bewusstseinspotenzial der Computer klingen mitunter wie eine Imitation von dem, was man in den 70er-Jahren bereits im *Radical Software* und anderen gegenkulturell inspirierten Magazinen lesen konnte: Der *Personal Computer* löst einen medialen Wandel aus, der die bisherige Realität infrage stellt, der den menschlichen Biocomputer programmierbar macht und der eine Bewusstseinserweiterung auslöst. Die Wiederholung bereits bekannter Motive und Hoffnungen ist kein Zufall. *High Frontiers* war über weite Strecken

²²⁵ Leary: Get Smart!, 1987, S. 6.

²²⁶ Ebd.

²²⁷ Ebd.

²²⁸ Vgl. Elsam, Sara: DIY Transcendence with Timothy Leary's Mind Mirror, Rock, Paper, Shotgun, 13.07.2018, <<https://www.rockpapershotgun.com/2018/07/13/diy-transcendence-with-timothy-learys-mind-mirror/>>, Stand: 25.01.2021.

²²⁹ Stephan: Mind Power Through Electronic Image Processing, in: High Frontiers 3, 1987, S. 20.

hinweg von einer latenten Nostalgie befallen. Nicht nur waren die AutorInnen wie Leary oder Felsenstein Inbegriff des vorherigen Jahrzehnts, auch die Themensetzung orientierte sich an den 70er-Jahren. Zumindest ansatzweise wurde das von der Zeitschrift auch reflektiert. In einem Interview mit John Shirley verweist Jude Milhon beispielsweise auf ihre Cyberpunk-Lektüre, bei der »the conversation that shut down somewhere in the late 70's has resumed«²³⁰. Doch im Unterschied zu den früheren Computermagazinen wie der PCC wurde man im technischen Aspekt nur äußerst selten konkret.

Diese fehlende Umsetzung realer Projekte war ein entscheidender Unterschied zur einstigen Do-It-Yourself-Mentalität. Beispielhaft für die publizistische Folge dieses Mangels ließ die Redaktion bei einem Artikel, der konkrete Anleitungen für den Gelddiebstahl an ATMs enthielt, Zensur walten, da man aus »ethical and practical reasons«²³¹ keine HackerInnen-Anleitung publizieren wollte – nachdem eine Reklamation eines Lesers eingetroffen war, verteidigte sich die Redaktion eine Ausgabe später etwas kleinlaut, dass man im eigentlichen Sinne auch keinen Hack beschrieb, sondern lediglich eine Betrugsmasche ausführte, bei der KundInnen am Bankautomat gefilmt wurden, um danach die Karten zu kopieren. Auch andere Artikel zeugen vom Dilemma der *Reality Hackers*, sich in ihren Visionen als Teil der HackerInnen-Community zu verorten, in der Realität aber abseits zu stehen. Als weiteres Beispiel hierfür porträtierte Michael Synergy in einem langen Artikel für die sechste Ausgabe die neue Macht von Computerviren.²³² Unter anderem beschreibt er dabei, wie Viren mittlerweile auch industriell und militärisch eingesetzt werden, wie sie aber aufgrund ihrer Funktionsweise und Ziele ebenso ein progressives Potenzial besitzen, indem insbesondere Microsoft und Lotus zum Ziel von Angriffen werden, da diese eine »unpopular pursuit of near-monopoly power« besitzen, die »greatly hinders innovation within the computer industry«²³³. Die alten Versprechen, die bisherigen Monopole aufzulösen, wurden neu aufgerollt, jedoch wiederum ohne die konkrete technische Funktionsweise zu erläutern oder gar wie bei anderen Hacker-Zines Bauanleitungen für Viren zu veröffentlichen. Die Angst vor Repression mag Mitursache hiervon sein, tatsächlich stand man aber wohl auch in einer gewissen Distanz zu den realen HackerInnen, sowohl was die Redaktion als auch was die LeserInnenschaft betraf. So blieb es beim allgemeinen Interesse für das Verhältnis Mensch und Computer, und dieses wurde vor allem mit der 1988 erfolgten Umbenennung in *Reality Hackers* neu definiert.

Dies führte in einem ersten Schritt nochmals zu einer vertieften Verknüpfung der gegenkulturellen Vergangenheit mit der damaligen Begeisterung für Informationen. Von den ersten Cyberpunk-Werken hatte man gelernt, dass neue Technologien eine Emanzipationskraft für die individuelle Entfaltung besitzen. »Using high technology for a life beyond limits«²³⁴, so lautete der erste Punkt auf die Frage, was *Reality Hackers* eigentlich

²³⁰ Milhon, Jude: Call it Revolutionary Parasitism. An Interview with John Shirley, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 90.

²³¹ Russel, Morgan: Terminal Disorders, in: *Mondo 2000* (1), 1989, S. 136.

²³² Vgl. Synergy, Michael: Cyber Terrorists. Viral Hitman, in: *Reality Hackers/High Frontiers* (6), 1988, S. 68–77.

²³³ Ebd., S. 73.

²³⁴ Reality Hackers: What are the reality hackers doing?, in: *Reality Hackers/High Frontiers* (5), 1988, S. 1.

ausmacht. Der entscheidende Clou dahinter lag in der Verbindung eines breiten Technologie-Begriffs – darunter fiel neben »brain technologies, vitamins, nutrients and chemicals, computers and other high technologies«²³⁵ so ziemlich alles – mit einem erweiterten Verständnis von Hacking: Nicht nur Computer ließen sich hacken und dadurch verändern, auch alle anderen Technologien, die in irgendeiner Verbindung mit Informationen standen, ließen sich bearbeiten und zur Realitätsveränderung nutzen.²³⁶ Darüber ließen sich auch die egalitären Forderungen der Vergangenheit mit dem Individualismus des Cyberpunks verbinden. Zum Beispiel stellte Sirius die These auf, dass der *Reality Hacker* einem »Information-Age Robin Hood«²³⁷ glich, »whose pleasure and duty it is to make certain that the latest breakthroughs and the hottest new information not be the exclusive property of authoritarian structures and information elites«²³⁸. Getreu dem Wertesystem des Cyberpunks war dabei allerdings das gestärkte Individuum gegenüber Staat und Kollektiv der Ausgangspunkt der anvisierten Gleichheit, zumindest wenn man den wiederholten Ruf nach Selbstregierung ernst nimmt: »Reality hackers promote self-government and self-determination by hacking the information grid and sharing that information with everybody.«²³⁹ Damit vergleichbare Positionen finden sich auch in anderen Artikeln. Morgan Russell, der das Editorial für die sechste Ausgabe schrieb, bezog sich beispielsweise auf linke Vorbilder, indem er Proudhon zitierte – »Property is theft. Property is freedom. Property is impossible.«²⁴⁰ – und diesen zugleich ins Informationszeitalter katapultierte: »Information equals property.«²⁴¹ Daraus leitete auch er nicht nur die Forderung nach freien Informationen oder einer Umwälzung des Systems ab. Vielmehr konstruiert er in der Folge eine Figur des Hackers, der als (in den libertären Kreisen beliebte Figur des) Prometheus für die selbstregulierte individuelle Freiheit sorgt: »The hacker is a true Promethean and the guardian of personal liberties.«²⁴² Angesichts solcher Vorstellungen ist es vielleicht auch nicht erstaunlich, dass Russel die Ausgabe mit einem Zitat von Friedrich Nietzsche begann (gefolgt von einem Zitat von Ted Nelson).²⁴³

Andere Cyberpunks zogen ihr Selbstverständnis noch weiter auf die libertäre Seite. Im Hackerzine *Phrack* publizierte 1991 beispielsweise eine anonyme Gruppe unter dem Namen ›The Men from Mongo‹ eine zum Teil ironische, zum Teil wütende Abrechnung mit den »wanna-be cyberpunks«²⁴⁴ des *Mondo 2000*. »Real cyberpunks think Mondo 2000, for the most part, sucks.«²⁴⁵ In verschiedensten Punkten legen sie dar, worin sich ech-

²³⁵ Sirius, R. U.: Sirius' Soapbox, in: High Frontiers (4), 1988, S. 71.

²³⁶ Mit dieser Möglichkeit der ständigen Veränderung diskursiv verbunden war auch der später beliebt werdende Begriff des ›Mutierens‹ beziehungsweise des ›Mutanten‹. Vgl. Sirius, R. U.; Milhon, Jude: How to Mutate and Take Over the World, New York 1996; Frauenfelder, Mark; Sinclair, Carla; Branwyn, Gareth: The Happy Mutant Handbook, 1995. Online: <<http://archive.org/details/happymutanthandboofrau>>, Stand: 21.04.2022.

²³⁷ Sirius: Sirius' Soapbox, 1988.

²³⁸ Ebd.

²³⁹ Ebd.

²⁴⁰ Russel, Morgan: Soapbox, in: Reality Hackers/High Frontiers (6), 1988, S. 4.

²⁴¹ Ebd.

²⁴² Ebd.

²⁴³ Vgl. Russel: Editorial, 1988.

²⁴⁴ The Men from Mongo Present Real Cyberpunks, in: Phrack (36), 1991, S. 9.

²⁴⁵ Ebd.

te von falschen Cyberpunks unterscheiden. Dabei ging es teilweise um das technologische Unwissen des Magazins. Aber auch die politische Einstellung bildete ein ausgemachtes Distinktionsmerkmal. Trotz Entpolitisierung war *Mondo 2000* noch immer zu politisch und zu links: »Real cyberpunks are politically aware, but avoid getting involved in that bullshit. [...] Real cyberpunks are libertarians.«²⁴⁶ Dieses Bekenntnis stand allerdings nicht im Widerspruch zu den *Reality Hackers*. Auch in deren Magazin verknüpfte man libertäre Staatskritik mit einem durch die Computertechnologien erlaubten Autonomieversprechen für eine Welt, in der jeder und jede die Realität so zu gestalten vermag, wie er oder sie will. Der Cyberspace als Technologie, die die »societal inertia« aufhebt, so Leary, enthält das Potenzial »to empower the individual to lead an autonomous yet interacting life of increasing choice«²⁴⁷.

Der Cyberpunk im ›Age of Individualism‹

Mit der neuen Entscheidungsfreiheit ausgestattet, hoffte die Redaktion von *Reality Hackers* auch »the distinction between Science Fiction & Reality«²⁴⁸ aufzuheben. Diese Forderung überschätzte zwar die eigene Macht wie auch jene des Computers, sie wurde aber durch die mediale wie staatliche Aufmerksamkeit bestärkt. Das *Time Magazine* beispielsweise widmete der »futuristic subculture«, die »erupts from the electronic underground«²⁴⁹, im Februar 1993 eine Titelgeschichte, in der ebenfalls dargelegt wurde, wie sich aus Science-Fiction eine neue Realität bildete. Und auch der Staat nahm die Cyberpunks mitunter ernster, als es eigentlich notwendig war. 1990 beschlagnahmte die Polizei beispielsweise das Rollenspiel *GURPS Cyberpunk*, weil man bei den Behörden Realität und Fiktion nicht mehr auseinanderhalten konnte und das Handbuch zum Spiel für eine Anleitung für Computerverbrechen hielt.²⁵⁰

Die geforderte Auflösung der Realität ging bei den *Reality Hackers* aber auch in eine andere Richtung. Wie zuvor schon in den frühen literarischen Cyberpunk-Werken wollte man »the distinction between High Technology & Magic«²⁵¹ nicht länger akzeptieren, wobei sich auch diese Auflösung durchaus mit der Gegenwart beziehungsweise mit den neuen Cyberpunk-Diskursen vereinbaren ließ. In der Synthese von Wissenschaft, Technologie, Realität und Religion drängten *Reality Hackers* einerseits zurück in die amerikanische New-Age-Kultur. So lieferte die verkündete Auflösung der Realität die ideologische Basis für den reichhaltigen Markt der angepriesenen esoterischen Produkte, sodass neben Software-Anbietern auch zahlreiche SchamanInnen, UfologInnen

²⁴⁶ Ebd.

²⁴⁷ Leary, Timothy; Gullichsen, Eric: Artificial Reality Technology, in: *Reality Hackers/High Frontiers* (5), 1988, S. 26.

²⁴⁸ *Reality Hackers: What are the reality hackers doing?*, 1988.

²⁴⁹ Cyberpunk. Virtual sex, Smart Drugs and Synthetic Rock'n'Roll! A Futuristic Subculture Erupts from the Electronic Underground, in: *Time* 141 (6), 08.02.1993.

²⁵⁰ Vgl. Macgregor, Jody: That time the US Secret Service mistook a cyberpunk RPG for a hacker's handbook, *Dicebreaker*, 10.02.2020, <<https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/feature/gurps-cyberpunk-rpg-us-secret-service>>, Stand: 28.01.2021; Sterling: *The Hacker Crackdown*, 1992, S. 141.

²⁵¹ *Reality Hackers: What are the reality hackers doing?*, 1988.

und andere spirituelle Figuren in Anzeigen für ihre Workshops und Waren warben – darunter finden sich Skurrilitäten wie Ufo-Detektoren, ›indianische‹ oder ›antike‹ Nahrungsmittelergänzungen oder Anzeigen für Bücher über die angebliche Aids-Verschwörung durch die CIA. Prototypisch für die Verbindung von New Age und libertären Vorstellungen wusste man aber auch die eigene Techno-Spiritualität mit dem propagierten Individualismus zu verbinden. Beispielhaft hierfür veröffentlichte Leary 1988 zusammen mit dem Virtual-Reality-Entwickler Eric Gullichsen einen längeren Artikel über den ›High-Tech Paganismus²⁵² – die beiden lernten sich, gemäß Gullichsen, an der zweiten Hackers Conference von 1986 kennen, an der Gullichsen auf Einladung von Ted Nelson teilnahm.²⁵³ Progammatisch leiteten die beiden Autoren den Text mit drei Zitaten ein. Zu Beginn findet sich ein Satz über die virtuelle Neon-Stadt aus William Gibsons *Mona Lisa Overdrive*, das den Bezug zur fiktiven Welt des Cyberpunks eröffnet. Danach erscheint ein Zitat des britischen Okkultisten Aleister Crowley, der Hinweise auf die Verbindung von Wissenschaft und Religion liefert: »[O]ur Method is Science, Our Aim is Religion.²⁵⁴ Und als drittes folgt ein ›Gedicht‹ des MIT-Computerwissenschaftlers Edward ›Ed‹ Fredkin, der in den 70er-Jahren unter anderem am Project MAC beteiligt war und der für Levys *Hacker* eine wichtige Rolle spielte. In den elf Zeilen erklärt dieser die Information zur fundamentalen Einheit der Welt beziehungsweise des ganzen Universums:

Information is more basic
than matter and energy.
Atoms, electrons, quarks
consists of bits —
Binary units of
information
like those processed in
computer software
And in the brain.
The behavior of these bits,
and thus of the universe,
Is governed by a single
programming rule.²⁵⁵

Diese Zeilen wurden erst in der Anordnung des *Reality Hackers* zum Gedicht. Die Sätze stammen auch nur indirekt von Fredkin. Mit großer Wahrscheinlichkeit haben Gullichsen und Leary die zitierten Sätze einem Artikel des Journalisten Robert Wright entnommen, der im April 1988 in einem Artikel für den *The Atlantic Monthly* in einer Paraphrase

²⁵² Vgl. Leary, Timothy; Gullichsen, Eric: High-tech Paganism – Digital Polytheism, in: *Reality Hackers/ High Frontiers* (6), 1988, S. 66–67, 82–86.

²⁵³ Vgl. Gullichsen, Eric; Rushkoff, Douglas: »Navigating a Shared Space«, Team Human. Online: <<https://www.teamhuman.fm/episodes/ep-143-eric-gullichsen-navigating-a-shared-space>>, Stand: 12.01.2022.

²⁵⁴ Leary; Gullichsen: High-tech Paganism, 1988, S. 66.

²⁵⁵ Ebd.

von Fredkins Gedanken dieselben Worte benutzt²⁵⁶ – außer dass Leary und Gullichsen in ihrer Version ›fundamental‹ zu ›basic‹ veränderten. Diese Umformung des ursprünglichen Fließtextes aus Wrights Reportage in Strophenzeilen macht am Rande nicht nur sichtbar, wie sich wissenschaftliche Texte im Non-Fiction-Cyberpunk zu einem umfassenderen kulturellen Bild wandelten, sie zeigt vor allem, wie die verkündete theoretische Grundlage zum Mantra einer Bewegung erhoben wurde, die alles aufsog, das in irgend-einer Verbindung zur verkündeten ›Informationsgesellschaft‹ stand. Dabei passte der paraphrasierte Fredkin für die *Reality Hackers* ausgezeichnet. In Wrights Artikel stand er für die metaphysische These, dass, wenn Information das Fundament von allem bildet, man auch das Universum als Computer beschreiben kann, das einer ›programming rule‹ folgt. Leary und Gullichsen leiteten daraus ihren ganzheitlichen *High-Tech Paganism* ab, indem sie betonten, dass sich unter diesem Ansatz die Realität wie auch das Bewusstsein dank neuer Technologien stetig auflösen und neu zusammensetzen ließe. Bei diesem naturalisierten Prozess wird der Cyberpunk zum Vorbild, indem er als »modern alchemist«²⁵⁷ oder »electro-shaman«²⁵⁸ die Realität verändert und dadurch die »metaphors, rituals, life styles for dealing with the universe of information«²⁵⁹ mitbringt. Der Computer folgt nicht nur einer natürlichen Informationsverarbeitung und ist daher logische Vollendung der menschlichen Entwicklungsgeschichte, er wird auch zum umfassenden Vorbild dieser Entwicklung. Sein Bildschirm bilde bereits heute »magical mirrors«²⁶⁰ samt »alternate realities«, und die Möglichkeit, digitale Informationen von Festplatte zu Festplatte zu kopieren, zeige, dass »it should be possible to exist simultaneously in many forms«²⁶¹.

Vervielfältigte Existenzformen und Perspektiven führen bei Leary und Gullichsen nicht in einen kollektiven virtuellen Körper, sondern zurück zu einem radikalierten Individualismus. In Abgrenzung zu den Fehlern ihrer Eltern und deren kollektivem Handeln – »the amount of damage an individual can do is insignificant compared with the evil-potential of a collective«²⁶², so machten Leary und Gullichsen ihre Abneigung deutlich – entwickelte sich in der jungen Cyberpunk-Generation eine »psychology of individual navigation. The basic idea is self-responsibility. You just can't depend upon anyone else to solve your problems.«²⁶³ In einer Welt, deren Realität wandelbar wird, bildet das Individuum zugleich den Ursprung einer neuen Verbindung zu seiner Umwelt, beispielsweise indem sich jeder das Recht herausnimmt, selbst eine der Zeit angemessene Religion zu kreieren, oder indem man beginnt, die Welt ausgehend von sich selbst zu denken. Dies zu Ende gedacht, führt zu einer mitunter komisch werdenden Bürokratisierung des Lebens. Doch Leary und Gullichsen meinten es durchaus ernst, wenn sie die Konsequenzen ihres Ansatzes beschrieben:

²⁵⁶ Vgl. Wright, Robert: Did the Universe Just Happen?, in: *The Atlantic Monthly* 261 (4), 04.1988, S. 29.

²⁵⁷ Leary; Gullichsen: *High-tech Paganism*, 1988, S. 67.

²⁵⁸ Ebd., S. 82.

²⁵⁹ Ebd., S. 67.

²⁶⁰ Ebd., S. 82.

²⁶¹ Ebd., S. 86.

²⁶² Ebd., S. 85.

²⁶³ Ebd., S. 84.

This apparently means forming private alliances, formulating personal political platforms, conducting your own domestic and foreign relations, establishing trade policies, defense and security programs, educational and recreational events. On the upside, one is free from dependence upon bureaucracies, an inestimable boon. [...] And if countries have histories and mythic origins, why shouldn't you?²⁶⁴

Im radikalierten Cyberpunk-Individualismus wird der Mensch analog zum Personal Computer zum ›Personal State‹, der für seine Selbstoptimierung und sein Fortleben nur sich selbst vertrauen kann, der dabei allerdings zum informationsverarbeitenden, und so auch unfreiwillig wieder bürokratischen und wiederum apolitischen Gebilde wird. Damit folgt Learys und Gullichsens High-Tech-Paganismus, prototypisch für die Non-Fiction-Cyberpunks, nicht nur einem religiösen oder spirituellen Impuls in der Rezeption neuer Telekommunikationstechnologien. Die beiden bilden mit ihrem spirituellen Ansatz ebenso einen Katalysator für den einflussreichen Individualismus und die neoliberalen Selbstoptimierungstendenzen. Entsprechend steht die Re-Mythologisierung der Welt der zuvor ausgeführten Säkularisierungstendenz des Cyberspace auch nicht entgegen, sondern flankiert diese vielmehr.

Unfreiwillig komisch versinnbildlicht Learys Co-Autor Gullichsen zugleich die gelebte Konsequenz der spätestens ab Mitte der 90er-Jahre verblassenden Cyberpunks. 1999 wurde er vom *Time Magazine* in einer kurzen Reportage aus der Versenkung geholt.²⁶⁵ Gullichsen hatte in der Zwischenzeit keine neue Religion gegründet, sondern erfolgreich für 8,5 Millionen Dollar²⁶⁶ sein Geschäft verkauft – das 1990 aufgebaute Sense8 spezialisierte sich auf günstige VR-Systeme und entwickelte unter anderem Anwendungen für das amerikanische Militär, darunter einen Helikopter-Simulator.²⁶⁷ Nun hatte Gullichsen jedoch ein neues Geschäftsfeld gefunden. Nachdem er zusammen mit Eric Lyons, der zuvor schon auch bei Autodesk arbeitete, den Auftrag des Pazifikstaates Tongas erhielt, das Internet auf die Insel zu bringen, wurde Gullichsen zum offiziellen ›computer consultant‹ von Tongas König.²⁶⁸ Dies brachte ihm die Möglichkeit, in einer Privatfirma mit Beteiligung von Lyons und dem Kronprinzen Tongas die Domain ›.to‹ zu vertreiben, was angesichts geringer Investitionskosten während des Dot-com-Booms ein lukratives Geschäft war.²⁶⁹ Zugleich verriet Gullichsen dem Reporter des *Time Magazine* auch seine Zukunftspläne. Zuerst wolle er eine Banking-Plattform für Offshore-Firmen grün-

²⁶⁴ Ebd.

²⁶⁵ Vgl. Krantz, Michael: He's the Master Of His Domain Name, in: Time, 06.06.1999. Online: <<https://time.com/archive/6735546/hes-the-master-of-his-domain-name/>>, Stand: 30.10.2024.

²⁶⁶ Die Zahl entstammt Speck, Maria: Portrait: Einmal Tongaer sein, in: Der Spiegel, 16.12.1998. Online: <<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/portrait-einmal-tongaer-sein-a-13721.html>>, Stand: 07.01.2022.

²⁶⁷ Vgl. Pimentel, Ken; Teixeira, Kevin: Virtual Reality: Through the New Looking Glass, New York 1993, S. 59.

²⁶⁸ Vgl. Corcoran, Elizabeth: Tiny Tonga Expands its Domain, in: Washington Post, 01.07.1997. Online: <<https://www.washingtonpost.com/archive/business/1997/07/01/tiny-tonga-expands-its-domain/40ad136f-6379-4c6c-b472-fed52378ba35/>>, Stand: 27.01.2021.

²⁶⁹ Vgl. Bunger, Stan: Tonga's Tech Tycoon/Marin entrepreneur helps island nation get wired, in: SFGATE, 03.09.1998. Online: <<https://www.sfgate.com/business/article/Tonga-s-Tech-Tycoon-Marin-entrepreneur-helps-2993693.php>>, Stand: 27.01.2021.

den, danach hoffe er sich auf einer ihm überlassenen Nebeninsel von Tonga zur Ruhe zu setzen: »I'm setting up an ecologically closed community. [...] I'll have a wind generator, solar panels, a geodesic dome and hydroponics. I want to live off the grid but still be online – be connected to the global fabric but from a venue that is free from regulation and in harmony with the environment.«²⁷⁰ Ob dieser Traum einer vollendeten Synthese von Gegenkultur und libertären Utopien in Erfüllung ging, ist unklar, zumindest ist Gullichsen bis heute offizieller Ansprechpartner Tongas für die Domain ›.to‹, die weiterhin von seinem Privatunternehmen vertrieben wird.

Gullichsen ist nicht das einzige Beispiel, wie in den 90er-Jahren libertäre Weltbilder beziehungsweise Lebensentwürfe, Individualismus, Cyberpunk-Diskurse und bekannte Computerimaginationen aus den 70er- und 80-Jahren miteinander verschmelzen konnten. In der *Mondo* wärmte man beispielsweise für die Forderung nach beschleunigten Datenverbindungen eine alte Parole der Gegenkultur neu auf: »[F]iber optics is the cabling for the global public VR network. Power to the people.«²⁷¹ In solchen Visionen sollten die neuen Verbindungen eines temporeichen Cyberspace eine freiere und gleichere Welt schaffen – allerdings mit einem libertären Einschlag. Die mit dem Empowerment-Versprechen durch Glasfaserverbindungen zitierte Parole ›Power to the People‹ bezog sich hier auf George Gilders populärwissenschaftliches Sachbuch *Life After Television* (1990). Gilder sah in den Netzwerken die nächsten Schritte der Computernutzung: »[T]he magic is in the exponential benefits of networks.«²⁷² Dabei war Gilder als konservativer Meinungsmacher mit libertärem Wirtschaftsverständnis kein Cyberpunk und noch weniger ein Freund der gegenkulturellen Parolen. Doch sein Technologieverständnis traf sich in weiten Teilen mit den Cyberpunk-Vorstellungen. So beschreibt Gilder beispielsweise, wie feedbackorientierte Computer alte Hierarchien auflösen, eine Bildungsrevolution auslösen, Homeoffice ermöglichen, im Sinne Joseph Schumpeters für eine ›schöpferische Zerstörung‹ sorgen oder die im elitären Verständnis als abträglich empfundenen Elemente der Massenkultur überwinden, allen voran das unidirektionale Unterhaltungswesen des TV. Zudem werden vernetzte Computer autoritäre Macht zu verhindern wissen, indem

270 Krantz: He's the Master Of His Domain Name, 1999.

271 Thomas: Hyperwebs, 1990, S. 69. In der Debatte um die Internetgeschwindigkeit wurde der ständige Beschleunigungswunsch zum Bestandteil eines positiven Bildes eines immer schnelleren und größer werdenden Cyberspace. In der *Mondo* selbst ließ sich das Beschleunigungsgebot als eine Art Schablone beliebig auf die unterschiedlichsten Themenbereiche ausdehnen. Mit VR-Angeboten und Computeranimationen verbunden wurden beispielsweise auch die ›High-Tech-Achterbahnen‹ zum Ausdruck einer Welt, in der sich die Realität dank neuer Medien zunehmend auflösen würde: »Rollercoasters have become high-tech. This means faster cars, cars that go backwards, more imaginative track layouts [...]. The rides are not only pushing the physical limits of track physics, but they're also pushing the limits of a more elusive envelope – reality.« (Brill, Louis: Pushing The Rollercoaster Reality Envelope, in: *Mondo 2000* (3), 1991, S. 20.) Alles, was man als beschleunigte Auflösung der bisherigen Realität deuten konnte, schien gut und lobenswert, egal wie weit hergeholt oder altpacken die Vergleiche letztlich waren, zumindest bilden neue Jahrmarktattraktionen seit mehr als hundert Jahren ein wiederkehrendes Beispiel für den kulturdagnostisch hergeleiteten Medien- und Wahrnehmungswandel. Was darüber hinaus die Cyberpunks in den 90er-Jahren beschäftigte, deutet sich in diesem abschließenden Überblick über weitere Themenfelder der Cyberkultur an.

272 Gilder, George F.: *Life After Television*, New York, London 1994, S. 116.

sie den Menschen selbst Macht in die Hände legen: »Police states cannot endure under the advance of the computer because it increases the powers of the people far faster than the powers of surveillance. All hierarchies will tend to become ›heterarchies‹ – systems in which each individual rules his own domain.«²⁷³ Diese neue Machtverteilung verstand Gilder – wie im neoliberalen Mythos der Selbstverantwortung bereits angedeutet wird – prototypisch für die Cyberkultur der 90er-Jahre vor allem als Stärkung des Individualismus und des freien Marktes. Die vernetzten Computer lösten »a new age of individualism«²⁷⁴ aus und sorgen, »unlike games and movies«, für »self-improvement and wealth creation«²⁷⁵, beispielsweise indem der amerikanische Unternehmergeist auf die Vielzahl NutzerInnen übertragen und potenziert werde: »Computer networks give every hacker the creative potential of a factory tycoon of the industrial era and the communication power of a TV magnate of the broadcasting era.«²⁷⁶

Solche technikutopischen Positionen, die in den vernetzten Computern die Grundlage einer durch die Technologie gestärkten marktwirtschaftlichen Befreiung sahen und die libertäre Ideen mit alten Medienutopien verbanden, wurden in den 90er-Jahren innerhalb wie außerhalb des Cyberpunk zu einer relevanten kulturellen Erscheinung, die erst mit dem Zusammenbruch des Dot-Com-Booms (für einige Zeit) an Fahrt verlor. Allerdings bildeten die libertären und individualistischen Vorstellungen nicht die einzigen Bezüge, auf die sich Cyberpunk in den 90er-Jahren beziehen konnte. So entstanden gegen Ende der ersten Cyberpunk-Bewegung auch Selbstreflexionen, die die verschiedenen Probleme zur Sprache brachten. Eine bemerkenswerte Reflexion hierzu – und leider in Vergessenheit geraten – lieferte 1993 David Goldberg in einer fiktionalen Kurzgeschichte für das Cyberpunk-Magazin *Boing Boing*. Die Geschichte ist voller Anspielungen auf die Cyberpunk-Bewegung und deren aufgeblasene Sprache. Zu Beginn tritt ein Agitator der *Agency of Control and Appropriation* auf, ein »weird white guy with mirror-shades«²⁷⁷, ein »Cyber-Shaman«²⁷⁸, der sich als »NeoWobblies«²⁷⁹ vorstellt und der für ein Magazin mit dem Namen »Hacking Biorhythms«²⁸⁰ arbeitet. Er schwärmt von der »real street tech«, »the high meets the low«, dem »dirty hacker stuff« und nutzt »plenty of interchangeable prefixes like cyber-, post-, techno-, hyper-, and trans-«²⁸¹. In seiner Schwärmerei gleicht der Agitator einem Sektenmitglied, beziehungsweise in seinem Sendungsbewusstsein der »RCP²⁸² rhetoric«²⁸³. Der Agitator will Goldstein, der als zweite Figur auftritt, zum Bewegungsmitglied machen. Dabei geht es dem Agitator nicht um Goldberg selbst, der sich als »metaphorically black and physically brown«²⁸⁴ bezeich-

²⁷³ Ebd., S. 61.

²⁷⁴ Ebd., S. 68.

²⁷⁵ Ebd., S. 206.

²⁷⁶ Ebd.

²⁷⁷ Goldberg, David Point3: Black Science Navigator, in: *Boing Boing* (11), 1993, S. 22.

²⁷⁸ Ebd.

²⁷⁹ Ebd.

²⁸⁰ Ebd., S. 24.

²⁸¹ Ebd.

²⁸² Revolutionary Communist Party, eine kommunistische Kleinstpartei in maoistischer Tradition.

²⁸³ Goldberg: Black Science Navigator, 1993, S. 22.

²⁸⁴ Ebd.

net, sondern um die Schwarze Bewegung, in der der Agitator potenzielle »allies in our fight«²⁸⁵ sieht. Erst wird nicht klar, warum der Agitator auf diese Idee kommt. Seine Scham, über Fragen von ›Race‹ zu sprechen, als auch sein Cyberpunk-Gibberish verunmöglicht jede tiefere Kommunikation. Letzteres führt die Kurzgeschichte performativ in selbstironischen Sätzen immer wieder vor: Die Cyberkultur sei »so meta-unimaginably vague that it requires a whole new mode of media to present and understand it«²⁸⁶. Erst das »Baudrillard-Haraway Cyber-Concept Visualization System«²⁸⁷ schaffe Klarheit. In der virtuellen Realität wird Goldberg ein Rap-Song vorgespielt. Darin erkennt er, dass es sich beim Cyberpunk um einen Ausdruck der Postmoderne als »the age of sampling and overlapping, [...] the age of the dub, the scratch, and the remix. Just like Hip Hop«²⁸⁸ handelt. Deswegen will der Agitator auch, dass Goldberg als Repräsentant einer Kultur der Bewegung beitritt: »This Hip Hop thing captures the essence of street tech cyberculture! It's fast, it's sick, it mutates, it samples! It finds its own use for things. And I'm afraid the ol' standbys like Leary and Burroughs are just getting too old for the job.«²⁸⁹ Zudem meint der Agitator, dass die Schwarze Kultur bereits heute *Street Tech* und *Low Life* vorlebe: »You've been living the apocalypse that we're only fantasizing about!«²⁹⁰ Daraus erschließt sich Goldberg, was es mit der *Agency of Control and Appropriation* auf sich hat. Es ist der Versuch einer mehrheitlich weißen Bewegung, sich bestehende Kultur anzueignen. Mit dieser Erkenntnis blickt Goldberg in die Zukunft und sieht ironisch, was sein Beitritt bedeuten würde: »The next thing you know they'd be summarizing the history of Hip Hop in a paragraph, calling it a cyber-apocalypse or something, and making ›scratch‹ into a glossary term!«²⁹¹ Goldberg verneint die Cyberkultur nicht. Ganz im Gegenteil empfindet er sie als interessanten und wertvollen kulturellen Ausdruck der Postmoderne, zu deren Kanon die Schwarze Hip-Hop-Kultur mit ihren Remix- und Sampling-Techniken einiges beigetragen hat – in Einklang damit verglich auch Alvin Lu Hip Hop und Cyberpunk: »If you want a cyberpunk experience, slap some Public Enemy in your Walkman and take a ride on the bus.«²⁹² Was Goldberg allerdings kritisiert, ist eine Aneignungstendenz, das Cyberpunk-Gibberish, das bei Leary und Burroughs stehengeblieben ist, und die Romantisierung des Straßenlebens durch eine soziale Schicht, die meist nichts mit der Straße zu tun hat.

²⁸⁵ Ebd.

²⁸⁶ Ebd.

²⁸⁷ Ebd., S. 24.

²⁸⁸ Ebd.

²⁸⁹ Ebd., S. 25.

²⁹⁰ Ebd.

²⁹¹ Ebd.

²⁹² Lu, Alvin: JACK IN THE TEXT: From Multimedta to Hypertext, The Written Word Finds A New Home, in: ETC: A Review of General Semantics 50 (4), 1993, S. 496.