

>Low Life< gegen >High Tech<

Der den Cyberpunk prägende Individualismus steht der universellen Erfahrung entgegen, die die Cyberpunk-Werke in ihren Anfängen oftmals betonten. So entspricht das >Low Life< in Zeiten des >High Tech<, so die wohl bekannteste Kurzdefinition von Cyberpunk,⁴⁸ einer kollektiven Lebensrealität. Während Letzteres in Form von Computer- und Netzwerktechnologien die technologische Grundlage der nahen Zukunft bildet, prägt das *Low Life* das Milieu der ProtagonistInnen. Doch entgegen der postulierten »inevitable collision of punk sensibility — the unrest, the rebellion — with desk-top computers«⁴⁹, so die Genrecharakterisierung der amerikanischen Cyberpunk-Autorin Pat Cadigan, scheint >Low< wie auch >Punk< in vielen Fällen nicht zur Rebellion zu führen. Auch deshalb ist die dem Genre zugrunde liegende Doppelung von >Low< charakteristischer als das bezüglich seiner Bedeutung bis heute diskutierte Punk-Element. >Low< bildet ertens die Eigenwahrnehmung eines Milieus, das sich in Anlehnung an Punks und andere Subkulturen weder um die Ästhetik noch um sonstige Normen der Hochkultur scheren will. Zweitens werden darin die objektiven Lebensbedingungen der Cyberpunk-Welten reflektiert. So enthalten viele Cyberpunk-Werke ein Nachdenken über eine bis ans Äußerste durchgespielte Verwertungslogik, in der >Low< als ökonomischer Status zur prägenden Kategorie wird.⁵⁰ In der Degradierung nach unten lassen sich die proletarisierten Menschen nicht mehr von Datenpaketen unterscheiden. Das prototypische Beispiel hierfür ist Johnny Mnemonic aus Gibsons gleichnamiger Kurzgeschichte, der als biologischer Speicherplatz Daten in sich aufbewahrt, ohne selbst darauf Zugriff zu haben. Diese radikale Entfremdung des Menschen von seinem Körper sowie von den von ihm produzierten oder bewahrten Produkten erscheint prototypisch für eine von Datenproduktion und -verarbeitung geprägte Welt: Infolge der zunehmenden Informalisierung der Arbeitsverhältnisse und der Kapitalakkumulation verstärkt sich die Macht von Unternehmen, während sich gleichzeitig das menschliche Leid verstärkt. Die Auflösung fester Wirtschaftsverhältnisse und die umfassende Finanzialisierung der Gesellschaft – in Werken wie *Hardwired* funktioniert die Welt als globaler Aktienmarkt, was in den 90er-Jahren auch von Postcyberpunk-Werken wie Ken MacLeods *The Star Fraction* (1995) aufgegriffen wird – wird im Verlaufe der Entwicklung des Genres immer mehr betont. Während die HeldInnen der ersten Cyberpunk-Geschichten wie Vernor Vinges *True Names* (1981) – wobei Vinge im engeren Sinne meist nicht zum Cyberpunk gezählt wird – oder John Shirleys *City Come A-Walkin'* (1980) bereits mit den Rändern der Gesellschaft interagieren, aber noch weitgehend regulären Arbeitsverhältnissen nachgehen, bewegen sich spätere ProtagonistInnen, wie jene in William Gibsons *Sprawl Triologie* (1984–1988) oder

steuern, um es mit ihrem Kult zu erobern – dass die die gleichgeschaltete Masse einer großen Anzahl Flüchtenden vor der amerikanischen Küste entspricht, liest sich dann vielleicht nicht als zufälliger Ausrutscher des politischen Unbewussten des Cyberpunk-Individualismus.

- 48 Wie unter anderem Samuel Delany zu Recht betont hat, handelt es sich dabei aber entgegen der Eigenvermarktung nicht um ein Alleinstellungsmerkmal des Cyberpunks: Auch zuvor gab es zahlreiche Science-Fiction-Werke, die sich dem *Low Life* widmeten.
- 49 Zitiert nach Cavallaro: Cyberpunk and Cybersculture, 2000, S. 26.
- 50 Vgl. Gunkel, David J.: Hacking Cyberspace, London 2018, S. 39f.

in Neal Stephenson's *Snow Crash* (1992), ausschließlich in informellen Wirtschaftssektoren. Arbeit gibt es für sporadische Aufträge, Waren müssen auf dem Schwarzmarkt feilgeboten werden und (vor allem weibliche) Personen verkaufen verschiedene Bestandteile ihres Körpers, um zu überleben.

Als Spiegel wirtschaftlicher Verhältnisse enthält ›Low‹ zugleich eine kontinuierliche Anpassungsstrategie. Der Cyberspace wird zum Produktions-, Transport- und Konsumentenraum neuer Waren, während »the street finds its own uses for things⁵¹«, wie Gibson in *Burning Chrome* wegweisend die neue Lebensrealität beschreibt. Diese technische Expertise der HackerInnen und Hardware-Techies, die am Rande der Gesellschaft einen technologisch selbstbestimmten Umgang mit der computerisierten Welt finden – und dadurch auch wieder den Technologie-Idealen des *Whole Earth Catalog* folgen –, wurde insbesondere in den Cyberpunk-Magazinen zunehmend romantisiert. Dabei ist der Straße, die ihren eigenen Nutzen für die Waren hat, bei Gibson auch eine ökonomische Problemstellung eingeschrieben, die bei den späteren Cyberpunk-Publikationen zunehmend vergessen ging: Während der technologische Fortschritt in Form des Cyberspace automatisierte Akkumulationsmöglichkeiten bietet, stellt sich für die Menschen die Frage, wie sie die digitale Landschaft nutzen wollen. Literarisch läuft dies, so die wichtige Beobachtung von Terence Whalen, auf die in den ersten Cyberpunk-Werken immer wieder behandelte Frage hinaus, ob ein Computernetzwerk und seine virtuelle Realität neuer Lebensraum ist oder ob es als unzugänglicher Wirtschaftsraum nur noch Reststücke bietet, die von der ›Straße‹ erst umgeformt werden müssen, damit sie verwertbar werden.⁵² Dem enthalten ist zugleich die Frage nach den möglichen Konsequenzen der technologischen Entwicklung. Gibson beispielsweise bleibt diesbezüglich trotz des Identifikationsangebots der Cyber-Cowboys ambivalent: »[T]rouble is, you get the bad with the good.«⁵³ Während Computertechnologien bei ihm im weltlichen Autonomiestreben behilflich sind, ist sein Cyberspace für den Menschen letztlich ein lebensfeindlicher Raum. Nicht der Mensch, sondern die künstliche Intelligenz ist die angemessene Lebensform der Datenwelt. Nur sie kann sich tatsächlich durch die Daten reproduzieren, während der Mensch die neuen Güter über die Straße erst anderweitig monetarisieren muss. Spätere Versionen des Cyberspace haben hierfür allerdings bereits eine Lösung gefunden, indem der Mensch auch in virtuellen Welten in den Produktionsprozess eingebunden wird. In *Snow Crash* verdienen HackerInnen ihr Geld, indem sie wie flexibilisierte FließbandarbeiterInnen programmieren oder indem sie freischaffend den Cyberspace mit Informationen versorgen: Wer seine Daten in die zentrale Informationsdatenbank einspeist, beispielsweise mit Infos über eine bisher unbekannte Band, die später genutzt werden, etwa von einer Plattenfirma, die die Band unter Vertrag nimmt, erhält für diese Dienstleistung einen Lohn. Weil man allerdings nicht weiß, welche Informationen sich tatsächlich verwerten lassen – 99 Prozent aller Daten werden nicht verwendet,

51 Gibson, William: *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, S. 215.

52 Vgl. Whalen, Terence: *The Future of a Commodity: Notes toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age* (L'Avenir d'une marchandise: notes sur Cyberpunk et l'Ere de l'Information), in: *Science Fiction Studies* 19 (1), 1992, S. 75–88.

53 Gibson, William: *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, S. 215.

so der Befund des Romans⁵⁴ –, wird alles, was einem in die Hände fällt, in die Datenbank eingelesen, wodurch sich die unübersichtliche Datenmenge wiederum ständig vergrößert und neues Chaos entsteht.

Der Expansion des Cyberspace und der Daten entgegen unterliegt der Zugang dazu in vielen Cyberpunk-Werken einer mehrfachen Beschränkung. Einerseits ist dieser für die Gesamtbevölkerung eingeschränkt, andererseits gibt es ein umfassendes Reglementierungsrepertoire für jene, die Zugang haben. So erhält oft nur ein Bruchteil der Menschheit Eintritt in das Computernetz. Und auch dort gibt es wiederum neue Hierarchien, wobei sich die Machtstellungen im jeweiligen Cyberspace aufgrund individueller Fähigkeiten von den realen Machtverhältnissen unterscheiden können: Wer beispielsweise wie die HackerInnen gekonnt programmieren kann, erlangt Zugang zu geheimen Logen und Orten. In Vernor Vinges *True Names* ist es eine von automatischen Programmen geschützte Burg, in der sich die Elite der HackerInnen trifft. In *Neuromancer* gibt es eine begrenzte Anzahl bekannter HackerInnen, die sich als *Console Cowboys* rekrutieren lassen. Und in *Snow Crash* versammeln sich die besten HackerInnen des Metaverse in der digitalen Black Sun Bar, vor deren geschlossenen Türen zahlreiche Menschen auf Einlass warten. Innerhalb dieser Eliten gibt es wiederum differenzierte Hierarchien. Wer die jeweiligen Orte programmierte, hat sich in der Regel geheime Zugänge und Ausgänge eingebaut. Doch auch außerhalb der Treffpunkte der HackerInnen entwickelt sich der Zugang zum Netzwerk zur Machtfrage. In *True Names* wird Roger Pollack zur Zusammenarbeit mit den Behörden gezwungen, indem ihm neben einer Gefängnisstrafe auch eine Zugangssperre zum Netz und seiner virtuellen Realität angedroht wird – daher auch der Titel: Wer den richtigen Namen eines Hackers findet, die im Cyberspace nur mit Pseudonymen auftreten, der oder die wird erpressbar. In den polizeilichen Machtworten an Pollack manifestiert sich dabei eine doppelte Drohung. Erstens verlöre Pollack mit dem Zugangsverbot seine virtuellen Fähigkeiten, die ihm als erfolgreicher Autor ›interaktiver Romane‹ – einer Art computerisierten Literaturgenres zwischen Roman und Spiel – die notwendige Kreativität gibt. Andererseits droht ihm der Verlust der Teilhabe am elementaren wirtschaftlichen Zusammenleben, da 98 Prozent aller Jobs einen Netzbeziehungsweise Datenbankzugang voraussetzen, so die Rechnung in *True Names*. Entsprechend dieser wirtschaftlichen Relevanz erstaunt es nicht, dass die Unterbrechungen im Kampf von Pollack gegen seinen Feind, eine künstliche Intelligenz im Netzwerk, weitreichende Folgen haben. In einer Welt, die durch automatische Datenbanken gesteuert wird, führt der »GREATEST DATA OUTAGE OF ALL TIME«⁵⁵, wie die Massenmedien die Krise bezeichnen, zu einer »major recession«⁵⁶, selbst wenn die Unterbrechungen nur kürzeste Zeitintervalle dauern – ein Vorbote der aufkommenden *Fast Crashes*, die sich in der beschleunigten Finanzwirtschaft ergeben.

Vergleichbare Zugangsbeschränkungen finden sich bei Gibson und bei Stephenson. In *Neuromancer* verliert Case seine Zugangsfähigkeiten zum Cyberspace durch Schäden

54 Vgl. Stephenson, Neal: *Snow Crash*, New York 1993, S. 22.

55 Vinge, Vernor: *True Names*, in: Frenkel, James (Hg.): *True Names: And the Opening of the Cyberspace Frontier*, New York 2001, S. 292.

56 Ebd.

an seinem Nervensystem. Ohne Netzzugang sieht er sich gezwungen, sein Leben als Außenseiter mit mörderischen Gelegenheitsjobs zu bestreiten. Im Versprechen, sein Nervensystem zu reparieren, kann er zu Beginn zur Zusammenarbeit mit Molly und Armitage überzeugt werden. Die temporäre Zugangsbeschränkung deutet darauf hin, dass der Cyberspace auch in *Neuromancer* ein Ort für die ExpertInnen ist. Zwar können sich alle einklinken, doch sich im Cyberspace zu bewegen setzt eine Expertise voraus. In *Snow Crash* weitet sich dies auf eine verallgemeinerte Zugangsbeschränkung aus, wie der Roman mit einer eigenen Statistik ausführt. So leben auf der Erde mittlerweile zwischen sechs und zehn Milliarden Menschen. Nur eine Milliarde davon könnte sich einen Computer leisten, doch nur ein Viertel von diesen besitzt tatsächlich ein Gerät, wovon wiederum nur ein Viertel auch leistungsstark genug ist, die Daten des Cyberspace zu simulieren beziehungsweise zu visualisieren. Zu diesen etwa 60 Millionen Menschen kommen nochmals 60 Millionen hinzu, die öffentliche Standorte für ihren Zugang zur digitalen Welt nutzen. Dadurch ist die räumlich konzentrierte Cyberspace-Fläche in der *Street* zwar überbevölkert, im gesamtgesellschaftlichen Vergleich allerdings nur wenig genutzt.

Dieser beschränkte Zugang ist zu einem gewissen Grade widersprüchlich, zeigt doch die *Street* gleichzeitig dystopische Zukunftsaspekte auf, die sich potenziell auf die gesamte Bevölkerung ausdehnen: Der Cyberspace wird zum für die Gesellschaft wichtigen, entzweitlichten, das heißt als ein 24/7 produzierender und wirkender Raum des Kapitals, der in seiner (Informations-)Verdichtung einem Beschleunigungsparadigma unterliegt und der auch zum Vorbild für das Leben außerhalb der virtuellen Welt wird. Wie bei Gibson, in dessen *Night City* in *Neuromancer* ein »constant subliminal hum«⁵⁷ herrscht, wird auch die *Street* beständig belebt und bespielt. Dabei finden nicht nur eine ununterbrochene Produktion wie dazugehörige Transaktionen statt, auch der Mensch hat sich dem Geschwindigkeitsparadigma angepasst. Im Ruf nach ständiger Produktivität wird selbst der Tod akzeptierte Strafe für »laziness, carelessness, lack of grace, the failure to heed the demands of an intricate protocol«⁵⁸, wie es in *Neuromancer* (im Gegensatz zu einigen späteren Cyberpunk-Werken nicht als Affirmation der Dystopie vertanden) heißt. Alles unterliegt einer ständigen Hast und Bewegung, da Rückzugsräume und Ruhe in den entzweitlichten Landschaften des Cyberspace nicht vorgesehen sind. Der Cyberspace ist ein dromokratischer Raum, in dem die stetig wachsende Informalisierung zu einem ständigen Druck auf die Teilnehmenden führt⁵⁹ – der Anpassungsdruck ist, wie Uwe Hermanns einst prägnant in einem Nebensatz formulierte, bereits der Cyberspace-Konzeption von *Neuromancer* inhärent, unter anderem, weil dieser keine gleichberechtigte Diskussion, im Sinne eines echten Hyperlink-Systems, zulässt: »Gibsons Matrix ist zwar ei-

57 Gibson, William: *Neuromancer*, New York 1994, S. 7.

58 Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 7.

59 Zur Dromokratie vgl. Frick, Jonas: Politik der Geschwindigkeit. Gegen die Herrschaft des Schnellen, Wien 2020.

ne ›consensual halluzination‹, dort gibt es jedoch, im Gegensatz zu Ted Nelsons Xanadu kein Konsens, oder Diskussionen.«⁶⁰

Solchen Entfremdungserfahrungen entgegen sind jedoch die Mehrzahl der literarischen Cyberpunk-Werke nicht als reine Dystopien angelegt, beziehungsweise sie enthalten trotz dystopischen Settings utopische Aspekte.⁶¹ In den computerisierten Lebenswelten unterliegt das Individuum zwar einer Machtlosigkeit, die es leichter überwachbar und kontrollierbar werden lässt. Doch zugleich bieten die Computertechnologien auch eine neue Entfaltungsmöglichkeit. Wer Computer zu programmieren weiß, findet im digitalen Überwachungsstaat nicht nur Schlupflöcher, sondern – in Anklang an die ›geniehaften‹ JungunternehmerInnen der neuen Computerindustrie – auch Anerkennung und soziale Aufstiegsmöglichkeiten. So ist den verschiedensten Cyberpunk-Figuren gemein, dass sie als Ende der jeweiligen Handlungsstränge aus den Zwängen der virtuellen wie echten Welten ausbrechen, indem sie sich bestehende (Computer-)Technologien zunutze machen.⁶² Nirgends manifestiert sich dies deutlicher als in den wiederkehrenden ›Happyends‹, die, wie Nicola Nixon bereits anhand der verschiedenen Beispiele aufgezeigt hat, Cyberpunk-Werke an ihrem Ende immer wieder in Form von Cyberpunk-Idyllen präsentieren, die wahlweise Transzendierung in den Cyberspace oder auch klassischere ›Paradiese‹ ausmalen und dabei den Cyber-Cowboys ein Familienglück bescheren.⁶³ Case, der Hacker und Held von *Neuromancer*, steigt beispielsweise am Ende seines Auftrags zum legalen Geldbesitzer auf, der, wie ein Ausblick verrät, verheiratet und mit vier Kindern ausgestattet, glücklich im bürgerlichen Leben verschwindet.⁶⁴ Und in Walter Jon Williams' *Hardwired* (1986), einem actiongeladenen Science-Fiction-Abenteuer, endet die Geschichte für den Helden, einen Cyberpunk-Söldner mit dem Namen ›Cowboy‹, auf einer ›weathered old Nevada dude ranch‹⁶⁵. Dort regeneriert er sich von seinen Strapazen, bringt Sarah, der zweiten Protagonistin, das Reiten bei und startet in sein neues Leben mit Heldenstatus.⁶⁶ Diesem Hang zur Kernfamilie hinzu kommt eine den Cyberpunk begleitende Portion amerikanischer Cowboy- und Frontier- und sozialer Aufstiegsromantik – ›the last free Americans, on the last high road‹⁶⁷, wie die neuen Hel-

-
- 60 Vgl. Hermanns, Uwe: »Slaves without Athens« Cybersociety als totalitäre Überwachungsgesellschaft, 1995, <<https://web.archive.org/web/20010515094059/www.filmladen.de/dokfest/1995/cybersoc.htm>>, Stand: 11.11.2024.
- 61 Vgl. unter anderem Bonner, Frances: Separate Development: Cyberpunk in Film and TV, in: Slusser, George; Shippey, Tom (Hg.): *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens, London 1992, S. 191–207.
- 62 Vgl. Palmer, Christopher: »Mona Lisa Overdrive« and the Prosthetic, in: *Science Fiction Studies* 31 (2), 2004, S. 231.
- 63 Vgl. Nixon, Nicola: Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?, in: *Science Fiction Studies* 19 (2), 1992, S. 219–235.
- 64 Vgl. ebd., S. 229; Myers, Tony: The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer*, in: *Modern Fiction Studies* 47 (4), 2001, S. 905. Dass der Roman mit den Worten »He never saw Molly again« endet, verstärkt zwar nicht zwingend das Happyend, ruft allerdings anderweitig die Erinnerung an Kitsch hervor, die man allerdings wohlwollend auch als metafiktionale Ironisierung lesen könnte.
- 65 Williams, Walter Jon: *Hardwired*, New York 1986, S. 335.
- 66 Vgl. Nixon: Cyberpunk, 1992, S. 229.
- 67 Williams: *Hardwired*, 1986, S. 10. vgl. Nixon: Cyberpunk, 1992, S. 224.

den in *Hardwired* charakterisiert werden, oder eben die von Leary angepriesenen »heroic Legends«⁶⁸, deren neue Macht später auch auf die Non-Fiction-Cyberpunks übertragen wurde: In seinem auf *The Well* erschienenen, aber nicht besonders einflussreichen *Cyberpunk Manifesto* (1991) schrieb Gareth Branwyn beispielsweise als sechster Punkt von der realen Macht der neuen Helden: »Small groups or individual ›console cowboys‹ can wield tremendous power over governments, corporations etc.«⁶⁹

Reflexion und Kritik

In seinem populärkulturellen Erfolg erschien der Cyberpunk für einige dem (Science-Fiction-)Genre nahestehenden AutorInnen auch als »a bit of advertising genius«⁷⁰ (Greg Bear), als »a marketing strategy masquerading as a literary movement«⁷¹ (Greogy Benford), als »an instant cult«⁷² (Bruce Sterling) oder als »the best publicity gimmick to come to Speculative/Fiction in years«⁷³ (David Brin). Infolge solcher Einschätzungen entstanden unterschiedliche Kritiken am Cyberpunk, einerseits am literarischen Genre, andererseits an den darüber präsentierten Cyberspaceimaginationen. Die beiden kanadischen KulturwissenschaftlerInnen Arthur und Marilouise Kroker merkten beispielsweise anlässlich der Verfilmung von *Johnny Mnemonic* (1995) an, dass mit dem Erfolg des Cyberpunks endgültig das Ende der »charismatic phase of digital reality«⁷⁴ eingesetzt habe. Die frühen Cyberpunk-Werke wie *Neuromancer* zeugten noch von der Hoffnung auf eine Welt, in der wir daran glauben, »that somehow we could become data, and it would be good«⁷⁵. Diese utopische Vision funktioniert in der Realität der 90er-Jahre und ihrer rasanten Entwicklung einer den Geschäften und der Computerindustrie dienenden Technologie nicht mehr. Solche Kommentare waren Teil einer größeren Diskussion darüber, inwiefern sich Cyberpunk kulturdiagnostisch oder politisch nutzen und inwiefern er sich (positiv wie negativ konnotiert) als prototypisch (im politischen oder ästhetischen Sinne) postmodernes Genre lesen lässt.⁷⁶ Positiv sah dies beispielsweise Lewis Call, der

68 Leary: The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot, 1991, S. 245.

69 Branwyn, Gareth: Cyberpunk Manifesto, Digital Manifesto Archive, 1991, <<https://www.digitalmanifesto.net/manifestos/135/>>, Stand: 04.08.2021.

70 McCaffery, Larry; Ballard, J. G.; Bear, Greg u.a.: Cyberpunk Forum/Symposium, in: Mississippi Review 16 (2/3), 1988, S. 16.

71 Ebd., S. 22.

72 Sterling, Bruce: Cyberpunk in the Nineties, in: Interzone (48), 1991, S. 40.

73 McCaffery u.a.: Cyberpunk Forum/Symposium, 1988, S. 26.

74 Kroker, Arthur; Kroker, Marilouise: View of Johnny Mnemonic: The Day Cyberpunk Died | CTheory, 1996, <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14854/5725>>, Stand: 05.10.2020.

75 Ebd.

76 Vgl. Jameson, Fredric: Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism, Durham 2007, S. 419; Schweighauser, Philipp: Who's Afraid of Dystopia? William Gibson's *Neuromancer* and Fredric Jameson's Writing on Utopia and Science Fiction, in: Griffin, Michael J.; Moylan, Tom (Hg.): Exploring the Utopian Impulse: Essays on Utopian Thought and Practice, Oxford 2007, S. 228. Online: <<http://edoc.unibas.ch/dok/A5250905>>, Stand: 02.10.2020; Myers: The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer*, 2001; Wegenstein, Bernadette: Shooting up Heroines, in: Flanagan, Mary; Booth, Austin (Hg.): Reload: Rethinking Women + Cyberculture, Cambridge, Massachusetts 2002, S. 337; Olsen, Lance: Cyberpunk and the Crisis of Postmodernity, in: Slusser, George; Shippey, Tom (Hg.): Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative, Athens, London 1992,

im Cyberpunk einen Anknüpfungspunkt für seinen ›postmodernen Anarchismus‹ entdeckte: »The politics of cyberpunk is, in short, a radical politics for the new millennium: a politics of postmodern anarchism.«⁷⁷ Ebenfalls positiv bezog sich Mike Davis auf die frühen Cyberpunk-Werke, insbesondere jene von Gibson, in denen er beeindruckende Beispiele dafür sah, ›how realist, ›extrapolative‹ science fiction can operate as prefigurative social theory, as well as an anticipatory opposition politics to the cyber-fascism lurking over the next horizon‹⁷⁸. Vergleichbar damit argumentierte zu Beginn der 90er-Jahre auch David Thomas, der Gibson nicht einfach als Science-Fiction-Autor mit technologischer Leitbildfunktion las, sondern darin auch wichtige Erkenntnisse auf dem Weg in die »cyberpsychically digital life-forms«⁷⁹ erkannte: »Gibson has presented us with the most sophisticated and detailed ›anthropological vision of cyberspace to date: its social and economic facets, and the outlines of its advanced postindustrial form.«⁸⁰

Den bezüglich der literarischen und kulturellen Qualität oder bezüglich des darin liegenden Erkenntnismerwerts wohlwollenden Befunden entgegen entstanden bis heute auch zahlreiche Forschungs- und Meinungsbeiträge darüber, die kritischer einordnen, wie Cyberpunk und seine Mythen mit dem postfordistischen Amerika kontextualisiert, wie sich darin der neue Überwachungsstaat zeigt⁸¹ oder wie der Cyberpunk mit einer feministischen Perspektive gelesen werden könnte⁸² – Letzteres zielt auch auf die Kritik am Cyberpunk-Boysclub⁸³, in dem weibliche Figuren oft nur in Abhängigkeit beziehungsweise aus der Perspektive der männlichen Figuren eine Rolle spielen.⁸⁴ Doch auch die

S. 142–152. Darüber hinaus gab es auch andere Forschungsschwerpunkte, beispielsweise welche intertextuellen oder -medialen Traditionen sich im Genre finden, bei Gibson etwa vor allem Elemente aus dem Film Noir und Pulp-Romanen. Vgl. dazu McCaffery, Larry: The Desert of the Real: The Cyberpunk Controversy, in: Mississippi Review 16 (2/3), 1988, S. 14.

77 Call, Lewis: Postmodern Anarchism, Oxford 2002, S. 24. Eine etwas andere Einschätzung zum Postmodernismus findet sich bei Kotz, Bruce: Cyberpunk, Rock and Roll, and Radical Cultural Politics, in: Beyond Cyberpunk, 1991. Online: <www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/cyberpoli.htm>, Stand: 28.10.2021.

78 Davis, Mike: Beyond Blade Runner: Urban Control, The Ecology of Fear, Westfield 1992, S. 3.

79 Thomas, David: Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace, in: Benedikt, Michael (Hg.): Cyberspace. First Steps, Cambridge, MA, USA 1991, S. 33.

80 Ebd., S. 32.

81 Vgl. Hermanns, Uwe: »Slaves without Athens« Cybersociety als totalitäre Überwachungsgesellschaft, 1995, <<https://web.archive.org/web/20010515094059/www.filmladen.de/dokfest/1995/cybersoc.htm>>, Stand: 11.11.2024.

82 Vgl. z.B. Nixon: Cyberpunk, 1992; Gere, Charlie: Digital Culture, London 2002, S. 153; Csicsery-Ronay, Istvan: Cyberpunk and Neuromanticism, in: Mississippi Review 16 (2/3), 1988, S. 266–278.

83 Vgl. Cadora, Karen: Feminist Cyberpunk, in: Science Fiction Studies 22 (3), 1995, S. 357.

84 Vgl. Nixon: Cyberpunk, 1992, S. 222. Eine Kritik an Nixon formulierte später Pierce, John J.: On Three Matters in SFS #57, in: Science Fiction Studies 19 (3), 1992, S. 440–440; vgl. zur Debatte Springer: Digital Rage, 2000, S. 343. Gerade was die öffentliche Wahrnehmung betraf, blieb der Cyberpunk oft eine männliche Angelegenheit. Doch im Hintergrund kam es spätestens in den 90er-Jahren dank Autorinnen wie Wilhelmina Baird (Joyce Carstairs Hutchinson), Pat Cadigan, Melissa Scott, Lisa Mason oder Laura Mixon auch zu einer Verschiebung der (thematisierten wie biografischen) Geschlechterverhältnisse. Abseits dessen ein kurzer Hinweis, was mit der erwähnten Abhängigkeit gemeint sein kann: Die prototypische Figur hierzu ist Molly aus William Gibsons *Neuromancer*. Als jüngere Frau ›prostituierte‹ sie sich. Hierfür wurde ihr eine Software installiert, die es ermöglicht, dass sie ihren Körper zur Verfügung stellt, ohne sich an die Vorgänge erinnern zu müssen. Die

kritischen Kontextualisierungen waren nicht zwingend mit einer Ablehnung des Genres verbunden. Pam Rosenthal, die selbst als Programmiererin arbeitete, ging beispielsweise in ihrem Aufsatz *Jacked In: Fordism, Cyberpunk, Marxism* (1991) auf den postfordistischen Hintergrund ein, dessen flexible Arbeit oder Globalisierung der Finanzmärkte und Produktionsketten von Gibsons Cyberpunk aufgenommen werden. Sie sah im Cyberpunk jedoch vor allem eine literarisch aufgeworfene Frage- und Problemstellung und keine Affirmation. Entsprechend las Rosenthal auch den Cyberspace und die Sucht, die er auslöst, weniger als Entkörperlichungsphantasma noch als Raum des Kapitals, sondern vielmehr als »biting parody of the cult like workaholism of techies like the Silicon Valley-ites who developed the Macintosh computer and wore T-shirts said ›Working 90 Hours a Week and Loving it«⁸⁵.

Keineswegs marxistisch argumentierend, aber zumindest bezüglich der dem Cyberpunk entnommenen Kritik der Gegenwart in eine ähnliche Richtung denkend, äußerte sich 1991 David Jevans an der zweiten *Conference on Cyberspace*. Dabei bezog er sich nicht nur auf die dem Cyberpunk zugesprochene Gesellschaftskritik in Form der Dystopie, sondern machte auch auf eine zunehmende Distinktion zwischen den frühen literarischen Cyberpunk-Inhalten und der späteren Rezeption aufmerksam. So kritisiert Jevans die, gemäß seinem Eindruck, sowohl in den Cyberpunk-Magazinen als auch in der Forschung und Produktion Anklang findende Affirmation des Cyberpunks als Vorlage für reale Entwicklungen, für die er zugleich eine (psychologisierende) Erklärung einbrachte:

The ›matrix‹ was an analogy for government and the economy, with all the vices of power, misuse and secret police. It was used to show how people are controlled by hidden force, notably the government. Some scientist and cyberspace enthusiast are pursuing Gibson's vision as a plan for the development of virtual reality. Cult magazines, such as *Mondo 2000*, have begun to appear. Mixing virtual reality, psychedelic drugs, and underground punk culture. [...] Scientist who hop on this bandwagon are doing so because they live isolated lives, revel in science fiction and want to bring this vision to life. They want to create a world where they have complete control. A world where

transhumanistische Entkoppelung von Körper und Geist führte für Molly zu einer intensivierten Verwertung ihres machtlosen Körpers. Doch Molly erfährt die damit einhergehende (barbarische) Entfremdung, als sie sich aufgrund eines Softwarefehlers nach und nach an Bruchstücke der jeweiligen Situationen zu erinnern beginnt beziehungsweise erlebte Situationen in ihren Träumen erscheinen. Dem enthalten ist eine Ambivalenz der weiblichen Figuren. Diese sind einerseits aufgrund spezieller Fähigkeiten oft besonders mächtig. Andererseits werden sie zugleich als Fetisch-objekt gezeichnet, stehen narrativ fast immer in Abhängigkeit von ihren männlichen Verbündeten und erscheinen (in einem kulturhistorisch traditionsreichen Bild) als triebgesteuerte Wesen, deren Motivation einzig das (berechtigte) Rachebedürfnis aufgrund früherer Gewalterfahrungen ist. So ist beispielsweise Mollys Traumaverarbeitung zugleich Teil eines Rachewunsches an der patriarchalen Gewalt. In der Eindimensionalität der gezeichneten Figur führt dies allerdings dazu, dass sie in der Interaktion mit der Hauptfigur Case triebgesteuerter, unkontrollierter und eignessinniger als dieser erscheint. (Vgl. Springer, Claudia: *Sex, Memories, and Angry Women*, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 168ff.) Andere Beispiele hierfür bilden Sara aus Walter John Williams *Hardwired* oder Jim Starlins und Daina Graziunas' *Lady El* (1992).

85 Rosenthal, Pam: *Jacked In: Fordism, Cyberpunk, Marxism*, in: *Socialist Review* (21), 1991, S. 90.

the scientist is ›cool‹. A world where the technologically illiterate are mastered over by cyberpunk computer hackers. The idea of modelling virtual reality after Gibson's cyberspace is ridiculous. Dante described hell in his *Inferno*, but no one wants to actually build it! Building a cyberspace that mimics Gibson's ›matrix‹ is like building a spaceship modeled after starship enterprise.⁸⁶

Dass die Cyberpunks eine anziehende ›Coolness‹ beziehungsweise eben ein Identifikationsangebot ausstrahlten, das Anklang fand, ist damit ebenso wiederkehrender Befund. Kritiken am Cyberpunk gab es, wenn auch zu Beginn in der breiten Öffentlichkeit meist ignoriert, auch von verschiedenen AutorInnen, die selbst Teil der Bewegung waren oder als Science-Fiction-AutorInnen zumindest einen gewissen Einfluss darauf hatten.⁸⁷ Jeanne Gomoll wies beispielsweise 1986 in einem offenen Brief auf die fehlende Auseinandersetzung der männlichen Cyberpunk-Autoren mit der feministischen Science-Fiction hin.⁸⁸ Einen Bestandteil solcher Auseinandersetzung bildete immer wieder die Frage, wie der Cyberpunk politisch zu lesen sei, insbesondere anhand der Debatte, inwiefern darin das Kapital affirmsiert oder aber über die Sichtbarmachung der sich verändernden Bedingungen seiner Akkumulation kritisiert werde. In eher kreativer Form äußerte sich 1988 der amerikanische Science-Fiction-Autor Harold Jaffe dazu. In seinem für das *Cyberpunk Forum/Symposium*⁸⁹ (1988) des *Mississippi Review* geschriebenen Gedicht *Foucault the Cyberpunks* forderte er am Ende der fünf Strophen jeweils eine ›kritische Praxis‹ ein: »Discipline and punish the Cyberpunks.«⁹⁰ Die Referenz auf Foucaults Buchtitel überspitzt nicht nur den gehegten Wunsch und die Kritik an der fehlenden Distanz der Cyberpunks, die kein Auge mehr dafür haben, was für Subjekte sie mitkonstituieren, sondern nimmt zugleich die von den Cyberpunks affirmsierten postmodernen Text-Stücke aufs Korn, die mitunter als eklektische Theoriebausteine in den Romanen verarbeitet wurden. Jaffes Gedicht ist darüber hinaus vor allem deswegen erwähnenswert, weil es lyrisch jene Kritikpunkte zusammenfasst, die ähnlich auch von anderen linken KritikerInnen geteilt wurden. Für Jaffe erscheinen die Cyberpunks als eine »counter-culture who have allied themselves with technology in the service of a fast rich life«⁹¹. Dieser Dienst enthält mit der Verbrüderung der Technologie eine Doppeldeutigkeit. Die Datenwelt der Cyberpunks ist nicht nur, wie immer wieder erwähnt und wie die Cyberpunkgeschichten selbst, ›reich an Informationen‹, sondern auch an Kapital. Und gerade Letzterem unterwerfen sich die Cyberpunks ebenso, wie Jaffe in den letzten beiden Strophen schreibt:

Alvin Toffler's apology for multi-nationals
& uncontaminated Technology

86 Jevans, David: A Cynic in Cyberia, in: The Second International Conference on Cyberspace. Collected Abstracts, Santa Cruz 1991, S. 81.

87 Vgl. McCaffery u.a.: Cyberpunk Forum/Symposium, 1988.

88 Vgl. Gomoll, Jeanne: An Open Letter to Joanna Russ, in: Aurora. Speculative Feminism SF 10 (1), 1986, S. 7–8.

89 Für eine Übersicht vgl. McCaffery: The Desert of the Real, 1988.

90 McCaffery u.a.: Cyberpunk Forum/Symposium, 1988, S. 45.

91 Ebd.

called The Third Wave (not Reich)
 is canonized by Cyberpunks
 Discipline and punish the Cyberpunks.

Bikers/hackers/rockers/wall of sound
 constitute a counter-culture
 of silence
 in the service of a rich fast life
 Discipline and punish the Cyberpunks.⁹²

Den Cyberpunks und ihren AnhängerInnen ist die kritische Distanz zur Computertechnologie abhandengekommen. Aus der Faszination für Tofflers Analyse ist eine Affirmation des Informationszeitalters geworden – und damit auch, so die Kritik, des autoritären (Überwachungs-)Staates. Dadurch verstummt die Stimme der neuen Gegenkultur zu einer Stille, die sich als kritiklose Anpassung zeigt und die vielmehr Ausdruck des Systems und keine widerständige Antwort darauf ist. Vergleichbar mit dieser Einschätzung charakterisierte Andrew Ross den Cyberpunk wenige Jahre später als in seiner politischen Konsequenz irritierende Verbindung von *High Tech* und *Low Life*, also als »adventurist culture of the high-tech console cowboy with the atmospheric ethic of the alienated street dick whose natural habitat was exclusively concrete and neon«⁹³; eine Kombination, so die zweite kulturdagnostische Einschätzung von Ross, die sich als kulturelle Ergänzung zu der »Yuppie gentrification«⁹⁴ der 80er-Jahre lesen lässt. Wie sich im Folgenden zeigen wird, steckt hinter dieser Kritik eine längere Entwicklung des Cyberpunks, deren Bedeutung sich im Verlaufe der Jahre verschärfe, insbesondere nachdem sich die Bewegung ab Ende der 80er-Jahre nach dem Abflauen der literarischen Bewegung zu einer realen Subkultur wandelte, dessen libertäre Weltanschauung und die dazugehörigen Computerimaginationen sich tatsächlich als eine nach Aufmerksamkeit lechzende »apology for multi-nationals & uncontaminated Technology« beschreiben lässt.

Cyberpunk als politische Literatur: *City Come A-Walkin'*

Im Cyberpunk werden Computer- und Netzwerktechnologien eine zentrale Rolle für die persönliche Entfaltung zugeschrieben. Diese auf den ersten Blick banale Beobachtung ist insofern bemerkenswert, weil Shirley als der »Patient Zero«⁹⁵ des Genres in *City Come A-Walkin'* (1980) noch weitaus stärker darum bemüht war, die Ambivalenzen in der Bewertung des technologischen Fortschrittes ins Zentrum zu rücken und sie an politische Beobachtungen zu koppeln.⁹⁶ So kann die Frage, wie mit Computertechnologien um-

92 Ebd.

93 Ross, Andrew: *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits.*, London 1991 (The haymarket series), S. 147.

94 Ebd.

95 Gibson, William: *Forward*, in: Shirley, John: *City Come A-Walkin'*, 2000, S. 1.

96 Politische Fragen öffnen sich auch in Shirleys *Eclipse*-Trilogie (1985–1990). Doch bezüglich Computerimaginationen sind diese weniger ergiebig, da in diesen stärker die politischen Fraktionen – unter anderem eine aufstrebende, sich aus einem privaten Sicherheitsdienst rekrutierende faschistische Kraft und ein ebenso faschistischer Sohn Le Pens – und nicht die (Computer-)Technologie

gegangen beziehungsweise wie sie zu bewerten sind, so eine Botschaft aus Shirleys Roman, letztlich nur in der Diskussion darüber geklärt werden, was neben der Frage nach der technologischen Grundlage sozialer Veränderung auch die Frage nach dem Kollektiv beziehungsweise Subjekt betrifft, das als Korrektiv für falsche Entwicklungen wirken kann.

Zur Handlung von *City Come A-Walkin'*: Im San Francisco von 1991 prägen Prostitution, Subkulturen und Gangs die Stadt. Eine Bürgerwehr, die *Vigilantes*, kurz *Vigs*, will diesem Zustand im Namen einer puritanischen Moral Einhalt gebieten. Sie jagen Prostituierte und fordern Nachtclubs auf, ihren Regeln zu gehorchen. Dabei geht es weniger um eine konservative Moral denn um die Durchsetzung der mafiosen Verstrickung ihrer Bosse. Diese setzen nicht nur auf die Schlagkraft der *Vigs*, sondern auch auf eine Infiltration des *Bureau of Electronic Disbursement* (BED) und des Systems der *Instantaneous Transfer of Funds* (ITF). In der weitgehend bargeldlosen Zukunft bestimmt der elektronische Zahlungsverkehr die Welt. Selbst BettlerInnen besitzen elektronische Konten, die zentral verwaltet und kontrolliert werden. Wer die digitalen Finanzdienstleistungen in seiner Hand hält, besitzt ungeheure Macht. Entsprechend führt die Computerisierung zu einer Zunahme potenzieller Kontrollmöglichkeiten. Dagegen wehren sich die beiden ProtagonistInnen Stu *'Cole'*, Besitzer des Nachtclubs *Anesthesia*, der sich für die Rechte der Prostituierten einsetzt und der eine Petition für den Erhalt von Bargeld in Clubs startet, und *'Catz'* Wailen (mit bürgerlichem Namen Sonja Pflug), Sängerin einer experimentellen *'Angst-Rock'*⁹⁷-Band. Bei einem Auftritt im *Anesthesia* treffen die beiden auf *'Stadt'*, eine personifizierte Manifestation San Franciscos. *'Stadt'* (als Figur der Handlung und nicht als Begriff im Folgenden mit Anführungszeichen) ist die »sum total of the unconscious cognition of every brain in the city«⁹⁸. Als solches tritt sie zu Beginn in Form eines Menschen auf. Sie kann aber auch über Telekommunikationsverbindungen, wie das TV oder das Radio, Kontakt mit Cole aufnehmen und als »matrix of ideas, concepts pressed into concrete and asphalt«⁹⁹ Gasleitungen zur Explosion oder den Verkehr zum Stillstand bringen. *'Stadt'* sieht sich genötigt, in Erscheinung zu treten, weil sie sich vor ihrem Ende fürchtet. Die voranschreitende Computerisierung würde eine Dezentralisierung fördern, die die Städte entvölkert, und die rigide Moralvorstellung der *Vigs* nimmt der Stadt ihr kulturelles Gesicht. Als *'Krebsgeschwür'*, das entfernt werden muss, bezeichnet *'Stadt'* deswegen die ihr feindlich gesinnten Organe und beginnt sie nach und nach mit Hilfe von Cole und Catz zu entfernen. Während sich Catz mit anderen Städten verbündet und am Charakter der Manifestation von San Francisco zu zweifeln beginnt, unterwirft sich Cole dem Willen von *'Stadt'*. Er erfüllt deren Befehle und stirbt

selbst im Zentrum stehen. Es gibt darin zwar durchaus nennenswerte technologische Neuerungen, beispielsweise cyberspace-artige Netzwerke und deren sichtbar gemachte Mystifizierungen in Form neuer Kulte oder aber Propagandaschikanen wie *'Worldtalk'*, das über die Ausstrahlung von Propaganda Einflussmöglichkeiten besitzt. Dennoch spielt darin die Auseinandersetzung mit den dem unidirektionalen TV zugeschriebenen Motiven eine wichtigere Rolle.

- 97 Angst Rock wird im Roman zu Beginn als harter improvisierter Rock beschrieben. Wenn auch nie hundert Prozent klar wird, was damit tatsächlich gemeint ist, ließe sich der Stil vielleicht als etwas punkigerer experimentellerer Grunge beschreiben.
- 98 Shirley, John: *City Come A-Walkin'*, New York 2000, S. 58.
- 99 Ebd., S. 78.

am Ende, indem ›Stadt‹ ihn mit Kabeln erdrosselt und ersticht, damit er nunmehr als eine Art digitales Bewusstsein in den elektronischen Verbindungslinien der Stadt entzweitlich fortleben kann.

Mit seiner informellen Wirtschaft und Menschen am Rande der Gesellschaft ist die Stadt der Zukunft in *City Come A-Walkin'* ein Ort des Elends. Dem entgegen konstituieren sich gerade in diesen Umständen emanzipatorische Nieschen und eine Solidaritätskultur mit Wertschätzung für die gesellschaftlichen Ränder. Die Prostituierten sind wichtige BewohnerInnen der Stadt. Die Punks und Angst-Rocker (auch als ›Angsters‹ bezeichnet) bringen kulturelle Innovation. Und die von Homosexuellen bevölkerten Quartiere werden von Cole als wichtiger Teil des kulturellen Alltags und sozialen Zusammenlebens wahrgenommen. Der Community-Zusammenhang, den man sich in den früheren Visionen der Gegenkultur durch eine dezentralisierte Abkehr von den Städten erhoffte, ergibt sich in *City Come A-Walkin'* gerade weil in den urbanen Zentren Menschen zusammengepfercht werden und sie sich darin Alternativen erbauen müssen. Als Clubbesitzer offeriert Cole für die verschiedenen Bevölkerungsgruppen einen gemeinsamen Raum. Hier versammeln sich Prostituierte, Punks oder Angst-Rocker, ohne dass sie sich für ihre Identität oder ihren Beruf rechtfertigen müssen. Die auch von den Subkulturen verwendeten neuen Technologien spielen dabei ebenfalls eine fortschrittliche Rolle. Catz' Angst-Rock-Band nutzt beispielsweise die Wirkung elektronisch verstärkter Gitarren und Bässe. Im Gegensatz zu anderen Cyberpunk-Werken gehört die Computerkultur jedoch nicht zum progressiven Bestandteil elektronischer Technologien. Cole erhält von ›Stadt‹ gar den Befehl, den Zentralrechner für den ITF in die Luft zu sprengen, da dieser als Teil des Problems beseitigt werden muss. In den Worten von ›Stadt‹ liest sich dieser Auftrag zugleich als verallgemeinerter Aufruf gegen die Computertechnologie: ›The links. The computer. That cancer in my breast. The thing has to be destroyed.‹¹⁰⁰ Eine vergleichbare Ablehnung betrifft die elektronische ›Disco‹-Musik. Als Steigerung kulturindustrieller Mechanismen wird diese in *City Come A-Walkin'* ›computer-made‹¹⁰¹ produziert. Sie richtet sich automatisch nach dem vorgegebenen Geschmack des Publikums und generiert so das urbane Hintergrundrauschen einer kulturellen Innovation gegenüber feindlich eingestellten Kulturindustrie. Catz kritisiert diese elektronische Musik, die keine Kreativität mehr zulässt, als ›a tool of repression, a soothing social sedative that helped reaffirm things-as-they-are‹¹⁰², und ›Stadt‹ bezeichnet diese später als eine ›hypnosis‹¹⁰³, die die StädtebewohnerInnen in ihrem geistigen Zustand lähmt. Gleichzeitig jedoch strahlt ›Stadt‹ in ihrem ersten Auftritt Disco-Musik ab. Der Roman gibt für dieses widersprüchliche Verhalten eine einfache Erklärung: Als artikuliertes Unterbewusstsein aller BewohnerInnen der Stadt spiegelt sich in ihrer Personifikation nicht einfach ein emanzipatorisches Vermächtnis, sondern all jenes, was die Stadt durch ihre BewohnerInnen ausmacht. Eine verhängnisvollere Manifestation dieser Summe positiver wie negativer Eigenschaften ist die blutige Mordlust. Das Geschwür der *Vigs* sieht ›Stadt‹ erst

¹⁰⁰ Ebd., S. 148.

¹⁰¹ Ebd., S. 22.

¹⁰² Ebd.

¹⁰³ Ebd., S. 212.

dann entfernt, wenn alle umgebracht sind, und zwar sowohl die Bosse als auch alle einfachen HelferInnen. Unter anderem aufgrund dieser brutalen Charakterzüge wendet sich Catz von ›Stadt‹ ab. Dennoch behält das manifeste Bewusstsein der Stadt einen kollektiv konstituierten emanzipatorischen Kern, der sich in einem politischen Widerspruch äußert. So geht es in der Auseinandersetzung von Catz und Cole gegen die Vigs und ihre Bosse letztlich um den Kampf einer unterdrückten und machtlosen Mehrheit gegen eine mächtvolle Minderheit. Während Erstere die kulturelle Kraft neuer Technologien nutzen, beispielsweise in Form von Musikinstrumenten, machen sich Letztere Computer zunutze. So zumindest deutet es ›Stadt‹, als Cole aufgrund eines begangenen Mordes unsicher wird, ob er weiterhin mit ihr zusammenarbeiten soll:

I'm fulfilling the frustrated desires of all the people in this city. They're secretly afraid of IFF and BED and the computerization of the world and the decentralization of the city. They're afraid of the men who are using those things to gradually take control of them. In spite of the conditioning that makes them want to consciously accept it, unconsciously they want to fight back.¹⁰⁴

Wie in Form der Disco-Musik besitzen Computer einen repressiven Kern, der sich in einem falschen Bewusstsein niederschlägt. Doch im manifest gewordenen Unterbewusstsein etabliert sich ein politischer Widerstand dagegen. So führt Cole im Sinne der Stadt den Kampf gegen die hypnotisierende Technologie, vor der eigentlichen Handlung, indem er eine Petition lancierte und sich überlegte, für das Bürgermeisteramt zu kandidieren; später, indem er mit Catz und ›Stadt‹ den aktiven Kampf mit den Vigs aufnimmt. ›Stadt‹ ist allerdings nicht immer vertrauenswürdig. Auch bei dieser zitierten Stelle bleibt die Unsicherheit, ob sie die Wahrheit sagt oder ob sie Cole nur um den Finger wickeln will. Immer wieder will ›Stadt‹ diesen nämlich davon überzeugen, dass die Erschießung der Wachen der Computereinrichtung richtig war, da diese letztlich nicht durch Cole oder ›Stadt‹, sondern durch das Unterbewusstsein aller BewohnerInnen ausgeführt wurde. In der Verhinderung, dass die Stadt durch die durch vernetzte Computer ausgelöste Dezentralisierung an Bedeutung verliert, scheinen alle Mittel legitim. Die Unsicherheit, wie diese Position zu bewerten ist – und damit auch die Unsicherheit bezüglich der artikulierten Kritik an der einst durch die Gegenkultur vertretenen Hoffnung auf Dezentralisierung –, spiegelt die grundlegende Unsicherheit von Shirleys Roman, der Argumente für die technikkritischen als auch für jene technikoptimistischen Positionen bereitstellt, die im späteren Cyberpunk wichtig werden sollten.

Ebenso zwiegespalten gibt sich der Roman in der Frage, ob Widerstand überhaupt möglich ist und durch wen er repräsentiert werden soll. Sind es beispielsweise die subkulturellen Kollektive, mit denen Cole in Verbindung steht, die die Basis des Aufstands bilden, oder nicht doch nonkonformistische EinzelgängerInnen wie Catz, die als Avantgarde für Veränderung sorgen? Der Roman offeriert beide Möglichkeiten. Auf der einen Seite bilden ›Punk‹ und ›Rock‹ als Subkulturen einen kollektiven Ursprung der Ablehnung repressiver Technologie, und beide wollen nicht in der affirmativen Computerkultur aufgehen. Sie widersetzen sich nicht nur der computergenerierten Musik, sondern

104 Ebd., S. 77.

auch der ebenfalls durch die Computer hervorgebrachten Einheitsmode: die Punks, indem sie ihre Kleider selbst herstellen und verzieren, die Angst-Rocker, indem sie unpassende Uniformen tragen und so ein Gegenbild zur kulturindustriell hergestellten Uniform bilden. Gleichzeitig mahnt Catz am Ende jedoch, dass die Punks und Angst-Rocker letztlich ebenso manipulierbare und passiv durch modische Trends hervorgebrachte Gruppen seien. Im Widerspruch von Masse und Individuum will sie selbst nicht wie die »mass of people«¹⁰⁵ werden und weder in der Subkultur noch in der Stadt aufgehen. Stattdessen strebt sie nach einem eigenen Weg als Künstlerin, der durch ihre ununterbrochene Nonkonformität ermöglicht werden soll. Cole jedoch, der später selbst zum Teil der Stadt wird, entgegnet diesem Vorschlag, dass sich Catz dies nur dann leisten kann, wenn sie erfolgreich wird und sich damit selbst wieder zum Ursprung einer Verwertungslogik und möglicherweise gar einer neuen Subkultur macht. Während spätere Cyberpunk-Romane dieses Problem zugunsten den überwiegenden Versprechen der individuellen Entfaltung ignorieren, belässt es *City Come A-Walkin'* in Form der beiden Figuren bei der offenen Frage, ob überhaupt ein Weg der individuellen Befreiung existieren und ob die Subkultur eine als Kollektiv emanzipatorische Rolle einnehmen kann.

Solche Unsicherheiten bezüglich der richtigen Position weiten sich auch auf die Bewertung der vernetzten Computer aus. So bleibt beispielsweise die Frage, ob die BewohnerInnen von San Francisco die Computertechnologien zu Recht ablehnen, letztlich ungeklärt. Zwar sind »Stadts« Bemerkungen in Verbindung mit der Kritik der elektronischen Musik ein Hinweis auf mögliche Positionen. Doch nicht nur wird deren Hass immer wieder durch Catz angezweifelt, auch bemerkt Cole an einer anderen Stelle, dass die computerisierte Dezentralisierung zwar durchaus die Kontrollmöglichkeiten verstärken würde, dies allerdings gleichzeitig dazu führen könnte, dass sich die Macht der Mafia ebenfalls nicht mehr konzentrieren würde. Ähnlich ambivalent verhält sich der Roman in der Bewertung einer Art Präform des Cyberspace. Diesbezüglich existieren in *City Come A-Walkin'* zwei Repräsentationsvorschläge, wie man sich die vernetzte Welt vorzustellen hat. Im Moment der größten Angst verweist Cole auf bereits bekannte Computer- und Netzwerkimaginationen. Den Computer des ITF Data Distribution Center, den er im Auftrag von »Stadt« zerstören soll, denkt er sich als »a gigantic mechanical black widow spider squatting amidst terminal linkage lines that were its webbing«¹⁰⁶. Dieses Bildnis eines großen und mächtigen Mainframes, das die Verbindungen zu den Terminals wie ein zentralisiertes Spinnennetz nutzt, um seine Beute zu fangen, widerspricht jedoch seiner zweiten Erfahrung. Bevor Cole stirbt beziehungsweise bevor er zur neuen Lebensform transzendent wird, wird er erstmals in die elektronische Erfahrung der Stadt eingeweiht. Hinter verschlossenen Augen erscheint ihm ein gigantisches elektronisches Netzwerk, das er als »endless blueprint of the electrical neural channels«¹⁰⁷ sieht. Die visuell wahrgenommenen Verbindungslien von elektrischen Kabeln, Kommunikationsverbindungslien und Verkehrsachsen wirken wie überlappende dreidimensionale Städtepläne. Das elektronische Bewusstsein der Stadt zeigt sich als Abstraktion des urbanen Zentrums – im später erschienenen Nachwort legt Gibson nahe, dass er sich

¹⁰⁵ Ebd., S. 141.

¹⁰⁶ Ebd., S. 150.

¹⁰⁷ Ebd., S. 130.

in seiner Cyberspace-Vorstellung in *Neuromancer* davon inspirieren ließ. Diese virtuelle Abstraktion kann wie eine Karte oder ein virtuelles Interface über die reale Stadt gelegt werden, so deutet es Coles Erfahrung nach seinem Tod an – dies durchaus im Unterschied zu späteren Cyberpunk-Konzepten, in denen der Cyberspace parallel zur Realität existiert und nicht wie in *City Come A-Walkin'* darübergestülpt wird. Ohne zeitliche und körperliche Beschränkungen erscheint die Stadt und ihre BewohnerInnen nun als transparenter Raum, dem Cole eine Vielzahl neuer Informationen entnehmen kann. Als transparente Gebilde offenbaren Gebäude und Personen alles, was man wissen will. In dieser demokratisierten Informationslandschaft findet ein zweiter Bruch mit dem kollektiven Stadtbewusstsein statt. Der nunmehr in das Netzwerk transzendierte Cole sieht den Geist eines jungen Vaters und erkennt endgültig, dass die Mordlust von ›Stadt‹ weit über das eigentliche Ziel hinausgeht. Der freie Zugang zu Informationen gewährt ihm den besseren Einblick darüber, was letztlich tatsächlich den BewohnerInnen der Stadt zugutekommt. In diesem Sinne erscheint die Transzendierung in das Netzwerk als demokratisierende Erfahrung, da dahinter nicht nur der Verblendungszusammenhang der Computer, sondern auch das falsche Bewusstsein von ›Stadt‹ aufgelöst wird. Doch erneut finden sich auch andere Andeutungen.

In Fragen der computerisierten Stadt bleibt sich *City Come A-Walkin'* bis zuletzt unsicher, ob der erfolgte Widerstand gegen die falsche Entwicklung richtig war oder nicht. Zwar konnte die Macht der mit der Mafia verstrickten BED und ITF erfolgreich gebrochen werden, doch langfristig lässt sich der Wandel nicht aufhalten. Dies zumindest ist die Erkenntnis der nunmehr elektronisch lebenden Persönlichkeit Coles, wie er ›Stadt‹ am Ende wissen lässt: »In forty years or so, their time, the city will be almost dead. ITF and the other systems will make the Global Village possible. All communities will be small – a few hundred people – and a different sort of collective mind will take shape.«¹⁰⁸ McLuhans *Global Village* wird, als dezentralisierte Vernetzung, zwar weder von Cole noch von Catz aktiv ersehnt, es wird hier jedoch von Cole als evolutionäre Entwicklung des zivilisatorischen Fortschritts angekündigt. Ob sich das sich daraus ergebende neue Bewusstsein progressiver als ›Stadt‹ gestalten wird oder nicht, wird sich erst zeigen. Der eigentliche Bruch mit der positiven Netzwerkerfahrung findet sich dann jedoch im Epilog. Darin macht sich der elektronisch fortlebende Cole über die Tonkanäle eines Tonstudios für Catz bemerkbar. Die Liebeserklärung offeriert ganz im Sinne der heteronormativen Familienpläne der Cyberpunk-Werke ein Happyend. Coles virtuelle Präsenz könnte eine Zusammenkunft mit Catz ermöglichen und so deren emotionale Schmerzen heilen. Beide könnten nunmehr glücklich ihren eigenen Weg gehen und trotzdem für immer vereint sein – auch in ihren unterschiedlichen Positionen. Doch Catz reagiert harsch und abweisend auf Coles Erscheinung: »Damn! Are you going to give me that I'll-always-be-with-you-in-spirit trash? No credit. I don't want you here with me all the time.«¹⁰⁹ Man kann Catz' Ablehnung mehr als ›nur‹ wütende Punk-Attitude lesen. Sie stellt die Vorteile der Körperlosigkeit digitaler Zustände und das ›Desire to get wired‹ infrage, die in den Folgewerken und Magazinen des Cyberpunks

¹⁰⁸ Ebd., S. 211.

¹⁰⁹ Ebd., S. 216.

als zunehmende Sucht¹¹⁰ und als ersehnte transzendentale Erfahrung des Computerzeitalters wahrgenommen wird: Die digitale Welt ist kein neues Paradies, sondern ein »Spirit Trash«, eine entpolitisierte Karikatur der einst erhofften utopischen Visionen.

Diese das Ende von *City Come A-Walkin'* bestimmende »Meinungsverschiedenheit« wird in den folgenden Cyberpunk-Werken zunehmend aufgelöst: Bei Vinge, Gibson oder Stephenson erhält das Individuum Vorzug gegenüber dem Kollektiv, Punk wird zur Verhaltensimitation und Subkultur zum Ambiente. Das heißt nicht, dass Kollektive und politische Fragen gänzlich verschwinden würden. Bei Gibson beispielsweise geht es immer wieder um subkulturelle Bewegungen. Im Kontext hiervon finden sich auch Verweise aus dem Höhepunkt der Gegenkultur. Es tauchen Städte mit geodätischen Kuppeln auf, und trotz der Macht der Unternehmen gibt es mit dem Militär eine staatliche Institution, die im Cyberspace noch immer eine Macht darstellt. Vor dessen Netz hat selbst Case Respekt, und der mächtige Computervirus, mit dem der letzte Angriff ausgelöst wird, stammt aus militärischer Produktion – der Cyber-Cowboy, der sich letztlich militärischer Technologie bedient, entspricht einer gelungenen Pointe, mit der Gibson am Rande die Anwendungsgeschichte von Computertechnologien einbaut.¹¹¹ So erklärt beispielsweise die KI Armitage Case, wie HackerInnen wie er durch das Militär und durch die Industrie zu Spionagezwecken entwickelt wurden: »We invented you«¹¹². Trotz dieser Integration spielen Subkulturen eine potenziell emanzipatorische Rolle, doch anders als in *City Come A-Walkin'* nicht als kollektiver Ursprung der Handlung, sondern als temporäre Verbündete, die nach getaner Arbeit wieder in der Bedeutungslosigkeit verschwinden. In *Neuromancer* gehören beispielsweise eine Reihe abtrünniger »Cyber«-Rastafaris zu den PartnerInnen von Case und Molly. Jene haben einen »sense of community«¹¹³, wie Molly meint, der sich in ihrer Solidarität positiv von anderen Gruppen abhebt.¹¹⁴ Mit dem Dub besitzen sie zudem eine eigenständige kulturelle Ausdrucksform, die anders als Disco-Musik keine hypnotische Wirkung enthält und die Case an einer Stelle gar aus dem Cyberspace rettet: Als Neuromancer unsicher wird, ob die Vereinigung mit Wintermute tatsächlich richtig ist, versucht er Case davon zu überzeugen, im Cyberspace zu bleiben. Maelcum, der Rastafari-Pilot, muss Case in der Folge durch eine Drogenüberdosis zurückholen und ihn dadurch retten. Leider ist das, was Gibson als Hinweis auf die emanzipatorische Rolle der Subkulturen einführen will, wie Samuel Delany angedeutet hat, jedoch nur bedingt gelungen.¹¹⁵ Dennoch ist

¹¹⁰ Wobei bereits Cole nach seiner noch lebenden, transzendenten Erfahrung erste »Entzugserscheinungen« zeigt.

¹¹¹ Vgl. Daley, Christopher: Case Studies in Reading 1, in: Hubble, Nick (Hg.): The Science Fiction Handbook, London 2013, S. 97.

¹¹² Gibson: Neuromancer, 1994, S. 28.

¹¹³ Ebd., S. 104.

¹¹⁴ Vgl. Whalen: The Future of a Commodity, 1992, S. 83.

¹¹⁵ Die pseudoreligiösen Computer-Illiteraten, bei denen Frauen keine Rolle zu spielen scheinen, die sich letztlich von Wintermute einspannen lassen und die entgegen Case vom Cyberspace ausgeschlossen sind, folgen eher einer klischierten Außenwahrnehmung als einer tatsächlichen Auseinandersetzung mit Subkulturen und nichtwestlichen Kulturen – sie entsprechen wohl gerade deswegen aber einem realen Ausdruck beziehungsweise dem politischen Unbewussten der Gegenkultur wie auch der Cyberpunk-Autoren. Vgl. Dery, Mark: Black to the Future. Interviews with

der Hinweis auf die Rastafaris beziehungsweise Maelcum an dieser Stelle zumindest für zwei Hinweise interessant. Erstens macht dessen rettende Handlung sichtbar, dass es Case nicht wie späteren Cybervisionen um eine Auflösung in den Cyberspace geht. So ist auch dessen sozialer Aufstieg, wie das Ende verrät, ein weltlicher, bei dem der Cyberspace letztlich trotz seiner Suchtwirkung noch Mittel zum Zweck bleibt. Dies gilt auch für alle anderen *Console Cowboys* und weiteren ›Stämme‹, beispielsweise die HackerInnen der Panther Moderns. Zweitens sind, anders als in *City Come A-Walkin'*, die Handlungsspielräume für Gibsons ›Hi-Tech Counterculture‹ beschränkt. Die Kommodifizierung als Modus Operandi computerisierter Gesellschaften hat sich bis an die Ränder durchgesetzt. Ob Panther Moderns oder Cyber-Rastafaris, sie alle finden ihre Nischen, in denen sie wie die *Console Cowboys* ihren Lebensunterhalt innerhalb der computerisierten Welt finden, sei es, indem sie Daten abzwacken, Software verkaufen oder sich via Datenkanäle in Systeme haken. Eine darüber hinausgehende Auflehnung, in der es mehr als nur zur Machtverschiebung und einer besseren DIY-Verwertung kommt, deutet sich allerdings nicht an.

Die virtuelle Welt zwischen magischem Jargon und modernster Technologie

Ultimately, the magic jargon was perhaps the closest fit in the vocabulary of millennium Man.¹¹⁶

(Vernor Vinge: *True Names*)

Die Frage nach der sich verändernden politischen Bedeutung der Subkultur ist zwar ein analytisch interessanter Aspekt, aber dies trifft wohl nicht die wichtigsten Entwicklungen des Cyberpunks. Für die Geschichte der literarischen Werke um einiges prägender ist die bereits angesprochene Transformation des Cyberspace zur protokollierten und verwertbaren Informationslandschaft. Mit Fokus darauf wird im Folgenden nochmals stärker die anfängliche aufgebrachte Forschungsfrage aufgenommen, wie sich die Cyberspaceimagination im Laufe der Zeit veränderten. Kriterium hierfür bildet das Verhältnis zwischen eigener Fantasie als Gestaltungsgrundlage der virtuellen Welt und dem gefestigten, in seiner Größe und Erscheinung durch Protokolle vorgeschrivenen virtuellen Raum. Die virtuelle Welt von *True Names* entspricht hier noch einem »elastischen«¹¹⁷ Raum, der durch das eigene Unterbewusstsein hervorgebracht und manipuliert werden kann. Magische Konzepte und Metaphern prägen die Darstellung des digitalen Netzwerkes. In Gibsons Werken festigt sich die virtuelle Welt zu einem unabhängiger vom Unterbewusstsein der BenutzerInnen existierenden Raum – wobei Gibson in seiner *Neuromancer*-Triologie zwei Varianten der digitalen Virtualität zu bieten hat: Neben der virtuellen Realität in Form des Cyberspace existiert mit ›Simstim‹ (›Simulated Stimulation‹) die Möglichkeit, die Wahrnehmung einer anderen Person in sein eigenes Bewusstsein zu übertragen, um so beispielsweise die Empfindungen oder auch nur das Blickfeld einer

Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cybersculture*, Durham 1994, S. 195.

¹¹⁶ Vinge: *True Names*, 2001, S. 252.

¹¹⁷ In der Bedeutung von ›anpassungsfähig‹ und ›flexibel‹.

Person zu simulieren. Für Case und andere Cowboys ist Simstim allerdings eine niedrigere Form der Virtualität. Wenn auch die Zugänge von Simstim und der Matrix sich durch die direkten Verbindungen ins Hirn gleichen, löst Ersteres eine gänzlich andere Erfahrung aus: Der »Flesh input«¹¹⁸ von Simstim multipliziert zwar die subjektiven Erfahrungen, reduziert die digitale Welt aber auf eine Steigerung (unterbewusster) Triebe.¹¹⁹ Dem entgegen steht der Wunsch der Cowboys, den Cyberspace als eine (temporäre) Erfahrung zu erleben, die den Geist vom Körper und seinem Unterbewusstsein löst – ohne dabei den sinnlichen Möglichkeiten von Simstim ganz zu entsagen. Der Cyberspace erscheint dabei als eigenständiger Raum, wobei dessen unendliche Größe unkontrollierbar und Furcht einflößend wirkt – ein Eindruck, den *Neuromancer* mit *Tron* teilt.¹²⁰ Mit Neal Stephensons *Snow Crash* löst sich die Unkontrollierbarkeit auf, während die Unbegrenztheit über die unendliche Kapitalakkumulation als Versprechen der *New Economy* neu definiert wird. Der Cyberspace wird zu einem begrenzten und unabhängig vom eigenen Bewusstsein »owned, managed and controlled space«¹²¹, so die Charakterisierung des digitalen Raums von David Bell, der kein Gegenbild mehr zur Realität bildet, sondern weitaus stärker mit dieser verbunden ist beziehungsweise der zu dessen Erweiterung von Shopping- und Arbeitswelt für die Massen wird, und der so nochmals ganz anders die Frage eröffnet, wie sich darin noch Handlungsmacht erzielen lässt.

In Vinges Novelle muss der Protagonist Roger Pollack eine mysteriöse, die Welt bedrohende Macht bekämpfen. Pollack nennt sich im Netz, genannt »Other Plane«, Mr. Slippery und ist einer von wenigen begnadeten HackerInnen, die die virtuelle Welt bevölkern und dort ihr kreatives Unwesen treiben. Doch weil die Bundesbehörde den richtigen Namen hinter dem Avatar herausgefunden hat, wird er erpressbar. Das (Märchen-)Motiv mit dem erkannten Eigennamen geht auf Ursula Le Guins *Earthsea*-Trilogie zurück, wobei Vinge der Suche nach dem Namen in Verbindung mit dem Cyberspace nochmals eine neue Bedeutung gibt.¹²² Nur wer im Cyberspace erfolgreich Geist von realem Körper trennt, kann das volle Potenzial virtueller Welten risikolos ausschöpfen. Dabei setzt Vinge auf die begriffliche Welt der Fantasy-Literatur. *Other Plane* ist ein virtueller Raum, der von einer künstlichen Intelligenz und Dämonen und Burgen bevölkert wird. Warum *True Names* die virtuelle Welt mittels einer Vielzahl Begriffe auflädt, wird im Text immer wieder reflektiert. Beispielsweise werden als Kontrast Meldungen von Nachrichtenportalen paraphrasiert, in denen darauf hingewiesen wird, dass *Other Plane* beziehungsweise die Zugänge dazu letztlich rational nachvollziehbare Ergebnisse einer technologischen Entwicklung hin zu immer besseren Computern seien und »that the magical jargon was

¹¹⁸ Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 55.

¹¹⁹ Während Simstim in *Neuromancer* zumindest noch als Spionagegadget dient, wird es in *Count Zero* und *Mona Lisa Overdrive* endgültig zum Vergnügungsgerät. Mit Simstim lassen sich langweilige Stunden im Flugzeug überbrücken, indem man virtuell in das Leben von Stars eintaucht oder indem man den einmal erlebten Sexualakt speichern und später nochmals abspielen kann.

¹²⁰ Vgl. Krämer, Steffen: Von virtuellen und utopischen Räumen. Raumsimulationen im Cyberspace, in: Gehmann, Ulrich (Hg.): *Virtuelle und ideale Welten*, Karlsruhe 2012, S. 142.

¹²¹ Bell, David: *An Introduction to Cybersulture*, London 2001, S. 18.

¹²² Vgl. Hayles, Katherine: *The Seductions of Cyberspace*, in: Conley, Verena; Andermatt, Peter (Hg.): *Rethinking Technologies*, Minneapolis 1993, S. 180.

at best a romantic convenience and at worst obscurantism«¹²³. Pollack und andere HackerInnen sind, als die Avantgarde des Netzes, gegenteiliger Meinung. Die Verwendung des magischen Jargons wie »sprites, reincarnation, spells, and castles« erscheinen ihnen »more natural than the atomistic twentieth-century notions of data structures, programs, files, and communications protocols«¹²⁴. Die Expertise der HackerInnen bestätigt über die Handlung, dass diese Ansicht richtig ist. So befinden sich die HackerInnen in einem stetigen Vorsprung gegenüber den trägen Regierungen, »because they [the governments of the world, Anm. d. Verf.] refused to indulge in the foolish imaginings of fantasy«¹²⁵. Die Magie erweitert die kreativ hervorgerufene virtuelle Bewegungsfreiheit – und im Gegensatz zu *City Come A-Walkin'* sind es die Magie beziehungsweise die richtigen Worte und nicht der politische Aushandlungsprozess, die die Ausrichtung des Cyberspace und darüber auch der Lebensrealität vorgeben.

Diese produktive Funktion der Magie für die Beschreibung und Verwendung der neuen Technologie hängt auch mit der Beschaffenheit von *Other Plane* zusammen. Dessen virtuelle Realität ergibt sich zwar durch die technologisch beschreibbaren sensorischen Aktivitäten, die per Elektroden auf dem Kopf übertragen werden. Und auch das Netz dahinter ist real, indem Daten gespeichert werden und Gegenstände, wie die Burg der HackerInnen, programmierbar sind, diese also genauso wie die Dämonen auch unabhängig von den NutzerInnen existieren. Doch im Gegensatz zu späteren Cyberspace-Versionen konstituiert sich die Visualisierung im *Other Plane* weitaus stärker über aktivierte Vorgänge im Unterbewusstsein der BenutzerInnen. So wird ein Gegenstand erfahrbar, indem die diesem zugrunde liegenden Netzdaten sensorisch vom Unterbewusstsein aktiviert werden. Dabei überträgt das Unterbewusstsein »the chaining of routines from one information net to another«¹²⁶. Der Mensch hat sich ein Netzwerk geschaffen, das auf seiner eigenen Tiefenstruktur aufbaut, dessen ganzes Potenzial allerdings erst durch den technologischen Fortschritt erkannt und reproduzierbar wird. So werden digitale Informationen nicht nur erlebbar, sondern durch das Innere des Menschen auch – magisch – manipulierbar. *True Names* hält dafür zwei Vergleiche für die entstehende Netzwerk bereit, die beide in eine etwas andere Richtung als die Städtelandschaften von Shirley, aber auch von Gibson gehen. Erstens wird *Other Plane* mit einem Roman verglichen, der die Fantasie seiner LeserInnen aktiviert. Pollack ist nicht per Zufall auch Romanautor, also jemand, der sich wie die HackerInnen eine Welt selbst ausmalen kann. In seinem interaktiven, sensorischen Zugang, der die realen Sinnesempfindungen simuliert, ist *Other Plane* zweitens vergleichbar mit einer neu entdeckten Ebene des eigenen Bewusstseins, auf der man sich quasi telepathisch mit anderen Menschen austauschen kann. Darin wird der magische Jargon zur geeigneten Grundlage für die Beschreibung der virtuellen Welt, weil dieser die konstitutive Rolle der menschlichen Vorstellungskraft in der Generierung einer digitalen Welt, die über die bisherigen Möglichkeiten hinausgeht, am besten zu betonen vermag.

123 Ebd., S. 252.

124 Ebd., S. 271.

125 Ebd.

126 Ebd., S. 251.

Der Mensch ist zwar über seine Fantasie an der Produktion des digitalen Raums beteiligt. Doch eine bestimmende Macht in diesem hat – wenn sie nicht gerade wegen einer KI aus dem Ruder läuft oder es um die Nischen der HackerInnen geht – der Staat. *Other Plane* ist in geringerem Ausmaß kommerzialisiert als spätere Imaginationen des Cyberspace. Irrelevant sind in *True Names* deshalb größtenteils auch Unternehmen. Zwar gibt es Hinweise auf die neue Macht der Mafia und der Banken. Der »Great Enemy«¹²⁷ aber ist der Staat, der auf dem Weg in die Zukunft durch das Netz neue Macht akkumulieren konnte und diese nicht, wie in *Snow Crash*, an informelle Strukturen abgeben musste. Deshalb liegt die Grundlage der Wiederentdeckung von Vinge durch die Cypherpunks und die Cyberkultur der 90er-Jahre nicht nur in der allgemeinen Betonung der notwendigen Anonymität im Netz, sondern auch in dem *True Names* entnehmbaren Fokus auf den Staat als Feind dieser Anonymität. Diese (hier eher nebensächliche) Hypothese lässt sich mit der Lektüre von Ted Nelson belegen, der den Inhalt von *True Names* in der Neuauflage von *Computer Lib* in wenigen Punkten zusammenfasste und dabei die Ablehnung des Staates als libertär motivierten ›Staatshass‹ herausstrich: »Computer skills, Libertarian hatred for government, adventure gaming as paradoxically the real world – a summative allegory of the intellectual adventures of computerdom.«¹²⁸ Anders als in dem ambivalenten und fragenden Zugang von *City Come A-Walkin'* ist in *True Names*, zumindest gemäß Nelsons Lektüre, expliziter angelegt, wer der Feind ist und wer sich ihm aus welcher Motivation heraus und als HackerIn oder Cyberpunk entgegenstellen kann.

Während Nelsons Lektüre die Novelle in den Cyberpunk-Diskurs der 90er-Jahre versetzt, bewegt sich Vinge mit seinem magischen Jargon auch in einem zur Zeit seiner ersten Publikation bereits bekannten Diskursfeld – wobei sich diesbezüglich im Folgenden eine für die Detailanalyse nicht immer sinnvolle Vermischung von Magischem, Fantastischem und Übernatürlichem abzeichnet. Arthur Clarke verfasste bereits mehr als ein Jahrzehnt früher sein in der Cyberkultur bekanntes Diktum, dass »any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic«¹²⁹. Dieser (für sich selbststehend bedeutungslose aber Anklang findende) Satz wurde immer wieder neu zitiert, beispielsweise im Editorial der dritten Ausgabe des Cyberpunk-Magazins *High Frontiers* von 1987.¹³⁰ Und der auch von den Cypherpunks gern zitierte Marshall McLuhan sinnierte in seinen Visionen der ›Electric Retribalization‹ einst von einer computerisierten Gesellschaft als einer bewusstseinserweiternden »resonating world akin to the old tribal echo chamber where magic will live again«¹³¹. Dieser hier nur oberflächlich wiedergegebene Vision eines digitalen Raums, der die Magie wiedererweckt, bewahrheitet sich im Cyberspace von *True Names*: Stämme von HackerInnen treffen sich in alten Burgen und eröffnen dort eine magische Echokammer, die mit Zaubersprüchen verändert werden kann.

127 Vinge: *True Names*, 2001, S. 241.

128 Nelson, Ted: *Computer Lib/Dream Machine* (Neuauflage), Redmond, Wash 1987, S. 112 (Computer lib).

129 Clarke, Arthur C.: Clarke's Third Law on UFO's, in: *Science* 159 (3812), 19.01.1968, S. 255–255; vgl. Hassan, Robert: *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*, London 2020, S. 50.

130 Vgl. Sirius, R. U: *Sirius' Soapbox*, in: *High Frontiers* (3), 1987, S. 3.

131 McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin: *War and Peace in the Global Village*, New York 1968, S. 72; vgl. Davis: *TechGnosis*, 2015, S. 183ff.

Für die Faszination für die ›High-Tech-Magie‹ gibt es zwei miteinander verknüpfte und immer wieder aufgeworfene Erklärungsansätze. Erstens ließe sich im Sinne einer eher klassischen Ideologiekritik vermuten, dass es sich bei solchen Vorstellungen um eine Art Fluchtbewegung handelt, die entweder das Ergebnis einer fehlenden technischen Expertise ist oder eine imaginäre Abkehr vom realen Elend bildet. Letzteres lässt sich mit der These von Margaret Wertheim verknüpfen, die die Cyberspaceimaginationen als Versuch liest, ein »technological substitute for the Christian space of heaven«¹³² im Sinne eines »disembodied paradise for souls«¹³³ zu konstruieren. Auch *True Names* enthält Elemente dieser Weltenflucht – die im Sinne ihrer neuen Möglichkeiten, wie später die virtuellen Geschlechterexperimente, auch emanzipatorisch gelesen wurden¹³⁴ –, beispielsweise wenn Erythrina im Cyberspace mit einer virtuellen Identität auftritt, die ihr reales Alter verschleiert, Pollack Gefühle für die virtuelle Figur entwickelt und sich dann überrascht zeigt, als er am Ende Erythrinas wahres Alter und Aussehen erfährt. Der Bezug zum Magischen wird bei Vinge nicht als Problem markiert. Mehrfach wird darauf hingewiesen, dass die HackerInnen auf die magischen Metaphern bestehen, weil sie diese für angemessene Beschreibungskategorien der technischen Vorgänge beziehungsweise Technologien erachteten. Entsprechend passend erscheint als zweite Perspektive auch Erik Davis' kulturhistorisch bekanntere These aus seiner 1998 erschienenen Monografie *TechGnosis*.¹³⁵ In der Rezeption neuer (Telekommunikations-)Technologien findet sich, so Davis, ein tief sitzender religiöser Impuls, der eine mystische Betrachtung neuer Technologien und darin neue Mythen befeuert. Davis liefert für seine These eine große Anzahl an Beispielen, in deren Diskurs sich *True Names* leicht einfügen lässt. So tauschen sich zum Beispiel Ende der 80er-Jahre auf Usenet erstaunlich viele Teilnehmende auf ›alt.pagan‹ oder ›alt.magic‹ über magische Rituale und Formen des Technopaganismus aus.¹³⁶ Auch außerhalb des Netzes fanden technospirituelle Kulte Zulauf.¹³⁷ Und immer wieder gab es, wie in *True Names*, Versuche, den Cyberspace als magische Welt zu beschreiben. Der Virtual-Reality-Entwickler und wissenschaftliche Autor Mark Pesce beispielsweise setzte 1995 in einem Interview mit Erik Davis den Cyberspace, wie die HackerInnen von *True Names*, mit einer magischen, weil durch die eigene Imagination hervorgerufenen Welt gleich: »Both cyberspace and magical space are purely manifest in the imagination. Both spaces are entirely constructed by your thoughts and beliefs.«¹³⁸ Auch außerhalb solcher Entwürfe erschienen fantastische Kategorien und Metaphern anschlussfähig. Insbesondere der ›Zauberer‹ war ein wiederkehrender Begriff, gerade in

132 Wertheim, Margaret: *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, New York 1999, S. 18.

133 Ebd., S. 19.

134 Vgl. dazu beispielsweise die Aussage von ›Legba‹, dass »gender-fucking and morphing can be intensely magical«. (Davis, Erik: *Technopagans*, in: *Wired*, 01.07.1995. Online: <<https://www.wired.com/1995/07/technopagans/>>, Stand: 23.09.2020.).

135 Vgl. Davis: *TechGnosis*, 2015.

136 Vgl. ebd., S. 194.

137 Davis beschreibt beispielsweise, wie Mitte der 80er-Jahre ethnografische Untersuchungen zu technopaganischen Rituale und Kulten entstehen, bei denen sich herausstellt, dass der Anteil jener, die in ihrem Alltag mit Computern arbeiten, erstaunlich hoch ist (vgl. ebd., S. 188.).

138 Davis: *Technopagans*, 1995.

der Populärwissenschaft. Timothy Leary bezeichnete die ProgrammiererInnen des digitalen Raumes einst als »Interface Wizards of Silicon Valley«¹³⁹. Fabrice Florins TV-Doku aus dem Jahre 1985 über HackerInnen bezeichnet diese im Titel als ›Wizards of the Electronic Age‹. Katie Hafner betitelte ihre Geschichte des Internets von 1996 mit »Where Wizards Stay Up Late«¹⁴⁰. Als Zauberer verstanden sich, wie im letzten Kapitel erwähnt, auch die MacherInnen der People's Computer Company. Und auch über den Zauberer hinaus finden sich verschiedenste Bezüge auf fantastische Welten, allen voran Ted Nelsons »Xanadu«. Diese der Magie beziehungsweise dem Zauber enthaltene Möglichkeit zur Manipulation und deren Funktion für die richtige Entwicklung des Cyberspace oder der Computer begeisterte auch einige ComputerentwicklerInnen. Alan Kay beispielsweise beschrieb 1989 seine Position bezüglich der Entwicklung des ›User Interface‹, die nicht weit von jener der HackerInnen in *True Names* entfernt ist. Was es für die künftige Entwicklung im Sinne der Menschheit brauche, seien Bezüge zum Magischen, wie er in einem Vergleich zu der von ihm kritisierten Papier-Metapher erklärt: »For example, the screen as ›paper to be marked on‹ is a metaphor that suggests pencils, brushes, and typewriting. Fine, as far as it goes. But it is the magic – understandable magic – that really counts.«¹⁴¹ Im Vorzug der verständlichen Magie ging es Kay, auch als implizites Werbeversprechen einer umfassenden kreativen Kraft des Computers, vor allem um den Unterschied zwischen der ›User Illusion‹ und anderen Beschreibungskategorien. Magie impliziere nämlich, dass man den kreierten Raum immer wieder durch individuelles Verhalten verändern kann. Wer mit Zaubersprüchen einen geheimen Ort betritt oder fremde Wesen erschafft oder wer den Raum durch sein Unterbewusstsein hervorruft, ist kreative/r SchöpferIn seiner/ihrer digitalen Umgebung. Genauso sollten *User Interfaces* einen digitalen Raum erschaffen, der manipulierbar bleibt und der in Kombination mit dem Computer als Medium – in Erinnerung an Ted Nelson – nicht einfach eine digitale Erweiterung des Mediums Papiers sein sollte.

Hinter solchen Rufen nach Magie im digitalen Zeitalter verbirgt sich allerdings ein doppelter Widerspruch. Nicht nur steht die Magie der Entmystifizierung beziehungsweise der geforderten Verständlichkeit der technologischen Prozesse potenziell im Wege; sobald an das Magische appelliert und es künstlich wiederbelebt werden muss, hat es seinen Zenit als natürliche Umgebung, die Vinges HackerInnen wiederherzustellen versuchen, bereits überschritten. Für diesen Verfallsprozess der Magie gibt es bezüglich des Cyberspace und des Computers gute Gründe. So existieren eine Reihe von Hindernissen, angefangen bei den mangelnden technischen Fähigkeiten bis hin zu den fehlenden Ressourcen, die verhindert, dass das Individuum tatsächlich zum gleichberechtigten Produzenten eines elastischen virtuellen Raums wird, in dem es als Zauberer seine Umgebung frei gestalten kann. Als privatisierter und auf verschiedenen Ebenen kommerzialisierter Raum werden die BenutzerInnen des Cyberspace mehr und mehr abhängig von dem

139 Leary, Timothy: The Interpersonal, Interactive, Interdimensional Interface, in: Laurel, Brenda (Hg.): *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading 1999, S. 229.

140 Vgl. Hafner, Katie; Lyon, Matthew: *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*, New York (N.Y.) 1998 (A Touchstone book).

141 Kay, Alan: User Interface: A Personal View, in: Laurel, Brenda (Hg.): *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading 1999, S. 199.

vorgegebenen Rahmen. Wie sich gerade mit Verweis auf Davis zeigen lässt, verschwinden die Magie oder damit verbundene Phänomene nicht. Doch bei den Cyberpunks kam es zu zwei unterschiedlichen Umgängen damit: Gibsons Werk macht den Widerspruch zwischen den durch die Magie implizierten Ansprüchen auf eine kreative Teilhabe am neuen Raum und deren eingeschränkter Umsetzung aktiv sichtbar, während Stephen-son diesen in einer neuen Cyberspaceimagination auflöst.

Bei Gibson, gegenteilig zu *True Names*, wird der Cyberspace nicht mehr als eine aus dem Inneren der NutzerInnen hervorgebrachte fantastische Welt repräsentiert, sondern als eine unabhängig(er) von diesem existierende Informationslandschaft (oft in Erscheinung einer modernen Städtelandschaft). Doch in der objektiven Einschränkung der Entfaltungs- und Veränderungsmöglichkeiten durch das Individuum bleibt die Erwartung an die Magie als Form der Handlungsmacht weiter erhalten. Gisbon baute diese widersprüchliche Entwicklung als (subtile) Reflexionsbene gar aktiv in seine Romane ein. In *Neuromancer* finden sich beispielsweise die wiederkehrenden Fragen nach dem Charakter von übernatürlichen Phänomenen, etwa ob es sich bei der künstlichen Intelligenz des Cyberspace letztlich um eine neue Gottheit handelt. Die Parallelstellung von Wintermute und Jesus¹⁴² oder die Feststellung der synthetisierten KI, dass sie selbst zur Matrix geworden ist, zeugen hiervon. Auch spiritualistische Elemente spielen bei Gibson eine Rolle. Die ProtagonistInnen begeben sich zum Beispiel in tranceähnliche Zustände – der Tanz erscheint dabei als wichtiges und zugleich noch wenig erforschtes Motiv –, in denen der Cyberspace als spirituelle Erfahrung erscheint, gerade was seine transzendentale Erfahrung der Ablösung des Geistes vom Körper betrifft. In den Folgewerken *Count Zero* (1986) und *Mona Lisa Overdrive* (1988) finden sich im Cyberspace dann zahlreiche übernatürliche Erscheinungen, die mit Voodoo-Göttern in Verbindung gebracht werden. Auch in der Rezeption wurde Gibsons Werk mit Magie in Verbindung gebracht.¹⁴³ Tatsächlich spielen bei Gibson übernatürliche Elemente eine wichtige Rolle, da der Cyberspace in dessen ersten Cyberpunk-Romanen als fremder und nicht kontrollierbarer Ort erscheint. Die ProtagonistInnen handeln letztlich nur im Auftrag der künstlichen Intelligenz, alle HackerInnen zusammen haben keine Chance gegen deren Sicherheitsmechanismen, und der Cyberspace ist als Lebensort einer neuen Lebensform prinzipiell denkbar ohne die Anwesenheit der Menschen.¹⁴⁴

Doch Gibson stellt den von Vinges HackerInnen beschworenen magischen Jargon an einigen Stellen auch wieder auf den Kopf und verwandelt dabei die Magie in das, was sie mittlerweile geworden ist: Eine Symbiose von literarisch tradiertem Repräsentationssystem für das Unbekannte und ein Angebot von Hoffnung auf eine Andersartigkeit des virtuellen Raums, der immer wieder von der technologischen Realität durchkreuzt wird.

142 Vgl. Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 234.

143 Der amerikanische Science-Fiction-Autor Norman Spinrad verglich den ›Neuromancer‹ beispielsweise mit einem ›magician whose wizardry consists of directly interfacing his protoplasmic nervous system with the electronic nervous system of the computersphere, manipulating it imagistically (and being manipulated by it) much as more traditional shamans interact imagistically with more traditional mythic realms via drugs or trance states‹ (Spinrad, Norman: *Science Fiction in the Real World*, Carbondale 1990 (Alternatives), S. 111.).

144 Vgl. Holloway: *Evolution of Cyberspace as a Landscape in Cyberpunk Novels*, 2004.

Während bei Vinge die HackerInnen bewusst mit der Paraphrase der technischen Erklärungen der Medien brechen und die Erklärungen der ProtagonistInnen als bevorzugten Ansatz in den Vordergrund rücken, findet bei Gibson ein wiederkehrendes Spiel zwischen Mythos und Entmystifizierung statt. Dies gilt insbesondere für die beiden Folgewerke von *Neuromancer*, beispielsweise in *Count Zero*, in dem die KI die Erscheinungsform von Voodoo-Göttern annimmt, wobei die Authentizität dieses Vorgangs als tatsächliche Gottheit zugleich infrage gestellt wird. Umfassender wird das ›Hin und Her‹ von Mythos und Aufklärung in *Mona Lisa Overdrive* umgesetzt. Der Roman beginnt mit der Flugzeugreise des Mädchens Kumiko, das von ihrem Vater, einem mächtigen Mafiboss, zur ihrer eigenen Sicherheit nach London geschickt wird. Zu ihrer emotionalen Unterstützung erhält sie einen virtuellen Begleiter, den sie zu Beginn als Geist charakterisiert. »The ghost was her father's parting gift«¹⁴⁵, so lautet der erste Satz des Romans, der zu Beginn die übernatürliche Kraft des Geistes ins Zentrum rückt. Doch dieser Geist mit dem Namen Colin ist nur ein ›Biochip‹ mit intelligenter Software, wie der Roman bereits auf der nächsten Seite auflöst. In der Folge wiederholt sich das Wechselspiel zwischen kindlicher Naivität, das die Technologie mit übernatürlicher Bedeutung auflädt, und verschiedenen Erklärinstanzen, die die falsche Vorstellung dahinter wieder entlarven. Colin schlägt beispielsweise vor, seine Resolution hochzustellen, damit er weniger geisterhaft wirkt: »If it's a bit too spectral for you, he said, with a grin, ›we can up the rez ...«¹⁴⁶ In einer späteren Rückblende wird erzählt, wie Kumiko bei ihrem Vater auf gespeicherte Persönlichkeiten trifft, die virtuell Fragen beantworten können. Sie fragt ihn, ob es sich dabei um die Seelen von Toten handelt, die computerisiert wurden: »No, he'd said, and smiled, then added that the distinction was a subtle one. They are not conscious. They respond, when questioned, in a manner approximating the response of the subject. If they are ghosts, then holograms are ghosts.«¹⁴⁷ Wenn Hologramme zu Geistern werden, dann sind Geister keine Furcht einflößenden Erscheinungen mehr, sondern Ergebnis technologisch nachvollziehbarer Prozesse. Dieses Wechselspiel von Entlarvung und (kindlicher) Zuschreibung übernatürlicher Phänomene wiederholt sich nicht nur bei Kumiko. Beispielsweise wird, wie in *Neuromancer*, debattiert, ob die KI, die als Lebensform in die Matrix aufgegangen ist, zugleich zu deren Gott geworden ist. Dies bejahend, erscheint dies für einige HackerInnen eine entscheidende Wende des Cyberspace. Zugleich wird in *Mona Lisa* durch eine im Dialog eingeführte Erklärinstanz die Form des Mythos sichtbar gemacht: »The matrix is God? ›In a manner of speaking, although it would be more accurate, in terms of the mythform, to say that the matrix has a God.‹«¹⁴⁸ Noch lässt sich der Cyberspace nicht vollständig erfassen. Entsprechend ist die KI nicht Gott, sondern die daraus folgende Gottesform, die der Cyberspace als übernatürlichen und Furcht einflößenden Raum mitkonstituiert und um deren Form man weiß, ohne sie gänzlich dekonstruieren zu können.

Diese Offenheit zwischen Erklärung und neuer wie alter Unerklärbarkeit zeigt sich auch in der angedeuteten technikgeschichtlichen und räumlichen Historisierung der

145 Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, 1988, S. 1.

146 Ebd., S. 3.

147 Ebd., S. 137.

148 Ebd., S. 107.

Cyberspace-Technologie in Gibsons Triologie. Der Zugang zu Gibsons Cyberspace ist eigentlich ähnlich beschaffen wie in *True Names*. Mit einer Art EEG-Haube¹⁴⁹ projiziert man sein »disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix¹⁵⁰. Diese konsensuelle Halluzination weckt die Erinnerung an Vinge, doch anders als bei diesem spielt die programmierbare Visualisierung von Daten eine wichtigere Rolle als das technologisch erweckte Unterbewusstsein. So entspricht die Matrix einer kollektiv geteilten und gemeinsam wahrgenommenen Architektur, die ihren Ursprung »in primitive arcade games, [...] in early graphics programs and military experimentation with cranial jacks¹⁵¹ hat. An diese frühe Software mit Bildschirm anknüpfend, hat die visuelle Kartographierung in Form einer geometrisch aufgebaute Städtelandschaft eine nachvollziehbare technische Funktion.¹⁵² Sie erleichtert den Zugang zur Datenwelt – und ist deshalb, so der Befund aus *Mona Lisa Overdrive*, zwingend visuell: »Put the trodes on and they were out there, all the data in the world stacked up like one big neon city, so you could cruise around and have a kind of grip on it, visually anyway, because if you didn't, it was too complicated, trying to find your way to a particular piece of data you needed.¹⁵³ Wie die damalige Datenverarbeitungssoftware erlaubt der Cyberspace den direkten und erleichterten Zugriff auf eine bisher unerreichte Menge umherschwebender Informationen: Der Cyberspace »facilitates the handling and exchange of massive quantities of data¹⁵⁴, so beschreibt Gibson in *Burning Chrome* die Hilfestellung für die ProgrammiererInnen und HackerInnen, die sich im Cyberspace öffnet.

Die visuelle Erscheinung der abstrakten Datenwelt ist zwar hilfreich für alle, die damit arbeiten. Gleichzeitig aber ist in Gibsons Cyberspace – wie auch in seiner sonstigen literarischen Welt – das latente Risiko einer Desorientierung angelegt. Case beispielsweise läuft mehrfach Gefahr, dass er Realität, Simulation und Tagtraum nicht mehr auseinanderhalten kann oder aber dass feste Informationen in ein indifferentes Rauschen übergehen, das sich nicht fassen lässt. Ersteres nutzt Wintermute, um Case durch indizierte Träume wütend und dadurch gefügig zu machen, Letzteres zeigt sich besonders beim Schwellenübergang in den digitalen Raum, zum Beispiel als Case zum ersten Mal wieder den Cyberspace betritt und dabei erst eine Reihe »symbols, figures, faces, a blurred, fragmented mandala of visual information¹⁵⁵ erblickt. Aufgrund der Kombination mit dem darauffolgenden Gebet darüber, dass der Zutritt zum Cyberspace klappt und

149 In *Count Zero* und *Mona Lisa Overdrive* erscheint mit Angie eine Figur, die dank Implantaten einen direkteren Zugang den Cyberspace erhält.

150 Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 5.

151 Ebd., S. 51.

152 Die Karte in Form des Rasters erscheint mit *Tron* (1982) als bekanntes Merkmal des imaginierten Cyberspace der 80er-Jahre, die als Leitbild auch auf die technische Entwicklung Einfluss hatte. Vgl. dazu auch den Beitrag von Roe Adams an der zweiten CyberConf: »The foundations for the conceptual concepts of Cyberspace lie in the writings of William Gibson's *Neuromancer* trilogy, and in the visual electronic graphics of *Tron*. Their innovativeness has served as an inspiration for many of the pioneers of Cyberspace development.« (Adams, Roe: Conceptual Cyberspace Content, in: The Second International Conference on Cyberspace. Collected Abstracts, Santa Cruz 1991, S. 16.)

153 Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, 1988, S. 13.

154 Gibson: *Burning Chrome and Other Stories*, 1995, S. 197.

155 Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 52.

sich das Informationsrauschen festigt – »Please, he prayed, now¹⁵⁶ –, wurden solche Sequenzen von der Forschung als eine weitere spirituelle Erfahrung taxiert¹⁵⁷ – damit wirken auch die Glitch-Effekte, anders als in zeitgenössischeren Essays und Romanen, in denen sie als potenzielle Verfremdungseffekte die Künstlichkeit und Veränderbarkeit digitaler Produkte offenbaren sollen, in den frühen Cyberpunk-Werken weitaus stärker als Verblendungseffekte, die den Cyberspace mystifizieren. Tatsächlich beschreibt Gibson die Zutritts- beziehungsweise Übergangsschwierigkeiten als wiederkehrendes Problem, bei dem die Teilnehmenden Mühe haben, digitale Signifikante mit einem digitalen Signifikanten zu koppeln. In diesen Szenen bleibt der Cyberspace ein Raum, der sich nicht umfassend kontrollieren lässt. Die sich darin konfigurierende Gleichzeitigkeit von Furcht und Emporhebung stößt allerdings bereits an ihre Grenzen. So betrifft die übernatürliche Erfahrung vor allem jenen diffusen Teil des Cyberspace, in dem der Informationsfluss nicht gefestigt ist, oder aber in dem man auf Gegenstände trifft, die sich räumlich nicht darstellen lassen, beispielsweise die Macht der KI, die auf der höchsten Stelle auf einem Informationsgebäude als eine Art göttliche Lichtquelle in Erscheinung tritt.¹⁵⁸ Dort allerdings, wo man auf eine bereits gefestigte Architektur des Cyberspace trifft, das heißt auf einen tatsächlich festen, konsensuellen, nicht durch Zaubersprüche veränderbaren Raum, braucht es diese übernatürlichen Formen nicht mehr. Hier bestimmt die virtuelle Realität bereits selbst, wie sie wahrgenommen werden will. In *Mona Lisa Overdrive* wird diese Entwicklung entscheidend fortgesetzt, indem Firmen (als Vorläufer der Protokolle von *Snow Crash*) damit beginnen, ihr digitales Erscheinungsbild selbst zu bestimmen: »The Fission Authority had always looked like a big red Aztec pyramid, but it didn't have to; if the FA wanted it to, they could have it look like anything. Big companies had copyrights on how their stuff looked.¹⁵⁹ Im Zwischenraum zwischen dem Übernatürlichen und der Realität befindet sich die Arbeit des *Hackers Case*, der nach dem »magic word¹⁶⁰, dem Passwort, sucht oder der mit »Icebreakers« versucht, das ICE (die »Intrusion Countermeasures Electronics«) der digitalen Verteidigungsliinen zu schmelzen. Die Angriffe sind nicht mehr derart magisch wie in *True Names*, sie greifen allerdings mangels anderer Repräsentationsvorschläge noch immer auf eine Portion Fantasy-Elemente zurück. Im abschließenden Angriff auf die (sich in der Erdumlaufbahn befindende) *Villa Straylight* schleudert der eingesetzte Virus beispielsweise »Pfeile« auf die Verteidigungsanlage, und der hierfür notwendige Angriff gleicht eher der Erstürmung einer Burg denn einem digitalen Hack. Und selbst dann, wenn die Angriffe weniger konkret beschrieben werden, besitzen sie in der Metaphorik von ICE eine Komponente, die zugleich physisch ist, in der aber auch fantastischere Metaphern für die Schmelzvorgänge eine Rolle spielen. Dieser Mix einer fantastischen und in seiner Ausgestaltung elastischen Welt und eines festen digitalen Raums zeigt sich auch in der Kraft des mächtigen Virus, der die

¹⁵⁶ Ebd.

¹⁵⁷ Schweighauser: Who's Afraid of Dystopia?, 2007, S. 226.

¹⁵⁸ Cavallaro beschreibt dies als die Schwierigkeit bei Gibson, Macht zu visualisieren (vgl. Cavallaro: Cyberpunk and Cybersulture, 2000, S. 40.).

¹⁵⁹ Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, 1988, S. 64.

¹⁶⁰ Gibson: *Neuromancer*, 1994, S. 216.

Verteidigungsanlage durchbrechen soll. Technologisch handelt es sich dabei um ein Programm, das die Komplexität einer Verteidigungsanlage durch die eigene Fähigkeit, mit komplexen Daten umzugehen, auszuhebeln vermag. Weil sich diese Komplexität allerdings nicht umfassend wahrnehmen lässt, wird das technologisch Unerklärliche zu einer Ansammlung Erinnerungen in Form (kulturell tradierter oder sozialisierter) ›böser Symbole.¹⁶¹

In anderen Fällen hat *Neuromancer* jedoch mit der Städtelandschaft einen praktikablen und umfassend geltenden Repräsentationsvorschlag für die virtuelle Welt zu bieten. Dieser wirkt umso fester, weil sich mit dieser eine sich gegenseitig beeinflussende Entwicklung abbilden lässt: Der Cyberspace wird zur Städtelandschaft, während die Städtelandschaft zum Cyberspace wird.¹⁶² Auf beiden Seiten entsteht, mit Guy Debord gesprochen, eine Welt, in der »die Ware zur völligen Beschlagnahme des gesellschaftlichen Lebens gelangt ist. Das Verhältnis zur Ware ist nicht nur sichtbar; sondern man sieht nichts anderes mehr: die Welt, die man sieht, ist seine Welt.«¹⁶³ Darin gleichen sich Cyberspace beziehungsweise Simulation und Realität erst an,¹⁶⁴ um darin schließlich eine neue Verfallsform abzubilden. An beiden Orten verschmelzen hyperreal ›Information oder Propaganda, Werbung oder unmittelbarer Konsum von Zerstreuungen«¹⁶⁵. Das Folgeergebnis hiervon ist der Cyberspace von *Snow Crash* – oder auch andere Cyberspace-Konzeptionen der 90er-Jahre –, dessen Warenbilder weniger Platz für übernatürliche Erscheinungen bieten, die allerdings getreu den wirtschaftlichen Vorgaben aus der Realität weiterhin unendliche Entwicklung auf begrenztem Raum versprechen, worfür der virtuellen Raum als schillernde Konsum- und Arbeitswelt in Erscheinung eines virtuellen Las Vegas gestaltet wird, während der reale Raum zwischen den Mafiastrukturen und den privatisierten Kleinstaaten für die »bunker-mentality middle-class«¹⁶⁶, so Mark Dery, verfällt.

In der grafischen Ausgestaltung der virtuellen Welt setzt *Snow Crash* jene Entwicklung fort, die sich bereits bei Gibson abzeichnet. Wie die Visualisierungen aussehen und

161 »The density of information overwhelmed the fabric of the matrix, triggering hypnagogic images. Faint kaleidoscopic angles centered into a silver-black focal point. Case watched childhood symbols of evil and bad luck tumble out along translucent planes: swastikas, skulls and crossbones, dice flashing snake eyes. If he looked directly at that null point, no outline would form. It took a dozen quick, peripheral takes before he had it, a shark thing, gleaming like obsidian, the black mirrors of its flanks reflecting faint distant lights that bore no relationship to the matrix around it.« (Ebd., S. 181.) Was sich aufgrund nicht darstellbarer Informationsdichte nicht repräsentieren lässt, erscheint erst konturlos und wird dann durch fantastische beziehungsweise spirituelle Bilder rationalisiert. Dies wiederholt sich zuvor im Aufeinandertreffen mit der künstlichen Intelligenz, die Case in Form eines weißen Würfels gegenübertritt.

162 Vgl. Myers: The Postmodern Imaginary in William Gibson's *Neuromancer*, 2001, S. 905; Bukatman, Scott: Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction, Durham etc. 1993, S. 148.

163 Debord, Guy: Die Gesellschaft des Spektakels, Berlin 1996, S. 21.

164 Oder anders formuliert: Das einst die virtuelle Welt prägende Neonlicht wird im Cyberpunk gleichzeitig zur Farbe der realen Zukunftsstädte.

165 Ebd., S. 5.

166 Dery, Mark: Trendspotting, Ljudmila, 1997, <www.ljudmila.org/nettime/zkp4/03.htm>, Stand: 02.11.2021.

welche physikalischen Gesetze im Metaverse herrschen, wird durch die Inhaberfirma, die *Global Multimedia Protocol Group*, bis ins Detail protokolliert. So gibt es allgemeingültige Vorschriften, mit welchen physikalischen Gesetzen sich Figuren durch die Welt bewegen, was als Hindernis empfunden wird oder wie Figuren zu erscheinen haben. Die Funktion von Letzterem erklärt Hiro mit der inneren Kohärenz des Netzwerkes, dessen Metapher nicht aufgelöst werden soll: »You can't just materialize anywhere in the Metaverse, like Captain Kirk beaming down from on high. This would be confusing and irritating to the people around you. It would break the metaphor.«¹⁶⁷ Um den dadurch erhofften Realitätseffekt zu gewährleisten, implementierten die ProgrammiererInnen beispielsweise Zugangspunkte, in denen sich Avatare materialisieren können, und Transportverbindungen wie Straßen, Zuglinien und andere Verkehrsmittel, um sich fortzubewegen. Auch die individuelle Erscheinung ist standardisiert, allerdings gibt es darin Möglichkeiten der Differenz. So existiert eine Reihe vorgegebener männlicher oder weiblicher Avatare, die man sich im Supermarkt kaufen kann und mit denen die Mehrheit der UserInnen die virtuelle Realität betreten. Der Massenmensch des Cyberspace sieht und benimmt sich entsprechend ähnlich. Wer allerdings genügend Geld hat oder wie die HackerInnen seine eigene Erscheinung programmieren kann – mit der Ausnahme, dass die maximale Körpergröße durch das Metaverse-Protokoll vorgegeben ist –, schafft sich mit neuen Avataren eine äußerliche Distinktion zur digitalen Masse.

Als digitaler Raum dient das Metaverse zugleich dem Kulturerlebnis, wie es virtuelle Produktionsstätte in Form von Unternehmensniederlassungen für ProgrammiererInnen ist. Die Unterscheidung von Arbeit und Vergnügen löst sich auf. Entsprechend verfällt in *Snow Crash* auch die Zweiteilung in ein Vergnügungsangebot wie Simstim und in die transzendentale Erfahrung des Cyberspace. Dieser ist jener Ort, an dem beides möglich ist, in dem sowohl ein sexualisiertes Angebot bereitgestellt wird – die weiblichen Avatare gibt es beispielsweise mit den Brustgrößen »improbable, impossible, and ludicrous«¹⁶⁸ – als auch in dem sich die begnadeten HackerInnen treffen, um sich auszutauschen, Drogen zu nehmen oder um zu arbeiten. Dabei musste sich die Mehrheit von ihnen den neuen Verhältnissen anpassen. Als Massenprodukt des digitalen Zeitalters sind HackerInnen keine Cowboys mehr, sondern ProgrammiererInnen, die FließbandarbeiterInnen gleichen.

Diesem Befund einer Entfremdung eingeschrieben ist der bereits angedeutete Mythos, dass die ProgrammiererInnen einst kreative EinzelgängerInnen waren, die mit ihren Fähigkeiten, Codes zu schreiben, selbst Befehle umsetzen konnten. Die mythologische Analogie hierzu liefert die sumerische Heldenfigur Enki, der, so *Snow Crash*, einen frühen Gegenvirus schuf. Wer einen Code programmiert und ihn ausführt, lässt aus Sprache etwas entstehen, so lautet das Argument hinter dem Vergleich zwischen den verschiedenen Zeitaltern. Doch mit der Kommerzialisierung des Codens und dem damit einhergehenden strukturierten Programmieren entstand, so der Mythos, den *Snow Crash* mitkonstruiert, eine moderne Version der babylonischen ›Infokalypse‹. Einst arbeiteten HackerInnen mit einer binären Sprache, die direkt ins Innere der Maschine drang. Später erschienen mehr und mehr Sprachen wie »FORTRAN, BASIC, COBOL,

167 Ebd., S. 36.

168 Ebd., S. 37.

LISP, Pascal, C, PROLOG, FORTH¹⁶⁹, die erst kompiliert werden mussten. Noch größer wurde der Autonomieverlust, als die ersten *User Interfaces* erschienen. Mittlerweile nutzen die ProgrammiererInnen das Metaverse und die darin enthaltenen 3D-Visualisierungen (vergleichbar mit heutigen Programmierprogrammen) mit einem jeweiligen Interface als Hilfestellung in ihrer Arbeit. Diese Form der Arbeit inszeniert *Snow Crash* als Entfremdung vom inneren Kern der Computertechnologie. Ein/e richtige/r HackerIn begibt sich konträr dazu ins ‚Flatland‘, so die Gegenmetapher zur virtuellen 3D-Landschaft, wo er/sie sich mit binären Codes und Textfiles beschäftigt – ein Motiv, das unter anderem auf die ersten populärwissenschaftlichen Darstellungen der 80er-Jahre zurückgeht, beispielsweise Paul Freibergers und Michael Swaines *Fire in the Valley*, die betonen, dass »true hackers« in »machine language«¹⁷⁰ programmieren, weil ihnen dies eine direkte Kontrolle über den Computer gibt. Stephenson verfasste einige Jahre später selbst ein Buch dazu, wie »grafische Oberflächen den Computernutzer entmündigen«¹⁷¹ und wie er deswegen zu Unix wechselte. Auch in *Snow Crash* verweigern sich die wahren HackerInnen dem grafischen Interface. Sie beschäftigen sich nicht damit, ebensowenig wie »a master auto mechanic would try to fix a car by sliding in behind the steering wheel and watching the idiot lights on the dashboard«¹⁷². In seinem Ideal dringt der Hacker in die technische Tiefenstruktur ein, um sie selbst zu verändern. Selbst in der Realität von *Snow Crash* beschränkt sich diese Möglichkeit allerdings meist auf die Suche nach Schlupflöchern, die durch die Protokolle nicht ausreichend definiert und abgesichert wurden und die sich im nicht veränderbaren Raum des Metaverse tatsächlich noch zur Subversion nutzen lassen, wobei der Hacker darin sowieso stets zwischen subversiver und konservernder Funktion schwankt: So sind HackerInnen aufgrund ihrer durch ihre Programmierfähigkeit veränderten Hirnstruktur anfällig für *Snow Crash* geworden. Gleichzeitig existiert mit Hiro aber auch eine Gattung Mensch, die wie Enki die Welt vor der viralen Gleichschaltung schützen kann. Diese Rückbesinnung auf die ursprünglichen Tugenden der HackerInnen wird notwendig, weil das Metaverse mit *Snow Crash* seine Unschuld als ein von der Realität abgetrennter Raum verlor. Es ist zu einem Ort geworden, »where you can get killed«¹⁷³. Allerdings bleibt es zugleich jener Raum, der durch eine Reorganisation durch die HackerInnen wieder sicher gemacht werden kann. In seiner Resignation über die Entwicklung der HackerInnen ist *Snow Crash* nicht widerspruchsfrei. So sind nicht nur die ProgrammiererInnen anfällig auf *Snow Crash*, sondern vor allem jene begnadeten HackerInnen, die unbewusst tief in die Struktur der binären Sprache eindringen können. Hier unterscheiden sich Hiro – als Protagonist – und seine Fähigkeiten von jenen HackerInnen, die als ProgrammiererInnen zur Masse geworden sind und die

169 Ebd., S. 278.

170 Freiberger, Paul; Swaine, Michael: *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer*, Berkeley 1984, S. 41f.

171 Vgl. Stephenson, Neal: *Die Diktatur des schönen Scheins. Wie grafische Oberflächen den Computernutzer entmündigen*, München 2002. Die Kritik erschien 1998 auf Englisch erst als Essay und ein Jahr später in Buchformat unter dem Titel *In the Beginning ...Was the Command Line*. Vgl. zum Verhältnis hierzu zu *Snow Crash* auch Kelly, Nicholas M.: »Works like Magic«: Metaphor, Meaning, and the GUI in *Snow Crash*, in: *Science Fiction Studies* 45 (1), 2018, S. 69–90.

172 Stephenson: *Snow Crash*, 1993, S. 350f.

173 Ebd., S. 351.

sich am Ende kollektiv in das Amphitheater begeben, weil sie dort ein konsumierbares Spektakel erwarten – dies verstkt 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 cyberculture 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t, 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/secretsofcyberculture.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.