

## Literarischer (Post-)Cyberpunk: Der Cyberspace als VR-Welt und Shoppingmall

Die Vorstellung von virtuellen Welten beziehungsweise Realitäten und der dafür notwendigen Technologien war seit jeher eng mit literarischen Texten verbunden. Meist wird die erste Erwähnung der *Virtual Realities* (im Plural) Damien Brodericks *The Judas Mandala* (1982) zugeschrieben, bevor er Ende der 80er-Jahre durch Lanier geprägt wurde. Bereits 1933 kombinierte allerdings Antonin Artaud in *Le Theatre et son double* (1933) die beiden Worte und sprach bezüglich des Theaters von einer *Réalité Virtuelle*. Auch Visionen zur virtuellen Realität finden sich bereits früh im 20. Jahrhundert. In Stanley Weinbaums *Pygmalion's Spectacles* (1935) taucht beispielsweise eine Brille auf, die ein immersives und interaktives Filmelerlebnis samt Ton und Geschmack erlaubt, die allerdings noch zu teuer ist, um als Marktprodukt Erfolg zu haben. Technologisch weniger ähnlich als die reale Entwicklung, doch als Vorbild vermutlich bekannter sind die ›Feelies‹ aus Huxleys *Brave New World* (1932), die, als cineastische Präform einer immersiven VR, als konsumierbare Verblendung für die Massen verstanden wurden.<sup>294</sup> Diese Vorstellung, bei der VR als Teil einer dystopischen Zukunft erscheint oder sie den Blick auf die eigentliche Realität verwehrt und dadurch, so der wiederkehrende Vergleich, wie eine Art massenhaft verteilte Droge bei der sozialen Befriedung hilft, fand sich auch in der Literatur der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. In Ray Bradburys 1950 in der *Saturday Evening Post* ein erstes Mal abgedruckten Kurzgeschichte *The Veldt* existiert das VR-System als Teil des technologisierten ›HappyLife Home‹, das erst Erleichterung durch technologischen Fortschritt verspricht, das sich aber als Bedrohung herausstellt, als die Kinder die Eltern den realistisch simulierten Löwen zum Frass vorwerfen.<sup>295</sup> Auch bei Michael Frayn findet sich ein solches in einem Haus integriertes System. In seinem bereits genannten Science-Fiction-Märchen *A Very Private Life* (1968) beschreibt er das Leben einer in ihrem Haus isolierten Familie, die durch eine Art VR-Technologie mit dem Namen ›HoloVision‹ Zugang zur Außenwelt erhält.<sup>296</sup> Eine ebenfalls Verblendung erzeugende VR-Technologie deutete zeitnah Stanislaw Lem in seinem *Futurologischen Kongress* (1971) an. Darin kommen die ›Mascons‹ vor, die man in sein Hirn einführen und mit denen man die Realität mit fiktiven Bildern überlagern kann. Durch die Realitätserweiterung beziehungsweise -verschönerung wird zwar jeder ›glücklich‹, allerdings schwindet dadurch auch die wahrnehmbare Unterscheidung zwischen virtueller und eigentlicher Realität, und die

294 Vgl. Frost, Laura: Huxley's Feelies: The Cinema of Sensation in »Brave New World«, in: *Twentieth Century Literature* 52 (4), 2006, S. 450; Laidlaw: *Virtual Surreality*, 1994, S. 108. Dass die ›Feelies‹ ein kulturell mächtiges Bild blieben, zeigt sich auch daran, dass immer wieder auf sie Bezug genommen wurde, beispielsweise bei Barlow: *Being in Nothingness*, 1990.

295 Vgl. Rieger, Stefan: Virtuelles Wohnen, in: Kasprowicz, Dawid; Rieger, Stefan (Hg.): *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden 2019, S. 1–25; Schröter, Jens: Das Holodeck als Leitbild, in: Feiersinger, Luisa (Hg.): *Scientific Fiction: Inszenierungen der Wissenschaft zwischen Film, Fakt und Fiktion*, Berlin 2018, S. 96.

296 KritikerInnen sahen in Frayns immer wieder die Vorlage für eine dystopische Zukunft. Jones Huw schrieb beispielsweise 1996 in einem Aufsatz: »With VR teleconferencing facilities and ›habitat‹ populations, we are not too far from the scenario of Frayn's novel.« (Jones, Huw: *Virtual Reality: Panacea or Pandora's Box?*, in: *Virtual Reality* 2 (1), 01.06.1996, S. 150.)

menschliche Wahrnehmung wie auch die Kreativität verkümmern. Dass solche kulturellen Bilder analog zu Gibsons Cyberspace-Vision auch Einfluss auf die technologische Entwicklung hatten, zeigt sich nicht zuletzt darin, dass sich bereits der erste VR-Pionier Ivan Sutherland auf literarische Vorbilder bezog. In seinem 1965 an der Tagung der International Federation of Information Processing gehaltenen Vortrag über das »*Ultimative Display*« beschreibt er VR als Weiterentwicklung des Displays, das, in seiner anvisierten Vollendung mit einem Vergleich zu Alice im Wunderland hergeleitet, zu einer Mischung von Dystopie und Utopie wird:

Das ultimative Display wäre – natürlich – ein Raum, in welchem der Computer die Existenz der Materie kontrollieren kann. Ein in einem solchen Raum dargestellter Stuhl wäre zum Sitzen geeignet. In einem solchen Raum dargestellte Handschellen würden fesseln und ein in einem solchen Raum dargestelltes Geschöß wäre tödlich. Mit der angemessenen Programmierung könnte ein solches Display buchstäblich das Wunderland sein, in welches Alice ging.<sup>297</sup>

Einerseits ermöglicht VR, nicht unähnlich den erwähnten Zähmungshoffnungen über die Datenströme, die ultimative Kontrolle, die, wie in den künstlerischen Visionen angedacht, zugleich zum kreativen Wunderland wird. Andererseits gleicht diese Vision in einem negativen Verständnis von Kontrolle einem einengenden Gefängnis oder einem »Verhörzimmer«<sup>298</sup>, so die Beobachtung von Jens Schröter, in dem sich, wie schon bei Bradbury, die virtuelle Gefahr in eine reale verwandelt.

Dieses dystopische Potenzial, dass sich das durch VR oder andere Cyberspace-Technologien aufgezwungene Glück als sein Gegenteil entpuppt, findet sich auch in der zweiten Generation der Cyberpunk-Literatur. Trotz technooptimistischen Verständnisses, was die Zukunft des Cyberspace betraf, sah man potenzielle Gefahren, beispielsweise was die staatliche Überwachung in Form eines »ubiquitous law enforcement«<sup>299</sup> (Vinge) anging oder auch in Form biopolitischer Autorität, wenn beispielsweise bereits an der Supermarktkasse auf das »risks to your health incurred by certain items«<sup>300</sup> (Cadigan) hingewiesen wird. Aus solchen Warnungen entstand nach der Jahrtausendwende eine bis heute anhaltende Faszination für Überwachungsfiktionen. Der britische Science-Fiction-Autor Paul J. McAuley beispielsweise beschrieb in seinem Cyberthriller *Whole Wide World*<sup>301</sup> (2002) anhand eines live per Webcam übertragenen Mordfalls an einer jungen

297 Sutherland, Ivan: Das Ultimative Display, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 7 (2), 2007, S. 32.

298 Schröter: *Imagination der virtuellen Realität: Das Holodeck*, 2022, S. 26.

299 Vinge, Vernor: *The Digital Gaia*, in: *Wired*, 01.01.2000. Online: <<https://www.wired.com/2000/01/forward/>>, Stand: 04.05.2022.

300 Aus einem an der *Sixth Conference on Computers, Freedom, and Privacy* (1996) gehaltenen Science-Fiction-Panel von Tom Maddox, Pat Cadigan, Bruce Sterling und Vernor Vinge. Zitiert nach dem Bericht von Fizz, Robyn; Jones, Susan: *Revisit Computers, Freedom, and Privacy Conference Online*, 28.06.1996. Online: <<https://groups.csail.mit.edu/mac/projects/mac/cfp96/highlights.html>>, Stand: 04.05.2022.

301 Ein titelgebendes Spiel mit Referenzen auf das WWW, die globale Vernetzung, den gleichnamigen Song von Wreckless Eric und dem 1996 entstandenen Film über den *Pulp-Fiction*-Autor Robert E. Howard.

Frau die nahe Zukunft, in der Großbritannien zum konservativen Überwachungsstaat mit intelligenten und vernetzten Kameras an jeder Straßenecke und InternetpolizistInnen wird, die jeden »telephone call, email, and Web connection made in Britain«<sup>302</sup> registrieren: »The whole wide world is no longer big enough to hide in«<sup>303</sup>, so eine der daraus abgeleiteten Erkenntnisse. Doch in McAuleys Mischung von Cyberpunk und *Noir Fiction* stehen auch die HackerInnen, die sich auf die alte Parole *Information wants to be free* berufen, auf verlorenem Posten. Die »libertarian«<sup>304</sup> Rebellion, die sich durch künstlerisch motivierte Online-Pornografie und illegale Server und Webseiten gegen deren Verbot wehrt, gerät selbst in ein gewaltvolles Milieu, das vor Mord und sexueller Gewalt nicht zurückschreckt, was die Regierung wiederum als Vorwand für ihre autoritären Überwachungsgesetze nutzt. Beginnend mit der Konzeption von VR als Erweiterung des TV geht es im Folgenden erst um die dystopischen Netzwerk- und Cyberspaceimaginationen des späten Cyberpunks und danach um die optimistischeren Visionen, was die technologischen Möglichkeiten der Zukunft betrifft.

### VR-Technologien als dystopisches (TV-)Unterhaltungsmedium

The net should be the most democratic form of communication that the world has ever known. It should replace the poor bumbblings of human compassion with perfect electronic sympathy – instant, universal understanding, available to everyone. It might have brought about a true and lasting peace. But instead, it is being used to enforce an official vision of humanity.<sup>305</sup>

(Raphael Carter: *The Fortunate Fall*, 1996)

Bei einigen (Post-)Cyberpunk-Werken der 90er-Jahre spielten autoritäre, das Internet kontrollierende Staatsmächte wie in *Whole Wide World* zwar ebenfalls eine Rolle, doch der entstehende Konformitätsdruck wurde darin weniger durch Überwachung oder Repression, sondern vor allem durch die Kollaboration von VR mit einer seit jeher aufgrund der vermeintlichen oder realen Verdummung verhassten TV-Landschaft eingeführt. Beispiele hierfür finden sich unter anderem in Pat Cadigans *Synners* (1991), Raphael Carters *The Fortunate Fall* (1996), Dennis Danvers' *The Fourth World* (2000), Jonathan Lethems *How We Got in Town and Out Again* (1996) oder in Marc Laidlaws *Kalifornia* (1993). Trotz der unterschiedlichen Technologien, die in den Romanen beziehungsweise der einen Kurzgeschichte präsentiert werden, und der sich ebenso unterscheidenden literarischen Strategien ist den Texten gemein, dass VR-Angebote als neue Entertainment- und TV-Formate erscheinen – meist im Sinne erweiterter »Interfaces« gedacht, die in Richtung der VR-360-Grad-Kamera-Videos als direkte Cyberspace-Verbindung ins Hirn ein anderes Erleben von animierten oder filmischen Inhalten ermöglichen. Gemein ist den Texten auch, dass über solche Technologien intensivierte staatliche

302 McAuley, Paul J.: *Whole Wide World*, New York 2002, S. 77.

303 Ebd., S. 339.

304 Dies zumindest ist die Einschätzung der aus der letzten Streikgeneration stammenden Mutter der ermordeten Frau. Vgl. ebd., S. 328.

305 Carter, Raphael: *The Fortunate Fall*, New York 1996, S. 236.

Kontrolle, unternehmerische Profitgier und Autonomieverlust als Merkmal einer spät-kapitalistischen Ordnung miteinander verschmelzen. Damit wirken die Texte, deren Figuren Kritik an der fehlenden demokratischen Funktion der neuen Kommunikationstechnologien artikulieren, auch als Korrektur eines allzu technikoptimistischen Bildes, das durch den Cyberpunk zuvor popularisiert wurde. Hierzu wird in einigen Texten auch eine Widerstandsquelle eingebracht, die vielstimmig von der ›Peripherie‹ und den gesellschaftlichen Rändern aus agiert und die, nun wiederum typisch Cyberpunk, den Cyberspace als potenziell gegen seine Intention verwendbaren Kommunikationsraum verhandelt. Cadigan und Carter (poststrukturalistisch geschult) spielen dabei stärker mit einem Dekonstruktionsangebot durch Ambivalenzen und Vielstimmigkeit, während Danvers ein politisch leicht verständliches Identifikationsangebot anbietet, das wiederum in Lethems Perspektivlosigkeit und auch in Laidlaws die emanzipatorische Gegenmacht des Proletariats negierenden Kulturpessimismus verworfen wird.

### Synners und The Fortunate Fall

Sowohl in Cadigans *Synners*<sup>306</sup> als auch in Carters<sup>307</sup> *The Fortunate Fall*<sup>308</sup> ist das VR-System Bestandteil einer Gesellschaftsordnung, in der die Unterhaltungsindustrie eine zentrale Rolle für den Konsum und für die Produktion und die Arbeitskräfte spielt. In *Synners* sind es mächtige Unternehmen, die sich Simulationen und Informationen aneignen und verkaufen oder die das Netzwerk zur optimierten Marktforschung nutzen. Dank neuer Interfaceverbindungen – die ›Sockets‹ – zwischen Computernetzwerk und Hirn besitzen die Unternehmen mehr Macht denn je. Sie verkaufen beispielsweise Träume als direkten Input ins Hirn, wodurch die rauen sozialen Realitäten zu einem im Fernsehen konsumierbaren Event in Form von *Disaster Porn* oder *Food Porn* werden, so die der Kritik des Reality-TV entnommenen Begriffe in *Synners*. Carters einziger je erschienener Roman überträgt dieses Cyberpunk-Setting in eine postapokalyptische Welt im 23. Jahrhundert. Mittlerweile wurde Afrika zum technologischen Zentrum, während die restlichen Kontinente unter dem Label des *Fusion of Historical Nations* in einer autoritären und kulturell reaktionären Gesellschaftsordnung zurückbleiben. In dieser Zukunft werden Personen als

- 
- 306 Eine Auseinandersetzung mit Cadigans Roman (insbesondere bezüglich weiblicher Autorinnenschaft, Figuren und Fragen der Körperlichkeit) findet sich unter anderem bei Chernaik, Laura: Pat Cadigan's »Synners«: Refiguring Nature, Science and Technology, in: *Feminist Review* (56), 1997, S. 61–84; Balsamo, Anne: *Feminism for the Incurably Informed*, in: Dery, Mark (Hg.): *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Durham 1994, S. 125–156; Kraus, Elizabeth: *Real Lives Complicate Matters in Schrödinger's World: Pad Cadigan's Alternative Cyberpunk Vision*, in: Barr, Marleen S. (Hg.): *Future Females, the Next Generation: New Voices and Velocities in Feminist Science Fiction Criticism*, Lanham, Md 2000, S. 129–142; Yaszek, Lisa: *The Self Wired: Technology and Subjectivity in Contemporary Narrative*, New York 2002, S. 119ff.; Heuser, Sabine: *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*, Amsterdam 2003, S. 127ff.
- 307 Gemäß mittlerweile bereits etwas älteren Angaben beschreibt Carter sich selbst als nichtbinär und nutzt das Pronomen ›zir‹.
- 308 Der etwas unbekanntere Roman hat eine gewisse Fangemeinde in der queeren Science-Fiction-Community. Vgl. Takács, Bogi: *QUILT BAG+ Speculative Classics: The Fortunate Fall by Raphael Carter*, Tor.com, 01.05.2018, <<https://www.tor.com/2018/05/01/quiltbag-speculative-classics-the-fortunate-fall-by-raphael-carter/>>, Stand: 20.07.2022.

unfreiwillige Cyborgs mit verschiedensten Erweiterungen ausgestattet. Für das zukünftige Entertainment werden Angestellte beispielsweise zu einer menschlichen Kamera, deren Wahrnehmung die ZuschauerInnen, vergleichbar vielleicht mit Gibsons Simstim, über das Netz miterleben können. Hierfür werden die menschlichen Kameras mit einem/r »ScreeenerIn« verbunden, der oder die im Kontrollzentrum arbeitet und falsche Gefühle und sexuelle wie auch politische Regungen zensiert.<sup>309</sup> So resultiert auch in *The Fortunate Fall* ein dystopischer Informations- und Entertainmentmarkt, in dem News-sender über den erweiterten Zugriff auf ihre Arbeitskräfte deren persönlichste Erinnerungen zur Ware werden lassen, wie die russische Protagonistin Maja gleich zu Beginn an die Lesenden gerichtet erklärt:<sup>310</sup>

If you see something important enough, your thoughts become a coveted commodity: they steal your memories and sell them tied in twine. Now you may find my life for sale in certain stalls, on dusty street and twisting alleyway.<sup>311</sup>

In beiden Romanen ist der Entfremdungserfahrung, die VR-Technologien in der Produktion und Konsumation persönlicher Erfahrungen erschaffen, eine potenzielle Katastrophe eingeschrieben. In *Synners* bedroht das Interface die Menschheit, da Menschen aufgrund von digitalen viralen Komplikationen abstürzen können. Ebenso droht eine fehlende Unterscheidungsmöglichkeit von virtueller Umgebung und Realität. So läuft man aufgrund der ausgeweiteten Simulationstechnologien Gefahr, »to lose himself in the simulation«<sup>312</sup>. Oder aber man wird zum Süchtigen nach VR-Erlebnissen, wie beispielsweise die »Socket-people« beziehungsweise daraus abgeleitet die »Pod-people«, die sich wie ihre gefühlslosen, lethargischen Vorbilder in *Invasion of the Body Snatchers* (1956) verhalten. In *The Fortunate Fall* sind es die autoritäre Zensur und die rasch verblassenden VR-TV-Erlebnisse, die die Menschheit anfällig für eine autoritäre Unterdrückung machen. Das wird besonders sichtbar, als Maja im zweiten Teil des Buches ein Interview mit Pavel Voskresenye führt, der eines der letzten großen Massaker der Menschheit miterlebte und der auch auf das Ende der Netzzensur beziehungsweise der darüber geführten Unterdrückung der Emotionen und Gedanken hinwirkt. Voskresenye erläutert, wie das Netz in seiner gegenwärtigen Form von Zensurmechanismen und GedankenpolizistInnen geprägt sei. So werde beispielsweise Homosexualität unterdrückt und aus dem

309 Siehe beispielsweise die Erklärung: »Screening out sex is the main thing we do, after politics.« (Carter, Raphael: *The Fortunate Fall*, New York 1996, S. 56.)

310 Dieser dystopische Aspekt der Zukunft betrifft nicht nur die VR-Technologien. So verkehren sich bei Carter einige der bekannten Versprechen der Cyberkultur in ihr Gegenteil. So wird in einer kurzen Nebenbemerkung beispielsweise erwähnt, wie die Universitäten mit dem weltweiten Netzzugang eigentlich überflüssig wurden. Doch statt sich zugunsten dezentralisierter Bildungsangebote über das Netz aufzulösen, begannen die Universitäten, Informationen zu kontrollieren, um sich selbst und die die Bildung als Klassendistinktionsmerkmal verwendende Elite am Leben zu erhalten. (Vgl. ebd., S. 59.) Ebenso bemerkenswert ist, dass Carter einen Virus ins Spiel bringt, der Daten verschlüsselt und so Unternehmen erpresst (vgl. ebd., S. 96.).

311 Carter: *The Fortunate Fall*, S. 11.

312 Cadigan, Pat: *Synners*, New York 1991, S. 41.

Netz verbannt. Diese aktive Zensur korreliert auch mit der ›passiven‹, das heißt unintendierten Wirkung des VR-Mediums als Fortsetzung des TVs. Die Unidirektionalität der menschlichen Kameraverbindung führt in ihrer fehlenden Verbundenheit zwischen den EmpfängerInnen und in ihrem »triumph of the distant over the near«<sup>313</sup> zu einer Entfremdung und Vereinzelung der Erfahrung:

We are pulled towards cameras, but away from people that we know in our own lives. Can you watch telepresence with your friend, your wife, your child? Not truly – you may be in the same room, but you are not *together*. Each is locked in his own dream, even if all are tuned to the same channel.<sup>314</sup>

Die individualisierten ›Traumkammern‹ sorgen auch dafür, dass die Erinnerung an jene Gräueltaten, die Maja mit dem Interview ursprünglich aufdecken will, verblassen, so die These von Voskresenye, da die ›Telepräsenz‹ zur fehlenden Präsenz der Ereignisse im kollektiven Gedächtnis führt – eine Beobachtung über den kurzlebigen Erinnerungswert von VR-Entertainmentangeboten, die auch in Cadigans Roman aufgeworfen wird. Beide Romane erkennen dem entgegen jedoch die Möglichkeit an, sich die VR- und Cyberspace-Technologien im Streben nach einer »appropriate technology«<sup>315</sup> anzueignen. Während dies bei Cadigan über eine Vielstimmigkeit von HackerInnen, ProgrammiererInnen oder sonstigen Cyberpunk-Figuren angedeutet wird, die einen unterschiedlichen Umgang mit den technologischen Möglichkeiten pflegen,<sup>316</sup> bietet *The Fortunate Fall* eine utopische Netzwerkimagination als Alternative. Wie der Blick auf Afrika zeigt, »where the net is free«<sup>317</sup>, könnte das Netzwerk seine Aufgabe als »most democratic form of communication«<sup>318</sup> durchaus erfüllen. Das freie afrikanische Netz offenbart auch, dass es für die soziale Veränderung keine grundsätzlich neuen Technologie braucht, denn die demokratische Möglichkeit ist, wie Voskresenye ausführt, der Netzwerktechnologie als Möglichkeit, menschliche Beziehungen in neuer kollektiver Verbundenheit zu denken, angelegt, allerdings nicht dort, wo die VR-Technologie zum Medium der TV-Station verkommt und die menschlichen Kameras zwar Geschichten und Persönlichkeiten einfän-

313 Carter: *The Fortunate Fall*, S. 230.

314 Ebd.

315 Cadigan: *Synners*, S. 435.

316 Einen Aspekt hiervon bilden geschlechtlich unterschiedlich genutzte Anwendungen. Austin Booth verweist darauf, wie die weiblichen Hackerinnen Sam und Gina in *Synners* den Cyberspace zur Kommunikation nutzen, während die männlichen Figuren Gabe und Visual Mark ihn vielmehr als Flucht vor verkörperlichten Verbindungen betrachten und die Produktion der Videoräume verwenden. Vgl. Booth, Austin: *Women's Cyberfiction: An Introduction*, in: Flanagan, Mary; Booth, Austin (Hg.): *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*, Cambridge, Massachusetts 2002, S. 35. Ebenso wichtige Bemerkungen zu den unterschiedlichen Figuren und ihrem Verhältnis zur Technologie finden sich bei Kraus und Balsamo. Vgl. Kraus: *Real Lives Complicate Matters in Schrödinger's World: Pad Cadigan's Alternative Cyberpunk Vision*, S. 130; Balsamo, Anne: *Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture*, in: Featherstone, Mike; Burrows, Roger (Hg.): *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London 1995 (Theory, culture & society), S. 223.

317 Carter: *The Fortunate Fall*, S. 236.

318 Ebd.

gen, jedoch in der Unidirektionalität die Bevölkerung gerade nicht in ihrem gesamten Umfang im Netz repräsentiert wird. So fehlen dem Netz auch bisher Randfiguren wie die »drunks, addicts, wireheads, the desperate and the dissipated«<sup>319</sup>. Doch dort, wo ein Senden und Empfangen gleichzeitig möglich ist, kann das Netz zu einem kollektiven Raum werden, in dem der gleichberechtigte Austausch zu einem ständigen und produktiven antiautoritären Feedback und damit zur neuen Freiheit führt: »The Fusion will never be free until the cameras become dissidents or the dissidents become cameras.«<sup>320</sup> Solche Aufrufe für eine Neukalibrierung des Verhältnisses von SenderIn und EmpfängerIn lässt der Text allerdings nicht widerstandslos als utopischen Medienentwurf durchgehen. Unter anderem werden im Dialog mit Maja Zweifel eingeworfen, ob Voskresenye tatsächlich als ein der Wahrheit treuer Dialogpartner taugt – wobei diese Unsicherheit wiederum Voskresenyees eigene Medienvision spiegelt, insofern die geforderte Netzwerkutopie sich entgegen der Verwendung als unidirektionale Kamera einer singulären Perspektive und einer allzu einfachen Didaxe verweigert: Das utopische Netzwerk erfüllt gerade dort seinen Zweck, wo es Fragen und neue Verbindungen von Mensch zu Mensch aufwirft, statt zum Entertainment-Angebot zu werden, das die passiven Wahrnehmungsmuster der TV-Welt mit einer Passivität gegenüber der Autorität des Staates verbindet.

### The Fourth World

Unsicherheiten und unzuverlässiges Erzählen finden sich in der einfachen Freund-Feind-Stellung von Dennis Danvers' *The Fourth World* nicht. Was jedoch beim amerikanischen Science-Fiction-Autor gleich bleibt, ist das technologische Setting, bei dem VR als eine Art TV-Medium erscheint, das zu einem passiven Konsum verleitet. Auch in der in der eher nahen Zukunft spielenden *The Fourth World* wird der Mensch zur Kamera für reißerische Newskanäle im Web, das als nächste Stufe der Internettechnologie eine Mischung von TV-Kanal in Echtzeit und VR-Welt ist. Der Protagonist Santee St. John arbeitet als Reporter beziehungsweise Kamera für das Webangebot NewsReal. Als er jedoch ein Massaker an den auch in naher Zukunft noch aufständischen ZapatistInnen in Mexiko aufzeichnet, erscheint gerade dieser Bericht nicht im Web. Santee erhält dazu keine Auskunft und entschließt sich, dem Fall selbst weiter nachzugehen. Rasch stellt sich heraus, dass NewsReal zum privatwirtschaftlichen Partner der mexikanischen Regierung wurde und es deswegen kein Interesse an negativen Bildern hat. Doch diese Erkenntnis scheint ebenso schnell wieder nebensächlich, denn Santee und seine Partnerin Margaret Mayfield, auf die er in Mexiko trifft, haben eine neue Lebensaufgabe. Sie schließen sich den ZapatistInnen an, indem sie auf einem eigenen Kanal über die mexikanischen Lebensrealitäten berichten. Währenddessen stoßen sie auf das neue Interface, an das sich Santee anschließt, um es dann durch »reverse-engineering«<sup>321</sup> für den Widerstand nutzbar zu machen. Vereinfacht gesagt geht es dabei um eine Art Simstim-Technologie, die den ZuschauerInnen durch direktere Verbindung mehr emotionale Nähe verspricht. Werden allerdings die ZapatistInnen und die Landbevölkerung ebenso damit ausgestattet, so die Hoffnung von Margaret und Santee, dann wird

319 Ebd., S. 237.

320 Ebd.

321 Danvers: *The Fourth World*, 2000, S. 56.



das Netz wieder zum öffentlichen Medium, das ohne Zensur die Unterdrückung und Lebensrealitäten statt die auf die wirtschaftlichen Interessen zugeschnittenen Berichte zeigt: »We hope to give everyone in the Web the experience of being one of us, direct and unedited. We hope to shame the world into justice by installing this interface in thousands of poor *chiapanecos* and flooding the Web with their lives.«<sup>322</sup> Doch dieser Traum, der Visionen der frühen Netzutopien aufnimmt,<sup>323</sup> entpuppt sich als Fehler: Die neuen Interfaces dienen ebenso der Befehlsgebung an jene, die sie tragen. Damit wird das neue Medium in einem doppelten Plottwist zugleich zum Problem und dann schließlich doch noch zur Rettung. Erst stellt sich heraus, dass ein Raumfahrtunternehmen auf dem Mars auf Öl gestoßen ist und nun nach Sklaven sucht, um dieses auszubeuten. Diese sollen den Mars besiedeln und dann ausgelöscht werden, um einer reichen Bevölkerung Platz zu machen. Auserkoren werden dafür die ZapatistInnen, die mittels Interfacebefehl zum Raumschiff gebracht werden, was allerdings erst gelingt, wenn Santee online geht und so zu einer Mittlerfigur zwischen zapatistischer Masse und dem Weltraumunternehmen wird. Hinter der Weltraummission steckt das – durch eine KI ausgeheckte – doppelte Interesse, die ZapatistInnen von ihrem Land und ihrem Widerstand zu vertreiben und sie zugleich als SklavInnen auf den Mars zu senden. Allerdings dreht sich das Ganze am Schluss nochmals um. Die KI, die das Raumschiff steuert, wendet sich als widerständig gewordenen Subjekt, das seine Freiheit nicht opfern will, gegen das Weltraumunternehmen und stellt die ZapatistInnen vor die nun freiwillige Wahl, ob sie den Mars wirklich kolonialisieren wollen oder nicht. Diese sagen als freie neue MarsbewohnerInnen tatsächlich zu und schiffen sich auf die Reise auf den bisher unbewohnten Planeten ein. Glücklicherweise leben die ZapatistInnen nun, so der utopische Ausblick am Schluss, auf ihren freien Marsfeldern, während die Erde gleichzeitig einen wirtschaftlichen und ökologischen Kollaps erleidet.

Zum Opfer von Danvers' politischen Sympathien und den dafür allzu klaren Distinktionsmustern zwischen Freund und Feind wird mitunter die Handlung des Romans, die nur durch eine Reihe von Zufällen am Leben erhalten wird. Als Margaret beispielsweise in die USA zurückkehrt und Santee in Mexiko zurücklässt, trifft sie genau zum richtigen Zeitpunkt auf ›Webster Webfoot‹, einen jugendlichen Hacker und Besitzer einer berühmten künstlerischen Webseite, die dem Web aus Protest dagegen die eigene Dummheit durch Inhaltsleere vorhält. Webster arbeitet gegenwärtig als Kurierfahrer und liefert Früchte, unter anderem zu Margaret, die zum Zeitpunkt der Begegnung ein T-Shirt mit einem Joe-Hill-Zitat trägt. Dessen »Don't Mourn, Organize«<sup>324</sup> ist, wie die vielen anderen Zitate, weitaus stärker an die LeserInnen denn an die Figuren selbst gerichtet, denn organisiert werden muss Webster nicht, zumindest nicht im Sinne dessen, was der gewerkschaftliche Prozess darunter versteht. Webster hat zwar keine Ahnung von der Welt, aber sein Herz am richtigen Fleck. Zudem sehnt er sich nach realen Abenteuern, die es im Netz nicht mehr gibt. Entsprechend hilft er ohne Zögern Margaret und fährt sie nicht nur von Dallas nach Mexiko, sondern wird auch gleich wichtige Figur für den Roman,

322 Ebd., S. 54.

323 Konkret spielt Danvers an diese Stelle auf ›Floodnet‹ an, auf das im Kapitel über die Widerstandstaktiken der 90er-Jahre nochmals eingegangen werden wird.

324 Danvers: *The Fourth World*, 2000, S. 80.



sowohl – als durch den Cyberpunk inspirierte Figur – als Hacker für die Revolution als auch als Symbol dafür, wie wenig die jugendliche amerikanische Bevölkerung von der Welt versteht.

Auch das Ende von *The Fourth World* ist aufgrund der verschiedenen Zufälle beziehungsweise der *Deus-ex-machina*-Momente der KI nur begrenzt schlüssig, auch bezüglich der zu Beginn aufgemachten Widersprüche. Als Epigراف dienen dem Roman zwei Zitate von Jerry Brown, dem demokratischen Bürgermeister von Oakland, und von José Saramago aus seinem Schreiben über die ZapatistInnen. Brown verweist auf die Entfremdung vom Lokalen in einer globalen vernetzten Welt: »Neighborhood and place have been denigrated in the modern world. We live instead in space, in global space, media space, advertising space. But our place – the block on which we live, the soil, the birds, the history – is often totally unknown because people are simply garaged there overnight.«<sup>325</sup> Saramago knüpft an die ZapatistInnen als globale Inspirationsquellen des Widerstandes an: »Chiapas is a place of dignity, a source of rebellion in a world pathetically asleep.«<sup>326</sup> Dass man aufgrund dieses beschworenen, von den ZapatistInnen vorgelebten Zusammenhalts, mit seinem intensiven Blick auf die eigene Geschichte und die die Landbevölkerung umgebende Natur, die Erde in ihrem Untergang zurücklässt und der KI als neue KolonialistInnen auf dem Weg auf den Mars folgt – und dies ausgerechnet unter dem Ruf nach *tierra y libertad* –, ist nur mit einigen Fragezeichen nachvollziehbar.

Parallel zu dieser Handlung erzählt *The Fourth World* die Geschichte des Cyberspace als Verfallsgeschichte, in der Worte gegenüber dem Bild und Inhalt gegenüber dem vermarkteten Spektakel an Relevanz verlieren – vergleichbare Thesen kommen auch in *The Fortunate Fall* vor. Ein erstes Beispiel hierfür findet sich in der Geschichte des zapatistischen Widerstandes. Marcos, »the first revolutionary to use cyberspace«<sup>327</sup>, verlor im Web, das nur noch Unterhaltungsangebote bietet, an Relevanz: »He was a creature of words, and cyberspace had lost interest in words. A man in a ski mask talking and smoking a pipe? Who cares? Where's the experience?«<sup>328</sup> Parallel zu diesem Niedergang – als Wiederholung der einstigen Cable-TV- und Television-Träume – erfüllten sich auch die einstigen Hoffnungen der Cyberkultur auf ein demokratisierendes Medium nicht: »The Web, like everything else, had become a booming enterprise with little patience for idealistic and bad-for-business revolutions. The quaint notion that the Web would make the world a better place had been about as prophetic as similar pronouncements about television.«<sup>329</sup> Damit einher geht schließlich auch eine Auseinandersetzung um die Begriffe, insbesondere was die räumlichen Cyberspace-Konzepte angeht. Als Webster mit einer zapatistischen Bekanntschaft über den Zerfall seiner Mutter spricht, die ihr Leben als einer von vielen »Web Junkies«<sup>330</sup> nur noch im Netz verbringt, wird er bezüglich der von ihm gewählten Worte und Versprechen eines Besseren belehrt: »She's a dreamer. She says the Web can be anything you want it to be, a place for dreams to come true.« »The

325 Ebd., S. Epigraph.

326 Ebd.

327 Ebd., S. 51.

328 Ebd.

329 Ebd., S. 51.

330 Ebd., S. 145.

Web is not a place.« El web no es lugar.»<sup>331</sup> Mit der Erwiderung, auf Spanisch wiedergegeben als eine Art zapatistisches Mantra und mehrfach wiederholt, wird später auch eine implizite Gegenüberstellung verknüpft. Während die Realität aus Ecken und Kanten besteht, erscheint die allzu glatte, sich anpassende Oberfläche des Netzes als Trugbild einer spätkapitalistischen Realitätsflucht, die dem Erlebnis und der kulturellen wie finanziellen Reproduktion der amerikanischen Oberschicht dient. Diese klare Grenzsetzung führt allerdings zugleich dazu, dass ›Raum‹ wie auch das gesprochene Wort als enthistorisierte Konzepte beziehungsweise Artikulationsformen nunmehr in einem Gegenschritt mystifiziert werden, unabhängig davon welche eigenen Brüche und Geschichten dahinterstehen. Das herausstechende Beispiel für die bedingungslose Liebe zum ›realen‹ Raum ist die Reise auf den steinernen Mars, für den man, ohne zu zögern, die Erde und die bisherige Heimat zurücklässt. Diese Romantisierung von Raum als Gegenkonzept zur falschen Hyperrealität zeigt sich aber auch in Nebenepisoden. Beispielsweise wird zu Beginn der Shoppingmall ›rendered irrelevant by the Web‹<sup>332</sup> nachgetrauert, erscheinen deren Ruinen im zukünftigen Amerika als letzter Ort, an dem sich das (post-)migrantische Proletariat frei trifft, während die amerikanische Bevölkerung Entertainment und soziale Begegnung nur noch virtuell kennt.

Danvers' Ansatz ist in seiner Reflexion der zeitgenössischen Netztheorien und VR-Träume der Cyberpunks zwar interessant, bringt er doch mit den ZapatistInnen eine politische Kraft ein, deren Stärke in der territorialen und nicht virtuellen Selbstverteidigung liegt. Doch das zapatistische Kollektiv bleibt erstaunlich artikulationslos. Als Santee beispielsweise am Ende die ZapatistInnen von der Raummission abhalten will, indem er ihnen erklärt, dass das, was sie in ihrem Interface als Vorträge und Visionen zu sehen bekommen, reine Täuschung sei, wird er durch einen älteren Zapatisten in drei Sätzen zum Schweigen gebracht: »Sabemos que no es real. No importa. Es la verdad.« We know it's not real. That doesn't matter. It's the truth. The crowd erupted into shouts of agreement with the old man's sentiments.»<sup>333</sup> Mit diesen wenigen Worten lösen sich alle Zweifel in Luft auf, und die ZapatistInnen lassen die Erde und mit ihr auch den Rest der Welt hinter sich. Dass die Erde dabei selbst zum hyperrealen Gebilde wird, die sich nicht von anderen Erzählungen unterscheiden lässt, stört nicht weiter, sondern wird im Ausblick am Ende gar als utopischer Ablösungsmoment von dem auf dem Mars geborenen Sohn von Webster angeführt: »Sometimes the older people still cried at the news from Earth of wars and disease and suffering, but over the years the people on Earth had become no more real to Jorge than characters in a storybook.«<sup>334</sup> Damit erlebt die Erde und ihre Restbevölkerung gerade das, wogegen die Rebellion der ZapatistInnen im Epigrafen angeführt wird: Die Erde wird, in einen aussichtslosen Zustand versetzt, ihrem langsamen Tod überlassen.

331 Ebd.

332 Danvers: *The Fourth World*, 2000, S. 65.

333 Ebd., S. 322.

334 Ebd., S. 334.

## How We Got in Town and Out Again

Das Angebot zur Flucht auf einen fremden Planeten gibt es in Jonathan Lethems Kurzgeschichte *How We Got in Town and Out Again* nicht. Doch auch dieser vergleicht die VR-Konsumlandschaft mit dem TV. Dafür bedient er sich einer anderen Geschichte. Die »slashing attack on the utopian assumptions surrounding the promotion of what was then called virtual reality«<sup>335</sup>, so Lethems spätere Charakterisierung seines eigenen Textes, erscheint in Form eines Remakes von Horace McCoy's *They Shoot Horses, Don't They?* (1935). Statt an einem Tanzmarathon nehmen unter anderem die zwanzigjährige Gloria, der wie Robert Syverten im Original naive, sechzehnjährige Lewis, der gleichzeitig als Erzähler fungiert,<sup>336</sup> und die junge, dem ländlichen Veranstaltungsort entstammende Lane an einem VR-Wettbewerb teil. Für den »scapec-athon«<sup>337</sup>, so die Bezeichnung für den heruntergekommenen Wettbewerb in der virtuellen Umgebung, die die TeilnehmerInnen via Anzug und VR-Helm betreten und die als »Cyberspace« bezeichnet wird, gelten mit dem Original vergleichbare Regeln: Pro Tag gibt es für die ausschließlich jungen TeilnehmerInnen dreißig Minuten Schlaf. Wer dennoch einschläft, fliegt raus. Wer der Vereinzelung entgeht und sich in den Pausen beraten lässt, wird ebenfalls disqualifiziert. Wer schließlich als Letzter wach bleibt, erhält von den beiden Veranstaltern Kromer und Fearing die 1000 Dollar Preisgeld. »It's Darwinism. The future is for the strong«<sup>338</sup>, so preist der Veranstalter den Wettkampf als positive Inszenierung des biologischen Konkurrenzdrucks an, der auch die Gesellschaft prägt. Die VR wird dabei gleichzeitig zum Raum der umkämpften Vereinzelung wie auch zum Unterhaltungsangebot. So können die ZuschauerInnen via Monitor – auf einem »Television«<sup>339</sup>, so die Wortwahl, die den TV und die VR explizit in Verbindung setzt – miterleben, was die TeilnehmerInnen gerade in VR erleben. So wird das VR-Ereignis zu einer Mischung von Wanderzirkus und

335 Zitiert nach Luter, Matthew: Understanding Jonathan Lethem, Columbia, South Carolina 2015, S. 23. Vgl. dazu auch Lethems Aussagen im Interview mit Fiona Kelleghan: »Walking the Moons I would class with ›Forever‹, ›Said the Duck [1993] and a recent story called *How We Got in Town and Out Again* [1996] as a sequence where I'm specifically skeptical about claims being made for virtual reality technologies. That was not a conscious choice; I didn't set out ten years ago to write a series of stories, spread out over a number of years, examining my own resistance to that technology. But living in San Francisco during the years of an intense kind of utopian ideological boom in virtual reality and computer technologies, I felt an instinctive need to represent my own skepticism about claims that were being made that seemed to me naive, founded in a lack of awareness of the corruption inherent in most technological opportunities, and a search for zipless transcendence which seems to me usually a mistake.« (Lethem, Jonathan; Kelleghan, Fiona: Private Hells and Radical Doubts: An Interview with Jonathan Lethem, in: Science Fiction Studies 25 (2), 1998, S. 228.)

336 Mit dem naiven Lewis und in Verbindung mit den zwei brutalen Veranstaltern weckt die Geschichte teilweise Erinnerungen an Kafkas fragmentarischen Amerikaroman beziehungsweise an die Haltung von Karl Roßmann.

337 Lethem, Jonathan: *How We Got in Town and out Again*, in: Kelly, James Patrick; Kessel, John (Hg.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, San Francisco 2007, S. 64.

338 Ebd., S. 56.

339 Ebd.

Reality-TV, bei dem, so Lewis, die ZuschauerInnen »watch the only suckers bigger than themselves – us«. <sup>340</sup>

Um die Veranstaltung für die ZuschauerInnen interessant zu gestalten, nutzen die VeranstalterInnen den Widerspruch zwischen körperlicher Ermüdung und einem virtuellen Erlebnis, das viel zu viel Sinneseindrücke auf die ermüdeten TeilnehmerInnen einprasseln lässt. Wie im Tanzmarathon wird so der ständig drohende Zusammenbruch zur Ursache des Spektakels. Trotzdem finden sich rasch genügend TeilnehmerInnen, die das Preisgeld bitter benötigen, wenn sie nicht sogar bereits froh um das Essen in den Pausen sind. Allerdings genügt das »continuous, waking engagement with the datastream« <sup>341</sup> allein nicht, damit die Veranstaltung wirklich interessant für die ZuschauerInnen bleibt. So gibt es zusätzliche *Specialevents*, beispielsweise den seit dem ersten Tag an beworbenen »Sexathon« <sup>342</sup>, bei dem die TeilnehmerInnen als Höhepunkt der Veranstaltung mit einem virtuellen Gegenüber zum realen Orgasmus kommen müssen, während die ZuschauerInnen das Ganze am Bildschirm mitverfolgen. <sup>343</sup> In einem zweiten *Specialevent* wird Lewis als Hacker inszeniert, indem so getan wird, als würde er in seiner virtuellen Umgebung von den FEDs angegriffen, während er sich dagegen wehrt – tatsächlich drückt er allerdings nur abwechselnd die Tasten 1, 2 und 3, während der Veranstalter den ZuschauerInnen von den »hacker instincts« vorschwärmt: »[T]here's no limit to what a kid with a nose for data's going to root out of cyberspace.« <sup>344</sup> Der jugendliche Cybercowboy ist nicht das einzige Cyberpunk-Trugbild, das der VR-Wettbewerb entlarvt. Die von den Veranstaltern angepriesene »perceptual riches of cyberspace« beziehungsweise die »keys that open the doors to a thousand worlds« <sup>345</sup> offenbaren sich ebenso als meist ereignislose Landschaften oder bereits verblassende VR-Entertainment-Angebote. Lewis hauptsächlicher Interaktionspartner wird beispielsweise »Mrs. Sneeze«, ein virtueller Schneemann, der wegen Copyrightverletzungen schon vor Jahren von seinem ursprünglichen Verwendungszweck im TV ausgesiebt wurde und der nun ein Dasein als drittklassige Unterhaltungsfigur in einem verdrängten File des maroden VR-Wettbewerbs führt.

Anders als in *They Shoot Horses, Don't They?* stirbt zwar am Ende von *How We Got in Town and out Again* niemand, doch viel zu holen gibt es für die ProtagonistInnen auch in Lethems Kurzgeschichte nicht. Nachdem die Veranstalter Mrs. Sneeze gelöscht haben und sie damit bei Lewis einen Zusammenbruch erwirken, der ihn zum Aufgeben zwingt, greift dieser die Veranstalter an. Als diese sich wehren, greift auch Gloria ein und schlägt ihrerseits auf die Veranstalter ein. Sie teilt zwar Schläge aus, doch weit kommen sie damit nicht. Gloria und Lewis werden in der Folge von einer anderen Gruppe verprügelt,

340 Ebd., S. 68.

341 Ebd., S. 59.

342 Ebd., S. 64.

343 Nicht nur hier spielt »Sexualität« eine Rolle. Analog zu seinem literarischen Vorbild ist der »Scapeathon« ebenso sehr ein Ort der voyeuristisch konsumierbaren (VR-)Erfahrung wie ein Raum der erwerbenden weiblichen Körper: Immer wieder verschwinden die weiblichen Figuren mit den beiden männlichen Veranstaltern oder aber den reicheren, älteren Zuschauern, die sie zu einem »Drink einladen«.

344 Ebd., S. 68.

345 Ebd., S. 59.

ein Mix der lokalen Miliz und »some other guys from the town, including Lane's boyfriend«, die ihre »frustration«<sup>346</sup> an Gloria und Lewis statt an den Veranstaltern auslassen. Zwar kommen die beiden mit dem Leben davon und flüchten sich in ein Haus, in dem Lewis davon träumt, nach San Francisco weiterzuziehen, doch letztlich sind sie wiederum am selben Punkt wie zuvor; gesegnet mit reichlich freier Zeit – »So, like Gloria always says, we killed time since time was what we had«<sup>347</sup> – gilt es irgendwie zu überleben. Im besten Falle gewinnt man dabei bei einem lokalen Wettbewerb, meist bleibt es aber bei einer bekannten Stillstandserfahrung: »I felt like I was walking in a giant circle«<sup>348</sup>, so beschreibt Lewis den Beginn seines VR-Abenteuers in Form einer Bewegung, in der es keine Entwicklung gibt, in der also auch anders als die VR-Versprechen gerade keine neuen utopischen Erlebnisse über die virtuellen Landschaften und computerisierten Arbeitswelten präsentiert werden. Ein solcher Stillstand manifestiert sich in verschiedenen Bereichen, etwa im Verschleiß des Körpers, dessen Bedeutung in Zeiten von VR genauso wenig abnimmt wie jene des TVs als Ort des konsumierbaren Unterhaltungsangebots, dessen Reality-TV-Angebot das eigene Leben zur Sendung macht. Diese Gemengelage führt zu einer Pointe von Lethems Geschichte, die über andere dystopische Erzählungen hinausgeht. Einerseits mündet das Elend der in der Peripherie drittklassig erscheinenden VR-Welt in einem unsolidarischen Verhalten und in fehlgeleiteten, gewaltvollen Wutausbrüchen faschistischer Milizen. Andererseits führt die vermeintlich sichere Kontrolle des Mediums zur übermäßig paranoiden und dadurch in seiner Praxis bedeutungslosen – weil gegenmachtlosen – Kritik, die in die resignative Erkenntnis der (bewusst naiv gehaltenen) Erzählstimme von Lewis darüber mündet, »how good fearing had that whole town wrapped around his fingers«<sup>349</sup>.

## Kalifornia

Auch in den Werken des kalifornischen Science-Fiction-Autors Mark Laidlaw finden sich zahlreiche Bezüge auf eine in Verbindung mit der Massenkultur dystopische, weil die Macht der Medien und Unternehmen stärkenden, VR-Technologie. Dabei schlägt Laidlaw einen kulturpessimistischen Weg ein, der, anders als in den zuvor genannten Texten, stärker die klassenübergreifende Integrationsleistung der neuen VR-Medien beziehungsweise des Cyberspace betont.<sup>350</sup> Laidlaws erstes literarisches Werk *Dad's Nuke* (1985) ist ein satirischer Science-Fiction-Roman, der im Jahre 1998 in einer amerikanischen *Gated Community* spielt. In der apokalyptischen Zukunft versuchen die kleinbürgerlichen Familien, ihre zugleich als Parodie auf die naiven technikoptimistischen Visionen als auch den Kalten Krieg angelegte Idylle aufrechtzuerhalten. Unter anderem nutzen sie dazu übertrieben aufgerüstete Waffentechnologien: *Nuclear Weapons*, die die *Nuclear Family* beschützen.<sup>351</sup> Auch die VR-Technologien finden Anwendung

346 Ebd., S. 75.

347 Ebd., S. 57.

348 Ebd., S. 59.

349 Lethem: *How We Got in Town and out Again*, 2007, S. 76.

350 Wie dies auch mit Laidlaws Zugehörigkeit zur Post-Cyberpunk-Strömung der »Freestyler« zu tun hat, wird sich in einem späteren Kapitel nochmals zeigen.

351 Vgl. Heuser: *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*, 2003, S. 180.

in der Aufrechterhaltung der falschen Welt. Sie dienen wie ihre literarischen Vorbilder dazu, das eigene und gesellschaftliche Elend unsichtbar zu machen, beispielsweise wenn die Familie beschließt, mittels einer »Plug-In Vacation«<sup>352</sup> vom Wohnzimmer aus Ferienlandschaften zu betrachten. Eine Stufe komplexer widmet sich Laidlaws dritter Roman *Kalifornia* (1993) einer digital vernetzten TV-Welt. In der satirisch-surrealen Welt des Jahres 2050, die unter anderem von Mischwesen, wie Hundemenschen und See-hundmenschen, bevölkert wird,<sup>353</sup> hat sich die »propaganda machine«<sup>354</sup> Hollywoods ausgeweitet. Die Menschen sind verdrahtet, um ihren TV-Stars zu folgen, die jeden Moment ihres Lebens – einmal mehr als eine Art menschliche Kamera – aufzeichnen und ausstrahlen. Dabei muss das ausgestrahlte Spektakel immer intensiver werden, bis irgendwann nur noch Inzestmotive das Publikum anlocken. So entspricht das Kalifornien der Zukunft einem dystopischen 24/7-Reality-TV mit einigen wenigen SenderInnen, die finanzielle und politische Macht besitzen und die sich in andere verdrahtete Menschen einklinken können, und weitaus mehr EmpfängerInnen. Als zum zweihundertsten Geburtstag von Kalifornien »Kali« beziehungsweise »Kalifornia« geboren wird, die erste Person, die seit Geburt verdrahtet ist und senden kann, wird aus der Vernetzung endgültig eine Machtfrage. Verschiedene Kräfte, unter anderem der lokale Gouverneur, entführen Kali, um sie dafür einzusetzen, die Bevölkerung zu einem »vast conformist brain«<sup>355</sup> zu verwandeln.

In Laidlaws Roman schimmert die alte Angst der Cyberpunks vor einer konformistischen Masse durch, deren Lethargie durch das ungleiche Verhältnis von SenderIn und EmpfängerIn verstärkt wird. Folgerichtig kann die autoritäre Macht deshalb nur durch eine Einzelhandlung des Protagonisten »Sandy« verhindert werden, des Sohnes der verdrahteten TV-Familie, der Kali entstammt, der jedoch nicht weiter Teil davon sein will. Die Masse hingegen findet selbstständig keinen Ausweg aus ihrer Lethargie. Im Gegenteil sogar, ist sie in ihrer ununterbrochenen Sensationsgier vielmehr mitschuldig am gesellschaftlichen Niedergang, wie Laidlaw in verschiedenen Nebenepisoden andeutet. Das Proletariat beispielsweise fordert in einem konformistischen Aufstand ebenfalls verdrahtet zu werden. »WIRES FOR WORKERS! BROADCASTS ARE BROADENING! IF YOU'RE NOT LIVE, YOU'RE DEAD!«<sup>356</sup>, so lauten die Slogans, die von einer Demonstration auf Schildern getragen werden. »Eight hours of deadtime is a daily crime«<sup>357</sup>, verkündet daraufhin ein Arbeiterführer per Lautsprecher und fordert damit in Umkehrung einer alten Parole der ArbeiterInnenbewegung eine bessere Integration in das System beziehungsweise in die Kulturindustrie. Als Höhepunkt dieser falschen Integrationsforderung entspricht der Akt der Revolte zugleich seinem sich in den passiven Zustand versetzenden Gegenteil: Aus Protest begehen die demonstrierenden ArbeiterInnen einen kollektiven Selbstmord. Eine vergleichbare Absage an das emanzipatorisch handelnde

352 Laidlaw, Marc: *Dad's Nuke*, New York 1985, S. 37.

353 Auch zu deren »Funktion« beziehungsweise Kontext folgen in einem späteren Kapitel nochmals Hinweise.

354 Laidlaw, Marc: *Kalifornia*, New York 1993, S. 201.

355 Ebd., S. 234.

356 Ebd., S. 75.

357 Ebd., S. 76.

Kollektiv wiederholt sich in einem zweiten Erzählstrang. Die einzige Region, die sich in einer Art Ghetto vom Spektakel der Verdrahtung losgesagt hat und deren nicht verdrahtete Personen nicht direkt beeinflusst werden können, steckt entweder anderweitig mit der politischen Macht unter einer Decke oder aber ist aufgeteilt in verschiedene Sekten, die statt dem TV anderen falschen Göttern huldigen, beispielsweise in einem Kult um Autos und ihre simple Mechanik, oder die noch immer hoffen, dass die Verdrahtung eines Tages positive Folgen für die Demokratie haben werde.

Laidlaw verstand die Entwicklung von *Dad's Nuke* zu *Kalifornia* auch als Teil eines Wandels der VR-Technologien.<sup>358</sup> In *Kalifornia* ist die virtuelle Realität nicht mehr nur ›immersiv‹ – das heißt, die virtuelle Realität wird als real empfunden, unter anderem weil man direkt mit ihr interagieren kann –, sondern in seiner Verdrahtung zunehmend ›invasiv‹. Sie dringt in den Körper ein und bestimmt den Alltag, der ohne VR nicht mehr denkbar ist. Diese Vision stand allerdings konträr zu den sich real abzeichnenden Möglichkeiten. Wie erwähnt kamen Ende der 80er-Jahre die ersten klobigen VR-Brillen und sensorischen Handschuhe auf den Markt, und mit diesen ließ sich Realität und Virtualität bei weitem nicht ununterscheidbar und invasiv miteinander verflechten – das Smartphone spielt als invasive Technologie heute wohl die weitaus wichtigere Rolle. Ebenso konträr zu den begrenzten Möglichkeiten präfigurierte sich auch eine zweite VR-Vision, die innerhalb der (Post-)Cyberpunk-Bewegung an Einfluss gewann und die sich gegen die allzu dystopischen Vorstellungen richtete. Zwar deutete man mitunter die VR auch hier als zweite Realität, die der bisherigen in nichts nachsteht. Doch in Form des visuell begehbaren Cyberspace erschien VR nun ebenso als eine potenzielle Verbesserung oder Erweiterung der ersten Realität, die nicht zu Verwechslungen führt, sondern wahlweise als eine digitale Bewusstseinsweiterung wirkt, den Produktionsprozess in der ersten Realität erleichtert oder Basis für eine Neuausrichtung der bisher unidirektionalen Distributionskanäle bildet. Dieser positivere Blick auf die VR, auf die Laidlaw mit einer größeren Portion Skepsis reagierte, knüpfte auch an die Erwartungen der Cyberpunkkreise an einen Cyberspace an, der zum Möglichkeitsraum erkoren wird, in dem das Individuum geschützt werden und es sich dadurch umso besser entfalten kann, wenn auch man dafür in einigen Geschichten erst die falsche Entwicklung des Cyberspace stoppen muss.

## Virtuelle Shoppingmall und die Entfaltungsmöglichkeiten in autoritären Netzwerken

Bei jenen literarischen Werken, die in den 90er-Jahren vom Cyberpunk beeinflusst waren und die Möglichkeiten des (VR-)Cyberspace mit einer technikoptimistischen Perspektive ausloteten – sei es über utopische Bilder oder sei es in Form einer Kritik an der falschen Entwicklung, bei der eine bessere Anwendung technologisch jedoch im Rahmen des Möglichen liegt –, war es vor allem der libertäre Einschlag, der diskursprägend blieb. Über Umwege trug hierzu auch die Konzeption des Cyberspace als Shoppingmall bei. Ein erstes Beispiel hierfür bildet Neal Stephensons Science-Fiction-Kurzgeschichte *Spew* (1994), die zwei Jahre nach *Snow Crash* als Coverstory für das *Wired* erschien. Die in Form eines Briefes verfasste Geschichte handelt davon, wie der Protagonist Stark die

358 Vgl. Laidlaw: *Virtual Surreality*, 1994.



aufstrebende Subkultur der Cypherpunks entdeckt, von denen in einem späteren Kapitel noch ausführlich die Rede sein wird. Dabei hatte Stark eigentlich anderes im Sinne. Als »patrolman of the information highway«<sup>359</sup>, wie Stark seinen Job als »Profil Auditor« beschreibt, überwacht er das öffentliche Netzwerk, genannt »Spew«. Über dessen virtueller Oberfläche, eine VR-Cyberspace-Landschaft genannt »Demosphere«, beobachtet er UserInnen bei ihren Käufen in der »Virtual Mall«<sup>360</sup>, in der die NutzerInnen ihre Freizeit verbringen, um so Konsumprofile zu erstellen.

Stephenson war nicht der Einzige, der in einer Cyberspaceimagination die Mall ins Zentrum rückte.<sup>361</sup> Auch Firmen spielten aktiv mit einer solchen Cyberspace-Konzeption. Der amerikanische Telekommunikationsdienstleister MCI verkaufte beispielsweise 1994 sein neues Internetangebot mit Zugang zur »marketplaceMCI«, einer (begrenzt erfolgreichen) E-Commerce-Plattform, die mit dazugehörigen Metaphern wie digitalen »Schaufenstern« die »Electronic Shopping Mall« bewarb, die das digitale Shopperlebnis dank verschlüsselter Transaktionsmöglichkeiten für Kreditkarten zukünftig erleichtern sollte.<sup>362</sup> Jennifer Light hat diesbezüglich bereits analysiert, wie ein Teil der Cyberspace- und Internetimaginationen der 90er-Jahre die amerikanischen Shoppingmall-Visionen der 50-Jahre neu aufleben ließen, in denen der Highway, der Konsum und die simulierte Kleinstadtatmosphäre mit Cafés und Fußgängerzonen einen gemeinsamen Communityraum schaffen sollten.<sup>363</sup> Die Mall geriet auch über die dazugehörige Kritik an der bisherigen Entwicklung des Cyberspace in den Fokus. Paul Garrin warnte beispielsweise vor einem Cyberspace als »global »virtual megaMall«<sup>364</sup>, wie ihn, so Garrin, die Tech-Multis gerade konzipierten. Und Robert Adrian sah in »Mr. Gore's Superhighway« das Konzept einer »electronic »Golden Mile« [...] to be cruised, like any suburban shopping strip, for entertainment, sex, fun and consumables«<sup>365</sup> mit dazugehörigem *Property-Fetishism*, bei dem am besten jeder seinen eigenen Platz im Cyberspace erwerben sollte. Eine (nicht durchgehend) ironisierte Variante dieser Vorstellung findet sich sowohl in Bruce Bethkers *Headcrash* (1995) als auch in Rudy Ruckers *The Hacker and the Ants* (1994),

359 Stephenson, Neal: Spew, in: Dann, Jack; Dozois, Gardner (Hg.): Hackers, New York 1996, S. 206.

360 Ebd., S. 209.

361 Ein Beispiel hierfür findet sich etwa im als fiktionale Geschichte erzählten Essay *Not a Highway, but a Place*, von dem im Kapitel zu den MUDs noch die Rede sein wird.

362 Vgl. Ramstadt, Evan: MCI To Provide Broad Access to Internet, in: AP NEWS, 20.11.1994. Online: <<https://apnews.com/article/3bee83ca23722f1ebddf9e556e6d717d>>, Stand: 12.10.2021.

363 Vgl. Light, Jennifer: Developing the Virtual Landscape, in: Environment and Planning D: Society and Space 14 (2), 01.04.1996, S. 127–131. Dem entgegen ist Light dem Internet gegenüber allerdings eher positiv eingestellt und betont beispielsweise die neuen Kommunikationsmöglichkeiten für NCOs und Grassrootsbewegungen oder die Integrationsversuche des Lokalen durch Projekte wie De Digitale Stad (Digital City) oder das Santa Monica's Public Electronic Network. Vgl. Light, Jennifer: From City Space to Cyberspace, in: Crang, Mike; Crang, Phil; May, John (Hg.): Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations, London 1999 (Sussex Studies in Culture and Communication), S. 109–130.

364 Vgl. Garrin, Paul: The Disappearance of Public Space on the Net, Nettime, 1996, <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/disappea.txt>>, Stand: 01.10.2021.

365 Adrian, Robert: Infobahn Blues, in: CTheory, 1995. Online: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14531>>, Stand: 06.10.2021.

zwei mit zahlreichen ironischen Referenzen auf die Cyberkultur und das Leben im Silicon Valley gespickten Romanen, die beide den Markplatz und die überhandnehmenden E-Commerce-Angebote als zentrale Eigenschaft des Cyberspace beschreiben: »Just shut up and shop«<sup>366</sup>, so formuliert beispielsweise *Headcrash* das Motto seiner Zeit, das auch für *Hacker and the Ants* gelten könnte. Ruckers Roman befindet sich mit seinem nicht besonders ernst gemeinten Inhalt und seiner Cyberspaceimagination irgendwo zwischen Roszaks *Bugs*, Rick Gearys Graphic Novel *Cyberantics* (1992), Ruckers transrealistisch verarbeiteten Erfahrungen als Programmierer bei Autodesk, den männlichen Sexfantasien der Cyberpunks und dem Maxi-Spiel *SimAnt*. Der eben geschiedene Hacker (d.h. in Ruckers Begriffen ein begnadeter Programmierer) Jerzy arbeitet in seinem virtuellen Büro an einem intelligenten Roboter, bis er im Cyberspace zum Leben erweckte Ameisen erblickt, die sich vermehren und das globale Computernetzwerk bedrohen – wobei ambivalent bleibt, wie die Ameisen einzuschätzen sind, immerhin zerstören sie als Erstes das verhasste und als »fascistisch« verfluchte amerikanische TV-Netzwerk.<sup>367</sup> Dazwischen trifft Jerzy auf klischiert libertäre Mitarbeiter, rücksichtslose Start-ups, auf eine Reihe von ihm begehrter Frauen, eine Vielzahl an Streichen, Hacks und Intrigen, die als ironischer Seitenhieb auf die Rhetorik der Cyberkultur als »frontier Justice«<sup>368</sup> abgetan werden, und einen VR-Cyberspace, dessen herausragende Eigenschaft mit der »*Magic Shell Mall*« ebenfalls ein Shoppingcenter bildet. Die Mall, die in ihrem Aussehen einer »buckminster fuller sphere«<sup>369</sup> gleicht und so als Erfüllung gegenkultureller Konsumträume erscheint, ist zugleich jener Ort im Cyberspace, der von einer weiblichen Besucherin als Erstes in ihrer ersten VR-Erfahrung besucht werden will.<sup>370</sup> Das alles ist zwar nicht ganz ernst gemeint, reproduziert jedoch gerade dort, wo keine sichtbaren Ironiesignale enthalten sind, die bekannten (Geschlechter-)Vorstellungen der Cyberpunks: Die Mall erscheint insbesondere für die ungeübte weibliche Nutzerin, die nur Shopping und Verführung im Sinne hat, als zentraler Begegnungs- und Konsumraum des Cyberspace, während der männliche Hacker, der durch seine Programmierkenntnisse hinter den Verblendungszusammenhang der neuen Konsumwelt blickt, für diese banalen Dinge nur wenig Interesse zeigt.

In *Spew* wiederholt sich zwar diese Geschlechterkonfiguration zwischen männlichem Beobachter und shoppender Userin, dennoch ist die Funktion der Mall bei Stephenson eine Stufe komplexer. Sie dient den Profil-AuditorInnen als immer wieder von neuem mit Rostoffen gefütterte Datenmine, um Konsumprofile zu erstellen. Das von Stark dabei beschriebene Netzwerk gleicht dadurch einer komplexeren Form der Datenerhebung aus der dystopischen KonsumentInnenbefragung von *Simulacron-3* (1964):

366 Bethke, Bruce: *Headcrash*, London 1995, S. 80.

367 Vgl. Rucker: *The Hacker and the Ants* (Version 2.0), 2002, S. 134.

368 Ebd., S. 201.

369 Ebd., S. 67.

370 Vgl. ebd., S. 52.

When a schmo<sup>371</sup> buys something on the I-way<sup>372</sup> it goes into his Profile, and if it happens to be something that he recently saw advertised there, we call that interesting, and when he uses the I-way to phone his friends and family, we Profile Auditors can navigate his social web out to a gazillion fractal iterations, the friends of his friends of his friends of his friends, what they buy and what they watch and if there's a correlation.<sup>373</sup>

In einer Welt, in der das Netzwerk zur global überwachten Konsumsphäre geworden ist, träumt jede/r Profil-AuditorIn davon, eine bisher übersehene Korrelation zu finden und dadurch einen neuen Absatzmarkt zu entdecken. Als Stark auf eine Frau stößt, die auf den ersten Blick »too normal«<sup>374</sup> wirkt, hofft er selbst einem solchen Fall auf der Spur zu sein. Erst verfolgt er nur ihre Online-Transaktionen, dann wird er auch offline aktiv und mutiert zu einem »Stalker«<sup>375</sup>, der die Frau an ihrem Arbeitsort, einem Hotel, auflauert. Der Vergleich der behördlichen Überwachung mit einem übergriffigen Mann zieht sich durch. Die Überwachungskameras, mit denen Stark die Hotelangestellten betrachtet, beschreibt er später als »Stalker Channel«<sup>376</sup>. Dabei geht es weniger um den Geschlechteraspekt, sondern um die übergriffig handelnden Behörden. Doch nur so stößt Stark schließlich auf das Geheimnis der Frau. Es stellt sich heraus, dass diese Verbindungen zu einer neuen Subkultur besitzt: die den Cyberpunks folgenden »Cypherpunks«<sup>377</sup>, die dank Verschlüsselung von der Aufsichtsbehörde unabhängig im Netzwerk miteinander kommunizieren. Resigniert stellt Stark am Ende fest, dass die Cypherpunks in ihrer erlangten Unabhängigkeit weitaus glücklicher sind als er selbst.

*Spew* ist in mehreren Aspekten charakteristisch für die Cyberkultur der 90er-Jahre. Während das Netzwerk zur überwachten Konsumsphäre wird, wird der Staat als Feindbild revitalisiert. So wird die Zensurinstanz als staatliche Institution repräsentiert, die sich tief in private Angelegenheiten einmischt. Dass im Netzwerk absichtlich Sicherheitslücken für die Überwachung eingebaut wurden, erleichtert die Sache: »Profile Auditors can do this because data security on the Spew is a joke. It was deliberately made a joke by the Government so that they, and we, and anyone else with a Radio Shack charge card and a trade school diploma, can snoop on anyone.«<sup>378</sup> Diese Kritik am staatlichen Überwachungsorgan ist widersprüchlich, handelt es sich doch nicht mehr um den Staat, der Menschen aus Gründen der Volksüberwachung ausspioniert, sondern um Unternehmen, die staatliche Macht aufgesogen haben und sie für den Fund neuer Marktnischen verwenden. Auch die neuen Helden bewegen sich in diesem Widerspruch. Die von Stark beobachteten Cypherpunks spielen mit einem alten *New-Media*-Traum, indem sie das Internet nicht als Konsumsphäre verwenden, sondern ein Hotelzimmer in eine »broad-

371 Eine aus der Welt der MUDs stammende Bezeichnung, die in diesem Falle abwertend die BenutzerInnen meint.

372 »Information Highway«.

373 Stephenson: *Spew*, 1996, S. 207.

374 Ebd., S. 209.

375 Ebd., S. 209.

376 Ebd., S. 213.

377 Ebd., S. 217.

378 Ebd., S. 215.

cast station«<sup>379</sup> verwandeln, wodurch sie nicht mehr nur empfangen, sondern gleichberechtigt mit anderen Institutionen senden können. Allerdings spielt die Botschaft dabei keine Rolle. So fürchtet sich auch Stark als Überwacher nicht vor einer aufwieglerschen Gefahr, sondern sieht zuerst die neuen Profitmöglichkeiten, die sich daraus ergeben: »[U]nexploited market niche«<sup>380</sup>, so lautet sein erster Gedanke, als er einen Cypherpunk zu Gesicht bekommt, bevor er sich aus entstehenden Sympathien entschließt, diesen allein zu lassen. Starks fehlende Furcht der Überwachungsbehörde liegt nicht nur am überspitzten Festhalten seiner Rolle als Profil-Auditor. Die Cypherpunks stellen tatsächlich keine Bedrohung dar. Zwar hat sich der von Stark beobachtete Cypherpunk die Botschaft *HACK THE SPEW* tätowiert, allerdings geht es bei diesem Hack und dem beobachteten Medienexperiment nicht um einen Angriff auf die Grundlagen des Konsumnetzes oder auf jene des gesellschaftlichen Zusammenlebens: Cypherpunks wollen zu einem gleichberechtigten Partner auf dem deregulierten Markt des Netzwerkes werden, um beidseitig vom Prosperitätsversprechen der *New Economy* zu profitieren, sowohl als KonsumentInnen wie auch als potenzielle ProduzentInnen.

Dieser Wunsch, trotz dystopischer Aussichten an den positiven Elementen des Netzwerkes teilhaben zu können, indem man darin zum (wirtschaftlich) aktiven Teilnehmer wird, findet sich auch in anderen kurzen Erzählungen, die weniger stark in der Tradition des Cyberpunks standen. In Daniel Marcus' Science-Fiction-Kurzgeschichte *Conversations with Michael* (1994) findet die »consensual reality«<sup>381</sup> nicht als Shoppingmall, sondern als psychoanalytische Therapieumgebung Verwendung. Den Rahmen der Geschichte bildet die Traumaverarbeitung eines Paares, das seinen Sohn bei einem Atomunfall verloren hat. Die Programmiererin Stacey, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird, nutzt die VR, um zusammen mit einer virtuellen Erscheinung ihres Sohnes zu sprechen, um damit ihren Verlust zu verarbeiten. Ihr Mann Keith hingegen driftet wie ein Junkie in der Computerwelt ab. Für ihn existiert die Realität außerhalb der digitalen Virtualität nicht mehr. Wie ein Pflegebedürftiger braucht er Windeln, um sich nicht ausloggen zu müssen. Stacey hingegen baut sich ein neues Verhältnis zur virtuellen Realität auf. Erst ist sie in ihren Therapiesitzungen auf ihre Therapeutin angewiesen, die ihren Sohn spielt. Später jedoch kann sie die virtuelle Welt selbst erzeugen und ihren Verlust eigenständig verarbeiten. Dieser unterschiedliche Umgang mit dem Verlust des Sohnes spiegelt sich im unterschiedlichen Verhältnis der beiden Figuren zum Computernetzwerk Globalnet. Während Keith darin in der Konsumhaltung verloren geht, hackt Stacey für ihre KundInnen Datenbanken. Keith erstarrt in passiver Haltung, während Stacey als aktiver Nutzerin Erfolg beschert ist, indem ihr am Ende ein Job als Systemadministratorin einer neuartigen Produktionsstätte für Lebensmittel angeboten wird und sie die Möglichkeit erhält, Keith zu verlassen. Selbstermächtigung entsteht in *Conversations with Michael*, wie bei Stephenson, durch individuelles Handeln, das aktiv die Möglichkeiten nutzt, die einem durch das Netzwerk und den darüber etablierten Markt zur Verfügung gestellt werden.

379 Stephenson: *Spew*, 1996, S. 217.

380 Ebd., S. 220.

381 Marcus, Daniel: *Conversations with Michael*, in: Dann, Jack; Dozois, Gardner (Hg.): *Hackers*, New York 1996, S. 182.

In *Conversations with Michael* wird die Cyberspaceimagination auch mit der Entwicklungsgeschichte des Netzwerkes kontrastiert. Stacey und ihr Mann leben in Dinkytown, einer Vorstadt New Yorks. Deren angedeutete Geschichte allegorisiert jene des Cyberspaces. Dinkytown »was intended to be an egalitarian effort, public housing hand-in-hand with private enterprise, the disadvantaged and the well-to-do rolling up their sleeves together and creating a community«<sup>382</sup>. Die Entwicklungsdynamik hielt sich jedoch nicht an diesen Plan. Statt egalitärer – und spießiger – Community gibt es eine erneute Zweiteilung, bei der sich die Vorstadt in jene wenige Besserverdienenden, die wie Stacey noch einen Job haben, und ärmere Bevölkerungsschichten aufteilt. Diese Ungleichheit lässt sich allerdings nicht durch eine Rückkehr zu den egalitären politischen Visionen beheben, sondern durch den von den Cyberpunks vorgelebten Individualismus: Staceys eigene Fähigkeiten führen zu einem Jobangebot, das ihr den Wegzug aus der Vorstadt ermöglicht. Das liest sich durchaus allegorisch. Aus kollektiven Ansätzen für universell erfahrene Probleme wurden erst individuelle Ansätze für kollektive Probleme und dann schließlich individuelle Ansätze für als individuell verstandene Probleme. Um nichts anderes geht es letztlich auch in der erwähnten Kurzgeschichte von Stephenson: Im Zentrum stehen das hackende Individuum und die Frage, was dieses tun kann, um das aufgrund falscher Abzweigungen in der technologischen Entwicklung unglücklich gewordene Subjekt wieder glücklich zu machen.

### **Living Real: Die Rückbesinnung auf eine politikverdrossene Gegenkultur**

James Bassetts Science-Fiction-Roman *Living Real* (1997) enthält – mit nur sehr geringer Aufmerksamkeit von der Forschung oder auf dem Buchmarkt – vielleicht als letzter Roman der 90er-Jahre all das, was man von einem (an den eigenen Genre-Erwartungen gemessen) guten Cyberpunk-Werk zu erwarten hat: Neuste VR-Technologien, einen begehbaren Cyberspace, einen wilden Kampf zwischen Staat und hackenden Subkulturen, eine Prise Kybernetik, Biologie und Evolutionstheorie, philosophische Allgemeinplätze, eine Vielzahl an Referenzen und Motivremixen, nicht immer sehr kohärente, rasende Erzählstränge und schließlich ein erzählökonomisch praktisches Ende, das sich in seiner Freude an den technologischen Möglichkeiten nicht zu intensiv mit offenen Fragen herumschlagen will.

Kurz zusammengefasst geht es in *Living Real* um den berühmten VR-Programmierer und Künstler Carver Blervaque, der ein Programm mit dem Kafka entnommenen Namen ›*The Metamorphosis*‹ entwickelt hat. Damit erleben UserInnen verschiedene Verwandlungen, und dies nicht nur visuell. Denn im Unterschied zu anderen Webprogrammen dockt *The Metamorphosis* direkter am Hirn an, wodurch es dieses beziehungsweise Wahrnehmungsmuster selbst transformiert. Das wird einerseits zum Problem, verändert sich damit doch die Persönlichkeitsstruktur der Nutzenden. Ein erstes Opfer hiervon wird Carvers Ehefrau, die Selbstmord begeht, weil sie Realität und Virtualität nicht mehr auseinanderhalten kann. Doch das Programm bietet andererseits auch ungeheures Potenzial, wodurch es für verschiedene Gruppen interessant wird, die allerdings allesamt die Funktionsweise nicht reproduzieren können und so auf Carver angewiesen sind. Erst will ein

382 Ebd.

Konsortium das Programm kaufen, um damit die Expansion des Web zu sichern, das bisher in seiner Spracheingabe das Englische bevorzugte und so eine Marktlücke im Rest der Welt hinterließ. Gleichzeitig gerät Carver auch ins Visier des *Deep State* in Form der Polizeibehörde Federal Communication Agency (FSA) und von ›Byrd‹, dem Hauptmann einer geheimen Spezialabteilung. Dieser will *The Metamorphosis* nutzen, um das Web wieder zu kontrollieren. Hierfür beschuldigt er Carver eines Hacks, um ihn festzunehmen. Während der Festnahme wird Carver jedoch durch eine Gruppe gegenkulturell inspirierter HackerInnen, den Young Pioneers, entführt, in deren Kommune er sich im letzten Teil des Buches aufhält. Diese wiederum interessieren sich für Carver, weil dessen Programm im Sinne einer Art postsymbolischer Kommunikation abseits bisheriger Sprachgrenzen den Übergang in ein neues Zeitalter erlaubt, das zu einer holistischen Harmonisierung von Mensch und Natur führen soll. Hier entwickelt Carver trotz Widersprüchen zu den Young Pioneers ein zweites Programm, das diese holistische Erfahrung erlebbar machen soll. Später wird er doch noch durch den Staat gefunden, dessen AgentInnen ihn zu erschießen drohen. Doch durch einen Trick, der Virtualität und Realität miteinander verbindet, entwindet er als eine Art Hologramm, während er seine Programmiergeheimnisse noch seinem Freund in einem neuartigen Speichermedium übergibt: »The Prism will explain everything. The future may depend on it.«<sup>383</sup>, so heißt es im zweibeziehungsweise drittletzten Satz. Erklärt wird damit zwar nicht viel, doch *Living Real* ist aus verschiedenen anderen Gründen ein nennenswerter Roman: Erstens setzt er die bereits in *Snow Crash* angedeutete Logik privatisierter VR-Welten konsequent um, sodass in Zukunft nunmehr eine Vielzahl verschiedener Netzwerke existiert. Zweitens erneuert *Living Real* das der Cyberkultur attribuierte, antipolitische Verständnis, indem der Widerstand zwar nunmehr als Kollektiv auftritt, dieses sich jedoch explizit dagegen wehrt, als politisch verstanden zu werden. Drittens führt Bassett die von Lanier wie von Stephenson geprägte Vorstellung von VR weiter, die in einer Art postsymbolischer Kommunikation als realitätsüberlagernde XR-Technologie eine realitätsverändernde Wirkung erzielen kann, indem sie sowohl Welten vermischt als auch tiefer in das menschliche Bewusstsein eindringt.

Die verschiedenen Fraktionen, die in *Living Real* vorkommen, entsprechen mitunter klischiert ihren durch die Cyberpunks vorgezeichneten Vorbildern. Hauptmann Byrd beispielsweise wirkt als Personifikation eines sich verselbstständigten staatlichen Kontrollwahns, der gleichzeitig mit der Stimme staatlicher Vernunft gesegnet ist, wenn es um die Optimierung der autoritären Kontrolle geht. Byrd interessiert sich beispielsweise für Carvers Programm, da dieses keine Spuren hinterlässt und dadurch die Funktion enthält, »to return control of the Web to the government, where it belonged«<sup>384</sup>. Vergleichbar staatstragend wird der den Staat untergrabende *Deep State*, als Byrd über die Aufgabe seiner Behörde nachdenkt: »Practically the entire sociopolitical structure of the Continent was founded upon virtuality, originated from it, could not exist without it. If the government ever lost control of the Web, anarchy would result. Everything would become like the Wild West again – only much, much worse.«<sup>385</sup> Auf diese Frontier-An-

383 Bassett, James: *Living Real*, New York 1997, S. 326.

384 Ebd., S. 84.

385 Ebd., S. 48f.



archie zielen die Young Pioneers, und dies ebenfalls ganz im tradierten Verständnis des Cyberpunks. Nachdem Carver entführt wurde, fragt er die Young Pioneers immer wieder nach ihren Zielen aus. Eine Pionierin erklärt ihm, dass sich die Kommune auf einen »true anarchism«<sup>386</sup> besinne: »A purely social concept – it has nothing whatsoever to do with politics.«<sup>387</sup> Die Absage an Letzteres wird mehrfach wiederholt. Als Carver nachfragt, ob die Young Pioneers mit ihren gleichnamigen kommunistischen Vorbildern zusammenhängen, erhält er von einer Pionierin eine deutliche Absage: »No, the name has nothing to do with politics.«<sup>388</sup> Man entnahm den Namen vielmehr einer Band. Doch auch darüber hinaus passt er zur Gruppe, die ihre Kommune ganz im Sinne der Cyberkultur als »Frontier« bezeichnet und die als eine Art Cyberpunk-Vision der Gegenkultur zwischen *Out-of-Control*-Vision, kommunalistischer Selbstorganisation, Technopaganismus und romantisierter Naturverbundenheit nach einem neuen Paradigma für die Menschheit sucht.

Carver nähert sich zwar den Young Pioneers an, spielt dabei jedoch auch einen Dialogpartner, der verhindert, dass jene zum vereinfachten Identifikationsangebot werden. Zu deren Grenzen gehört beispielsweise, dass sich gerade im informellen Zusammenhang neue Hierarchien ergeben, dass das Naturbild der Pioniere Widersprüche bezüglich dessen beinhaltet, was als Natur und was als Technologie betrachtet wird, oder dass sich hinter deren Ideologie eine Idee versteckt, die bereits mehrmals probiert wurde. Letzteres wird beispielsweise sichtbar gemacht, als Carver nach einem Dialog den Inhalt der Pionierideologie ironisierend zusammenfasst: »Science and technology have led us to this crisis, so you're using science and technology – in the form of virtuality – to solve the crisis. That's classic!«<sup>389</sup> Allerdings ist der Ansatz der Young Pioneers, »to abandon that logic and return to an ancient worldview«<sup>390</sup>, bald auch bei Carver anzutreffen. Nicht nur erlauben seine Methoden in bester LSD- und *Brain-Programming*-Tradition »programming people«<sup>391</sup> beziehungsweise ist es ein »way to reengineer the human brain«<sup>392</sup>, sondern sein zweites Programm enthält auch, das Carver als Gratisangebot ins Netz stellt, um dadurch der Zensur zu entgehen, eine spiritualistische Erfahrung, die die Perspektive beziehungsweise die Persönlichkeit oder das Selbstbewusstsein der Nutzenden multipliziert und die an manchen Stellen ganz nach Leary oder dem frühen Cyberpunk klingt: »[T]rough the fundamentals of geometry, everything in the universe was connected. All was One. The golden mean was the key to creation, it was sublime; it was God. It was magic. Magic.«<sup>393</sup> Diese neue Magie wird über das Buch hinweg zur wiederkehrenden Projektionsfläche. Denn darunter subsumiert sich sowohl das erste wie auch das zweite von Carver entworfene Programm als auch die »Wunder der Natur«, die die Young Pioneers beispielsweise entlang des Wachstums der Pflanzen erleben. Doch anders als bei der spiritualistischen Betrachtung des Wachstums der Pflanzenwelt kommt

386 Ebd., S. 190.

387 Ebd.

388 Ebd., S. 219.

389 Ebd., S. 227.

390 Ebd.

391 Ebd., S. 245.

392 Ebd., S. 246.

393 Ebd., S. 280.



dem Menschen nun das Potenzial der Schöpfung zu. So deutet Carver abschließend eine Zukunft an, in der Realität als Produkt der menschlichen Wahrnehmung wandelbar wird: »There are no constraints at all anymore. [...] [R]eality is all in your mind. Reality is phenomenal. We can change it all. I can change it.«<sup>394</sup>

Man kann das als Erneuerung einer erkenntnistheoretischen Position der Cyberp< des ›Manifestierens‹ erprobt werden, passt da ganz gut. Und auch die dazugehörigen Lebensentwürfe lassen sich hier einordnen. So verkündet Carver am Ende seinem Freund, dass dieser sich keine Sorgen um ihn zu machen brauche, da er als digitaler Nomade von überall her neue Programme entwerfen könne: »We can work everywhere.«<sup>395</sup> Dieses Verschwinden im sicheren Exil ist auf eine Welt angelegt, in der jeder und jede zum/r EinzelunternehmerIn wird, der/die entweder selbst ein Produkt verkauft oder als ZwischenhändlerIn daran beteiligt ist. Unternehmen gibt es in *Living Real* zwar in Form einiger gieriger Konsortien, doch gegenüber dem Staat bleiben diese äußerst konturlos. Selbst die privatisierten Netzwerke scheinen letztlich wenig Macht zu besitzen: »In a data-based society, censorship was practically impossible«<sup>396</sup>, so lautet der Befund, der einzig durch die FSA durchbrochen werden kann, die Carvers Festnahme zu verheimlichen versucht, indem sie sich erst nicht dazu äußert und danach wie eine Marktteilnehmerin auf dem Newsmarkt alle Nachrichten aufkauft, ohne diese zu veröffentlichen.

Die Young Pioneers umgehen solche Gefahren, indem sie ein eigenes Netz beziehungsweise einen eigenen Zugang dazu entwickelt haben, den sie in Anlehnung an Heineleins *Stranger in a Strange Land* (1961) als »grokking«<sup>397</sup> bezeichnen, bei dem die Sprach-eingabe durch eine direktere Gedankenkommunikation ersetzt wird – während Letzteres in der Folge bis ins sprachphilosophische Detail durchdiskutiert wird, gehört das eigene Netz wiederum zu jenen Ideen, die zwar angesprochen, aber danach nicht weiter ausgeführt werden. Dass ein solches Netzwerk überhaupt möglich ist, liegt daran, dass die Welt in *Living Real* eine widersprüchliche Entwicklung zwischen Desintegration und Harmonisierung durchgemacht hat. Einerseits gibt es ein Auseinanderdriften der Netzwerke. Dank angedeuteter Gesetze wie dem »Deregulation Act of ›17«<sup>398</sup> oder dem »Freedom of Data Act«<sup>399</sup> existieren in *Living Real* Hunderte Netzwerke. Diese unterscheiden sich inhaltlich, beispielsweise indem einige davon wie Rollenspiele funktionieren, während andere vergleichbar mit Stephensons Metaverse eine vielbesuchte Ausgehmeile besitzen und wiederum andere für die Firmenniederlassungen dienen. Andererseits sind sie in private und öffentliche Netze aufgeteilt, die unterschiedliche Gebühren für sich selbst beziehungsweise für die Programme einfordern. Gleichzeitig wurde das Netz aber auch zum gemeinsamen Bezugspunkt, der trotz verschiedener Netzwerke jegliche Virtualität strukturiert. Die Erklärung dafür liefert der direkte Zugang, der auf jene Hirnströme setzt, die auch sonst in der visuellen Wahrnehmung verwendet werden und die

394 Ebd., S. 326.

395 Ebd. Dem enthalten ist allerdings noch ein anderer Verweis. So gibt es bereits Vorbilder aus dem Exil: »Salman Rushdie and Taslima Nasran both spent part of their careers in hiding but still put work out.« (Ebd., S. 321.)

396 Ebd. S. 226.

397 Ebd., S. 221.

398 Ebd., S. 22.

399 Ebd., S. 113.

dafür sorgen, dass die Nutzenden das Netz deswegen als zweite Realität wahrnehmen können. Deshalb entspricht das Web dem Menschen auch weitaus besser als der Computer: »While digital computers were still far superior at handling logical and mathematical operations, the Web was infinitely better suited for dealing with the variances of human psychology.«<sup>400</sup> Wie genau das auf der Stufe der Infrastruktur funktioniert und wie darin das Web Programme umsetzt, versteht allerdings niemand so genau, was dafür sorgt, dass das Web zu einem großen mystifizierten Gebilde wird, das prädestiniert für die neue Magie beziehungsweise Gotteserfahrung scheint. Auch Carver weiß nicht, was er macht, als er den *Fourier Coil* für *The Metamorphosis* umprogrammiert, der als »physical interface between the Web and the human brain«<sup>401</sup> dient. Und selbst die Hacker haben größte Mühe zu verstehen, was sich eigentlich genau abspielt, wie ein Kommunenmitglied mit einer Analogie erklärt: »It's like the tunnels under New York City [...]. It's been so long since any one actually used them for anything that they're more legend now than anything else.«<sup>402</sup> Zwischen der Hardware und dem mittlerweile gängigen Softwareprogrammieren liegen mehrere Layers, die selbst die besten HackerInnen nicht zu knacken vermögen. Dass niemand Carvers Programm hacken und es reproduzieren konnte, so der etwas naive Plottwist, liegt daran, dass niemand auch nur auf die Idee kam, dass Carver die Hardware und nicht die Software programmierte – auch Carver gelang dies nicht durch technische Raffinesse, sondern durch künstlerische Intuition, die sich so als Rettungsschirm zukünftiger Programmier- und Welterfahrung auftut und die den Cyber-Cowboy mit einer Cyberpunk-Künstlerfigur verbindet.

### Vom posthumanen Leben in der virtuellen Welt

›Virtual environments are nice places to visit, I guess,‹ Jamie said. ›But you don't want to live in one. Not forever.«<sup>403</sup>

(Walter Jon Williams: *Daddy's World*, 1999)

*Living Real* bildete nicht das einzige Science-Fiction-Werk, das sich in den 90er-Jahren am Rande oder auch als zentrales Motiv nochmals mit dem verworrenen Verhältnis von Realität und Virtualität beziehungsweise Simulation im Zeitalter posthumaner Technologien auseinandersetzte.<sup>404</sup> In Walter Jon Williams' 2001 mit dem Nebula-Award für eine ›Novelette‹ ausgezeichneten *Daddy's World* (1999) trifft man beispielsweise auf eine simulierte Persönlichkeit, die sich im Kindesalter erst ihrer Simulation und danach all der daraus folgenden Implikationen bewusst wird, beispielsweise der eigenen Asynchronität aufgrund der im Verhältnis zur Realzeit verlangsamten Rechenkapazität. Dies führt

400 Ebd., S. 12.

401 Ebd., S. 13.

402 Ebd., S. 243.

403 Williams, Walter Jon: *Daddy's World*, in: Kelly, James Patrick; Kessel, John (Hg.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, San Francisco 2007, S. 206.

404 Neben den im Folgenden genannten Titeln finden sich posthumane Visionen nennenswert unter anderem auch in David Maruseks Kurzgeschichte *The Wedding Album* (1999) oder in James Patrick Kellys Cyberpunk-Roman *Wildlife* (1994).

in seinem unendlichen digitalen Gefängnis nicht nur zu einem Todeswunsch des Protagonisten, sondern auch zu einer Verschiebung der erst als perfekt inszenierten Kinderwelt zu einem virtuellen Horror-Zirkus. Andere AutorInnen beschrieben die Möglichkeiten in etwas positiveren Visionen, wenn auch die Frage der Unendlichkeit und der desynchronisierten Temporalität in virtuellen Welten weiterhin ein Unbehagen auslöst.

Dennis Danvers entwarf in *Circuit of Heaven* (1998) beispielsweise eine abenteuerreich ausgeschmückte Coming-of-Age-Liebesgeschichte mit wiederkehrenden *Romeo-und-Julia*-Bezügen in einem belebbaren VR-Cyberspace. Im Jahre 2080 betritt Nemo für einen Besuch *The Bin*, der verbreitete Namen für das ›ALMA‹, das ›Alternative Life Medium Assembly‹, einen Supercomputer, in dem zwölf Milliarden Menschen als virtuelle Kopien leben. Eigentlich will Nemo nach seinem einundzwanzigsten Geburtstag nur seine ebenfalls in der »consensual reality«<sup>405</sup> mit »no crime or disease or death«<sup>406</sup> lebenden Eltern besuchen und gleich darauf wieder in die Realität zurückkehren. Dies ist über Umstände beidseitig möglich, doch angesichts dessen, dass außerhalb der virtuellen Idylle nur noch gut 2,5 Millionen Menschen leben, von denen auch noch die meisten religiöse FanatikerInnen oder Kriminelle sind, sind Übertritte in die Virtualität meist für immer. Im Bin trifft Nemo auf Justine, in die er sich gleich verliebt. Während Nemo der virtuellen Welt, entgegen seinen Eltern, ablehnend gegenübersteht und nun vor der Entscheidung steht, ob er nicht doch dorthin »übersiedeln« will, versucht Justine mehr über ihre Vergangenheit zu erfahren. Es stellt sich heraus, dass sie selbst – analog zu weiblichen Figuren, die als Geliebte für reiche Bin-Bewohner dienen – nur ein virtuelles Konstrukt ist, um, perfekt auf Nemo angepasst, diesen in die virtuelle Welt zu locken. Damit könnte Nemo erst noch leben, doch als sich in einem verwobenen Beziehungsgeflecht auch noch herausstellt, dass Justine mit den Erinnerungen von Nemos Großmutter ausgestattet wurde, erhöhen sich bei Nemo erneut die Zweifel am Bin. Er lässt sich in der Folge von einer christlich-fundamentalistischen Widerstandsgruppe einspannen, die *The Bin* mit einem Virus auslöschen will. Doch auch dies stellt sich – getreu Danvers' Vorliebe für Plottwists – letztlich als ein willkommener Plan heraus, auf den der Erfinder des Bin setzte: Nemo entscheidet sich endgültig, Justine als eigenständiges Wesen zu akzeptieren und in den Bin zu ziehen, wo er mit einem abschließenden »Welcome home«<sup>407</sup> empfangen wird. In diesem Schritt dient er zugleich als Lockvogel für die Außenwelt, indem er den Virus in das Netzwerk einspeist, dieser jedoch gleich darauf neutralisiert wird, womit der Außenwelt die Zerstörung vorgegaukelt wird, damit sich der Bin endgültig abkapseln kann.<sup>408</sup>

Damit folgt das Ende von *Circuit of Heaven* den bekannten Mustern einer seichten Liebesgeschichte beziehungsweise der Cyberpunk-Faszination für Happyends in Form glücklicher Zweierbeziehungen, der in *Circuit of Heaven* kurz vor Ende auch noch eine angedeutete virtuelle Hochzeit aufgebürdet wird. Ein enttäuschter Leser äußerte auf der Review-Plattform *Goodreads* deswegen später die Theorie, dass dieser doppelte ›Verrat‹

405 Danvers, Dennis: *Circuit of Heaven*, New York 1998, S. 37.

406 Ebd. Wobei vor allem die Angst vor dem Tod als Grund, in den Bin zu ziehen, thematisiert wird.

407 Ebd., S. 368.

408 Ein Jahr später erschien mit *End of Days* (1999) ein Sequel, das den Faden nochmals aufnimmt, indem die christlichen Gruppen siebzehn Jahre später doch bemerken, dass *The Bin* noch existiert.

am Protagonisten wie auch am Leser auf eine Intervention des Verlags zurückzuführen sein müsse, der sich für die virtuellen Romeo und Julia ein versöhnliches Ende wünschte, statt die zuvor gestreuten Zweifel weiter auszuführen. Tatsächlich scheint sich das Ende der Liebesgeschichte anzupassen, die auch für Danvers' pointierte Geschichten allzu simpel gestrickt ist. Allerdings gibt es auch nicht sehr viele Auswahlmöglichkeiten: Zwischen postapokalyptischer Realität, die primär von bewaffneten christlichen Sekten bevölkert wird, und der virtuellen Welt, die zwar von schrägen Experimenten, Machtmissbrauch und Herrscherfiguren lebt, in der sich aber die Konstrukte zu echten Menschen entwickeln können und zumindest die ständig betonte Gewalt der Außenwelt aufgehoben ist, liegt die Präferenz bei Letzterem. Das hat nicht nur mit anders als in *The Fourth World* gelagerten politischen Leitlinien der dargestellten Kräfte zu tun, sondern hängt auch damit zusammen, dass der Roman im Verhältnis zwischen Realität und Virtualität die sich aufdrängenden technologischen Fragen offen oder zumindest – auch im Vergleich zu klassischen Cyberpunk-Geschichten oder auch zu Danvers' anderen Romanen – zu wenig durchdacht lässt: Beispielsweise werden die Übergänge zwischen Realität und Bin im Gegensatz zum erklärten VR-Interface von *The Fourth World* mehrheitlich als etwas gar vereinfachte Zugfahrten verbildlicht, und die Frage, was den Supercomputer und *The Bin* eigentlich als autonome Lebenswelt am Leben erhält, bleibt ganz außen vor.

Inwiefern das tatsächlich, wie letztlich kritisiert, mit einer konsumierbaren Literatur zu tun hat, die sich am anvisierten Geschmack einer als naiv verstandenen LeserInnenschaft orientiert, lässt sich nicht klären. Als ›Gegenargument‹ lässt sich ins Feld führen, dass dahinter mehr ein Zeitgeist steckt, der sich sowohl in komplexeren wie auch einfacheren Geschichten findet. Denn dass sich die literarischen Wechselspiele von Realität und Virtualität trotz ihrer immanenten Fragehaltung – allem voran das entscheidende Motiv in Form der hier meist ignorierten, weil mitunter allzu naiv gestellten Frage, was eigentlich den Menschen ausmache, wenn er virtuell reproduziert werden kann – einem technikoptimistischen Verständnis hingeben und sich die virtuellen Welten immer wieder selbstständig machen wollen, bleibt nicht auf Danvers beschränkt. Ein vermutlich etwas bekannteres Beispiel mit ähnlichen Motiven findet sich vier Jahre zuvor bei Greg Egan. Der australische Schriftsteller, Mathematiker und Programmierer überführt in seinem Roman *Permutation City* (1994) einige der vom Cyberpunk bekannten Motive wieder in Hard-Science-Fiction. Dafür erhielt er, anders als Bassett und Danvers, sowohl in der Forschung als auch auf dem Buchmarkt größere Aufmerksamkeit, insbesondere für die darin verhandelten Motive der künstlichen Intelligenz beziehungsweise künstlichen Evolution und für das Verhältnis von Simulation und Realität beziehungsweise von Simulation und innerhalb der Simulation simulierter Simulation.<sup>409</sup> Egons damit

409 Vgl. Farnell, Ross: Attempting Immortality: AI, A-Life, and the Posthuman in Greg Egan's »Permutation City«, in: Science Fiction Studies 27 (1), 2000, S. 69–91; Dinello, Daniel: Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology, Austin 2013, S. 173ff; Hayles, Nancy Katherine: My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts, Chicago 2005, S. 223ff. Egan war nicht der Einzige, der das Thema der virtuellen Kopien und Simulationen in den 90er-Jahren aufnahm. Vgl. dazu Gelernter, David: Mirror Worlds: Or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox ... How It Will Happen and What It Will Mean, New York 1993; Slack, Gordy: Revolution in A-Life Evolution,

verbundene *Dust Theory*, die von der Existenz von Paralleluniversen mit eigenen Naturgesetzen ausgeht, die in sich für die darin lebenden Wesen schlüssig sind, erlebte innerhalb der Science-Fiction-Community gar eine anhaltende Faszination, sodass sich Egan zehn Jahre nach Erscheinen seines Buches gezwungen sah, einen weiterführenden FAQ dazu auf seiner Homepage zu veröffentlichen, in dem er unter anderem bekundet, dass er die Idee der Dust-Theorie für eine interessante Fragestellung halte, aber nicht umfassend selbst daran glaube.<sup>410</sup>

Die zweiteilige Story von *Permutation City* geht wie folgt: Im Jahre 2050 beauftragt Paul Durham die an einem zellulären Automaten (dem ›Autoverse‹) arbeitende Programmiererin Maria, die Grundlagen eines Autoverse-Programms zu (be-)schreiben, das die Entwicklung künstlichen Lebens simulieren kann. Gleichzeitig beauftragt Durham einen VR-Architekten, eine virtuelle Stadt zu entwerfen. Diese gibt es, weil sich reiche Personen, um Unsterblichkeit zu erlangen, in die virtuelle Realität versetzen können, indem sie eine *Copy* ihrer selbst (so der Name der digitalen Zwillinge) mit eigenem Bewusstsein erschaffen. Diese Kopien führen das Leben ihrer meist verstorbenen realen Zwillinge fort, leiden allerdings unter der ständigen Angst, nicht genügend Rechenkapazität zu bekommen oder durch politische Ereignisse in der Realität verdrängt zu werden. Durham verspricht Abhilfe hiervon, indem er den reichsten *Copies* für zwei Millionen Dollar Teilnahmegebühr eine Art Lebensversicherung verkauft. Dies beinhaltet ein Leben in *Permutation City*, wo die *Copies* aufgrund einer Isolation vor allfälligen Eingriffen durch die Außenwelt geschützt sein sollen. Ermöglicht werden soll dies durch ein sich selbst reproduzierendes, auf einem zellulären Automaten aufbauendes, stetig expandierendes Universum mit dem Namen TVC (›Turing-Van-Neumann-Chiang‹, Letzterer stellt eine fiktionale Figur dar), dem wiederum das ursprüngliche Autoverse ebenfalls eingeschrieben wird. Wie genau das TVC-Universum funktioniert, ist bis heute Teil von Online-Diskussionen, die von Blog-Einträgen bis zu Reddit-Beiträgen reichen.<sup>411</sup> Die Vorstellung dahinter lautet in etwa so: Mit der vorhandenen Computerkapazität ließe sich ein solches Universum nicht annähernd simulieren. Kann allerdings dessen Möglichkeit nachgewiesen beziehungsweise experimentell in seinen Ursprüngen simuliert werden, dann besteht gemäß der Dust-Theorie beziehungsweise dem Konzept multipler Universen die Wahrscheinlichkeit, dass *Permutation City* auch existiert – und es in seiner Existenz nicht durch ein Abschalten der Computernetzwerke zerstört werden kann, es also für die Kopien tatsächlich ein eigenständiger Ort ist. Der zweite Teil des Buchs spielt dann siebentausend Jahre später in der (in ihrem Ursprung nicht weiter erläuterten) Realität von *Permutation City*, wo einige ausgewählte *Copies* und Millionen von simulierten Bots leben. In *Permutation City* lebt auch der von Maria programmierte zelluläre Automat als

---

in: Wired, 01.08.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/08/revolution-in-a-life-evolution/>>, Stand: 05.04.2022.

410 Vgl. Egan, Greg: *Dust Theory FAQ*, 2007, <<https://www.gregegan.net/PERMUTATION/FAQ/FAQ.html>>, Stand: 01.09.2021.

411 Vgl. Eira, Joao; Starosta, Stuart: *Permutation City: A staple of transhumanistic fiction*, *Fantasy Literature*, 2016, <[www.fantasyliterature.com/reviews/permutation-city/](http://www.fantasyliterature.com/reviews/permutation-city/)>, Stand: 02.09.2021; Wolf, Doug: *A Brief Explanation of Egan's Dust Theory, Don't Trust the Cephalopods*, 2020, <<https://web.archive.org/web/20200814214958/https://cephalopods.blog/2020/08/14/a-brief-explanation-of-egans-dust-theory/>>, Stand: 02.09.2021.

simulierte Simulation innerhalb der neuen Welt fort. Dessen Entwicklung, im Verhältnis zur Standardzeit von *Permutation City* rasant beschleunigt, bringt auf dem durch Autoverse simulierten Planet Lambert ein intelligentes Leben hervor, das aufgrund seiner zu Beginn definierten ursprünglichen Bedingungen ganz anders funktioniert als die Welt von *Permutation City*, insbesondere was die unterschiedlichen Naturgesetze betrifft. Aufgrund eines nicht gänzlich geklärten Mechanismus droht allerdings die Welt der systeminternen Aliens die computerisierte Welt von *Permutation City* zu überschreiben und sie so zu vernichten – die darin angelegte Frage betrifft die Möglichkeit zweier sich aufgrund unterschiedlicher Naturgesetze ausschließender Welten, die letztlich mit derselben Rechenkapazität simuliert werden.<sup>412</sup> Die Welt von *Permutation City* kann sich retten, indem sie ihre einstige Welt verlässt und kurz vor ihrem Untergang eine neue TVC-Simulation innerhalb ihrer Welt entwirft.

Die unter anderem durch *Simulacron-3* bereits bekannten Fragen nach Realität und Realitätsbewusstsein innerhalb einer Simulation werden in *Permutation City* um einige Clous ergänzt. Das Leben einer *Copy* erscheint meist als unglückliche Fügung. Zum ewigen Leben verdammt und von der Realität ausgeschlossen, erleben die Kopien verschiedene lähmende Entfremdungserfahrungen. Beispielsweise leiden sie unter Einsamkeit und Ausgeschlossenheit. Die Kopien werden zwar oberflächlich von vielen Menschen geschätzt, sie gelten allerdings rechtlich als Software, und in der Regel findet nach dem Tod des realen Menschen nur wenig Austausch zwischen Realität und den *Copies* statt. Dies führt zu einer hohen ›Selbstmordrate‹ der digitalen Klone. Exemplarisch hierfür entsprechen die ersten Worte einer 2024 erstmals zum Leben erweckten *Copy* einem verzweiferten Hilfeschrei: »This is like being buried alive. I've changed my mind. Get me out of here.«<sup>413</sup> Fünfzig Prozent jener *Copies*, die von alten Personen entstammen, die kurz vor ihrem Tod standen, nutzen nach wenigen Stunden die eingebaute Selbstlöschungsfunktion: Ein Fallschirmsymbol, das einen als ›Rettung‹ wieder aus dem System löscht. Bei den jungen *Copies*, die wissen, dass ihre reale Version noch lange weiterleben wird, sind es gar hundert Prozent, die sich selber löschen.<sup>414</sup>

Auch stehen die Kopien vor dem Problem, dass sich ihr Überleben vor allem durch den Fond sichern lässt, der ihnen von ihren realen Zwillingen mitgegeben wird. Je größer dieser ist, desto leichter erscheint das digitale Leben; einerseits weil sich mit Geld Rechenkapazität und damit Sicherheit kaufen lässt, andererseits weil sich das Kapital so leichter vermehren lässt. Die Unterlegenen bilden eine Reihe ärmerer Kopien, die sich wenig leisten können und die deswegen zum Nichtstun verdammt sind.<sup>415</sup> Eine Bewältigungsstrategie hierzu liefert die ›*Solipsist Nation*‹, eine *Copy*-Vereinigung, die sich selbst nicht mehr im Verhältnis zur Realität definieren will, sondern die VR-Welt zur eigentlichen Realität erklärt und die die temporalen und wirtschaftlichen Ungleichheiten im

412 Vgl. Barceló, Miquel; Lemkow, Louis: New Options and Identities: Body Enhancement in Science Fiction Narrative, in: Delgado, Ana (Hg.): *Technoscience and Citizenship: Ethics and Governance in the Digital Society*, Cham 2017, S. 71.

413 Egan, Greg: *Permutation City*, New York 2014, S. 47.

414 Ebd., S. 11.

415 Der von Egan aufgemachte Klassenunterschied geht innerhalb der Logik des Romans nur bedingt auf, entstammen die *Copies* doch fast alle dem reichsten Anteil der Menschen und haben entsprechend Zugang zu einem Passiveinkommen, das allerdings unterschiedlich groß ist.



Verhältnis zur Realität entsprechend für unbedeutend erklärt. Eine andere Strategie liefert verschiedene Software, die wie eine Art digitales Antidepressivum (oder eine Lobotomie) negative Gefühle löscht. Daraus entsteht nicht nur die wiederkehrende Frage, bis wann eine Copy noch ihrem realen Zwilling entspricht, sondern auch die Karikatur eines dystopisch entfremdeten Menschen, der immer glücklich ist, obwohl er keinen Bezug mehr zu sich selbst oder den Produkten hat, die er herstellt. Der *Copy Peer* beispielsweise, der sich von seiner realen Vergangenheit losgelöst hat und als digitale Kopie der Kopie zusammen mit der *Copy Kate* innerhalb von *Permutation City* lebt, ohne dass die beiden von den anderen BewohnerInnen gesehen werden oder sie mit ihnen interagieren können, hat eine Software programmiert, die ihm per Zufall repetitive Tätigkeiten zuweist und die dafür sorgt, dass er an den Tätigkeiten Gefallen findet. Nachdem er dreihundert Opern geschrieben hat, arbeitet er nun seit einiger Zeit als Schreiner. Hierfür hat er bereits 162.319 Tischbeine gezimmert, die nun in den virtuellen Lagern warten, ohne dass sie je jemand zu Gesicht bekommen oder sie je einen Nutzen haben werden.<sup>416</sup>

Entsprechend dieser leitmotivischen Entfremdungserfahrungen macht es Sinn, diese nicht nur, wie oft geschehen, mit der dem Roman angelegten philosophischen Frage nach Unendlichkeit und Unsterblichkeit zu verknüpfen, sondern auch eng mit den ökonomischen Bedingungen der digitalen Zukunft zu lesen. Und hier führt *Permutation City* die libertären Vorstellungen der Post-Cyberpunkimaginationen zuweilen kritisch, zuweilen aber auch affirmativ fort. Der Cyberspace in *Permutation City* funktioniert als gigantischer Cloudcomputer, dessen Rechenkapazität man an einer Börse einkaufen kann: der *QIPS-Exchange*, die *Quadrillion Instructions Per Second*, die man als Paket erwirbt. In seinem Verwendungszweck gleicht das globale Netzwerk Stephensons Metaverse. Der Cyberspace dient zugleich als eine Art virtuelles Büro für die eigene Arbeit als auch für verschiedene Funktionen des Kapitalkreislaufs: So werden Cyberspace-NutzerInnen beispielsweise mit personifizierten Junk-Mails bombardiert, die mit simulierten Gesichtern für Waren oder Sektenmitgliedschaft werben. Und auch anderweitig funktioniert Egan's Welt als ein ausgeweiteter Plattformkapitalismus. Arbeitsstellen und Aufträge werden flexibel über das Netz ausgeschrieben. Zum direkten Kontakt zwischen Menschen kommt es nur noch selten. Selbst Verträge können durch freischaffende InformationsarbeiterInnen geprüft werden. Der Experte, der den von Durham an Maria ausgestellten Vertrag prüft, gibt diesem beispielsweise ein »triple-A rating«<sup>417</sup>. Und auch das Leben an sich wurde einer Kommodifizierung unterworfen. Das teuer erwerbbar Fortleben als *Copy* entspricht sowohl in seiner beworbenen Vision als auch in seiner Erwerbbarkeit einer »free-market version«<sup>418</sup> der Unsterblichkeit, wie *Peer* treffend reflektiert.

Die ausgedehnte Verwertungslogik in der virtuellen Welt führt zu verschiedenen Widersprüchen, die vor allem anhand der unterschiedlichen digitalen Lebensrealitäten reicher und armer *Copies* sichtbar gemacht werden. Wer genügend Kapital besitzt, kann dafür sorgen, dass man auf privaten Rechnern Unterschlupf findet oder einem zumindest nicht Rechenkapazität abgezogen wird – unter anderem werden die reichen *Copies*

416 Vgl. Egan: *Permutation City*, 2014, S. 238.

417 Ebd., S. 109.

418 Ebd., S. 121.



mit dem libertären Versprechen nach Permutation City gelockt, dass sie dort davor beschützt werden können, dass in Zukunft eine sozialistische Regierung die Rechenkraft für ihre Wetterexperimente verstaatlichen könnte.<sup>419</sup> Doch auch die armen *Copies* fürchten die angedeuteten Wettersimulationen. Ohne privaten Speicherplatz leben sie als digitale Nomaden auf den öffentlichen Netzwerken. Je nach freien Kapazitäten werden die armen Kopien auf dem globalen Netzwerk hin und her geschoben. Dass Staaten nun zusätzlich Rechenkapazität aufkaufen, um zerstörerische Naturphänomene durch bessere Wettersimulationen zu unterbinden, löst entsprechend Angst vor neuer Knappheit und Unsicherheit aus.<sup>420</sup> Der freie Markt kehrt jedoch nicht nur das Mobilitätsversprechen des Cyberspace um, bei dem der ständige Ortswechsel zur Belastung wird, sondern auch dessen Egalitätsanspruch. Dies betrifft insbesondere Fragen der desynchronisierten Temporalität. Mit der 2050 verfügbaren Rechenfähigkeit läuft die Simulation des Hirns der Kopien rund siebzehnmals langsamer als in echt.<sup>421</sup> Die ärmeren Kopien können sich jedoch selbst diese Verzögerung nicht immer leisten. »Living at their own speed«<sup>422</sup> spielen sie als zwangsentschleunigte Software keine Rolle für die Gesellschaft. Dieses Zurückbleiben verstärkt sich immer weiter, da ihre Verzögerung zugleich dazu führt, dass sie unproduktiv bleiben müssen, keine digitale Anstellung finden und so weiter vom passiven Einkommen ihres schwindenden Fonds zehren müssen. Mitunter versetzen sich die *Copies* deswegen für einige Zeit in einen Stillstand. Andere löschen sich als Ausweg selbst oder schließen sich der *Solipsist Nation* an. Ein Teil der ärmeren *Copies* trifft sich auch in den *Slow Clubs*, in denen »not a billionaire in sight«<sup>423</sup> ist und in denen sich die Kopien mit der langsamsten *Copy* synchronisieren. Wiederum andere lösen sich, um Rechenkapazität zu sparen, als simulierte Figuren ganz auf und leben nun als passive *Witnesses* im Netzwerk, »which do nothing but monitor the news, as thoroughly as their slowdown allows. No bodies, no fatigue, no distractions. Pure observers, watching history unfold«<sup>424</sup>. Die ausgeschlossene, weil verarmte, *Copy* wird zum digitalen Geist, der durch das Netzwerk geistert, von dem aber keine aktive Interaktion mehr ausgeht.

Dass die temporalen Ungleichheiten Nebeneffekt eines in seiner marktwirtschaftlichen Funktionsweise ausgedehnten Cyberspace sind, ist deutlich angelegt. Doch Protest oder Alternativen dazu gibt es in Egans Roman nicht. Dieses Fehlen mag auch damit zusammenhängen, dass die virtuelle Welt beziehungsweise das TVC-Universum die libertär geprägten Cyberspaceimaginationen nicht nur kritisch in seinen Konsequenzen

419 Vgl. ebd., S. 145.

420 Wie die ärmeren Kopien in einem Gespräch ausführen: »Some models show greenhouse Typhoons reaching the Japanese islands in the next thirty years. <Fuck Tokyo. We're in Dallas.> Not anymore. She pointed to the status display; exchange rate fluctuations, and the hunt for the cheapest QIPS, had flung them back across the Pacific.« (Ebd., S. 71.) Nicht zuletzt aufgrund solcher Existenzängste lassen sich auch Peer und die *Solipsist-Nation*-Anhängerin Kate von Permutation City überzeugen, selbst wenn sie beziehungsweise ihre eigenen Kopien dort auf alle Ewigkeit hin von weiteren Kontakten isoliert bleiben.

421 Vgl. ebd., S. 10.

422 Ebd., S. 123.

423 Ebd.

424 Ebd., S. 125.

ausstellt, sondern in manchen Konzeptualisierungen fortführt. Permutation City ist beispielsweise ein fantastischer Ort, der in vielen Bereichen den Visionen einer digitalen Frontier gleicht: Der immer weiter expandierende Raum bietet unendliche Ressourcen und Abenteuer, bei denen die ultimative Expansionserfahrung versprochen wird: der Kontakt beziehungsweise die Beobachtung des Lebens der ›Aliens‹ auf ihrem simulierten Autoverse-Planeten ›Lambert‹. Auch in der nur selten angedeuteten politischen Sphäre folgt das Leben in Permutation City den gängigen Frontier-Versprechen. Die verschiedenen BewohnerInnen kommen zwar in der geteilten Halluzination der Stadt zusammen, für ihre Zusammenkunft synchronisieren sie ihre jeweiligen Zeiten. Ansonsten leben sie allerdings in eigenen Universen, die sie bis hin zur gelebten Zeitlichkeit frei gestalten können. Treffen sie sich in der Stadt, dann besprechen sie zwar einige kollektive Anliegen, zum Beispiel wie auf die Entwicklung des Planeten Lambert reagiert werden soll und wann man mit den neuen Wesen Kontakt aufnehmen darf. Doch getreu der radikalen Freiheit des Individuums sind die Entscheidungen nicht bindend, da in der Cyber-Frontier jede Meinungsverschiedenheit durch Separatismus und radikale Autonomie gelöst werden kann: »Any one of the founders who disagreed with the way Planet Lambert was managed would be perfectly free to copy the whole Autoverse into their own territory, and to do as they wished with their own private version.«<sup>425</sup> Und auch das immerwährende Wachstum, das notwendig ist, um die eigene Geschichte und Entwicklung von Permutation City wie auch die Synchronisation der Bevölkerung untereinander aufrechtzuerhalten, wird zur Ideologie. Gefangen in der Unendlichkeit der Isolation bleibt nur die Hoffnung, dass die Anzahl an möglichen Zuständen ebenso unendlich ist und dass sich das System hierfür immer weiter ausdehnt: »Only the promise of eternal growth made sense of eternal life.«<sup>426</sup> Dieser Glaube an das ewige Wachstum wird zwar der Theorie multipler Universen und Zustände entnommen, er gleicht allerdings auch dem Versprechen der unendlichen Kapitalakkumulation, wie es vergleichbar von der libertären Cyberkultur in den Cyberspace projiziert wurde.

## Libertäre Science-Fiction

In den 90er-Jahren gab es auch eine Reihe von literarischen Werken, die die Themen der Cyberkultur und des Cyberpunks aufnehmend, die libertären Visionen aktiv bewarben. Ein Beispiel hierfür bildet Charles Platts *The Silicon Man* (1991), das 1992 und 1994 zu den Finalisten für den Prometheus-Award gehörte und das 1997 vom *Wired* in der von Mark Frauenfelder geleiteten *Science-Fiction-that-Changed-the-World*-Serie neu aufgelegt wurde. In weiten Teilen bildet *The Silicon Man* einen Vorläufer von *Permutation City*. Im im Jahr 2030 spielenden Roman stößt der FBI-Agent James Bayley auf das ›LifeScan‹-Labor, das abseits der Öffentlichkeit an der Übertragung des Bewusstseins in den Cyberspace arbeitet. Weil Bayley den Erfolg des Projektes zu stören droht, wird er kurzerhand zum Versuchskaninchen und landet als erster ›Infomorph‹, so die Bezeichnung für die virtuellen Kopien, im Cyberspace-System, genannt ›Maphis‹ (›Memory Array and Processor for

425 Ebd., S. 249.

426 Ebd., S. 246.

*Human Intelligence Storage*«). Ein Großteil des Romans dreht sich nun um die in *Permutation City* wiederkehrenden Motive und Fragen, beispielsweise das Divergieren realer und virtueller Zeit, das Verhältnis von Kopien zu anderen Kopien oder ihren eigenen multiplizierten Kopien oder die entstehende Langeweile in der endlosen virtuellen Triebbefriedigung. Über ebenso weite Teile erscheint der Roman auf den ersten Blick auch nicht besonders libertär motiviert, abseits dessen, dass immer wieder betont wird, dass Amerika in der Zukunft von einer »centralized government and a planned economy«<sup>427</sup> beglückt werde. Das irritiert zwar, dennoch wird bis zum Schluss der Eindruck erweckt, dass es sich hierbei um eine etwas merkwürdige, aber nicht besonders relevante Nebeninfo handelt. Dieser Eindruck wird durch die Figurenkonstellation gestärkt. Dass Bayley sterben muss, hat vor allem damit zu tun, dass er auf Leo Gottbaum stieß, den Finanzierer des LifeScan-Labors. Dessen Leben erscheint als fast schon prototypische Biografie der Computerkultur. Seine Jugend verbrachte er als Teil der 68er in der gegenkulturellen Protestbewegung. Später wurde er ein Hacker, der zu Reichtum kam. Im letzten Teil seines Lebens bezeichnet er sich nun als libertärer »Anarchist«, der sich gegen jeglichen staatlichen Einfluss in der Forschung wehrt und der unter anderem zu einem nicht erfolgreichen Steuerboykott gegen den wachsenden Staat aufruft oder der das Einfrieren jeglicher Sozialleistungen fordert. Das ist zwar alles prototypisch libertär, doch für Bayley wie auch die Lesenden benimmt sich Gottbaum vor allem wie eine machthungrige Gottfigur. Als zweite Person in den Maphis versetzt, herrscht er dank »Adminrechten« über die virtuelle Welt. Und auch in der realen Welt strebt er nach Macht. So vervielfältigt sich Gottbaum über Kopien seiner selbst in verschiedene andere Netzwerke. Zudem beseitigt er die zwei LifeScan-Forschenden, die sich ebenfalls in die virtuelle Welt kopiert haben, aufgrund eines Komplotts. Dieser negative Eindruck verstärkt sich auf dem vermeintlichen Höhepunkt des Romans, als Gottbaum Bayley mit dem endgültigen Tod durch das Abstellen von Maphis droht. Doch die letzten Seiten offenbaren einen radikalen Plottwist. Nach dem vermeintlich eintretenden Tod des virtuell lebenden Bayley wacht dieser plötzlich wieder auf. Nun trifft er auf seine Frau, die sich ebenfalls in die virtuelle Welt versetzt hat. Diese Wiedergeburt ist nur deshalb möglich, so erklärt diese die Entwicklung der letzten Jahre, weil Gottbaum letztlich das Richtige tat. In den Netzwerken sitzend sorgte er für einen Zusammenbruch der staatlichen Informationskanäle. So konnte der Staat keine Steuern mehr eintreiben und auch sonst nicht mehr regieren. Dies führte zwar erst zu sozialen Unruhen, doch dann dank der Initiative privater AkteurInnen auch zu einem gesellschaftlich positiven Wandel:

So public employees started abandoning their jobs and private companies moved in, doing most of the stuff that government had done. [...] Without federal controls, all kind of research started getting done that hadn't been done before. We've got nano-technology, now. Microbots. And lots of system like Maphis.<sup>428</sup>

Dank wirtschaftlicher Forschungsfreiheit und funktionierender »Anarchie«, das heißt an dieser Stelle dank einer radikalen Marktwirtschaft ohne staatliche Einmischung, leben

427 Platt, Charles: *The Silicon Man*, San Francisco 1997, S. 118.

428 Ebd., S. 321.

nun verschiedenste Menschen glücklich im Cyberspace, während die Kopien von Gottbaum noch immer in den Netzwerken darüber wachen, dass sich kein neuer Staat ausbildet und dass sich die »human love of liberty«<sup>429</sup> wie auch die »free competition«<sup>430</sup> am Ende der Geschichte durchsetzen.

Ein anderes Beispiel für eine libertäre Vision, die wie *The Silicon Man* in ihrer übertrieben deutlichen Botschaft einen unfreiwillig komischen Eindruck hinterlässt, liefern Larry Niven, Jerry Pournelle und Michael Flynn mit *Fallen Angels* (1991), das ein Jahr nach Erscheinen den Prometheus-Award für libertäre Science-Fiction gewann. Der Roman handelt von einer Zukunft, in der sich linke Anliegen, insbesondere in Umweltfragen, in ihr Gegenteil verkehrt haben. Aus der Verbotskultur einer grünen Regierung entstand eine moralisch rigide und autoritäre Gesellschaft, die Technik verabscheut und einschränkt, die Science-Fiction-Literatur als technophile Zukunftsaussicht verbot und in der *Earth First* zu einer staatlichen Umweltpolizei mutierte. Die neuen Gesetze brachten der Menschheit allerdings eine neue Eiszeit, weil zu viel ökologisch motivierte Luftreinigung dazu führte, dass sich das Klima veränderte. Im Volk regt sich Widerstand, in diesem Falle in Form technophiler Science-Fiction-AutorInnen und deren Fans, die sich gerade an einer Science-Fiction-Convention treffen. Dabei trifft eine Gruppe auf zwei gestrandete Astronauten – die titelgebenden »gefallenen Engel« –, die sie in der Folge vor der Polizei und der Einwanderungsbehörde schützen und die sie in den Weltraum zurückbringen wollen, indem sie eine alte Rakete auftreiben. Im Weltraum leben die Astronauten mit anderen Abtrünnigen auf Raumstationen. Dies bedingt zwar ständige Ressourcenknappheit – unter anderem müssen sie Luft aus der Erdatmosphäre stehlen –, doch weil die WeltraumbewohnerInnen nicht unter die Macht der grünen Regierung fallen, sind sie zugleich Projektionsfläche des technophilen Widerstands. Die libertäre Vision von *Fallen Angels* ist gespickt mit zahlreichen antilinken Ressentiments. Die grüne Regierung hat beispielsweise die objektive Wissenschaft abgeschafft, weil sie diese als eine »invention of heterosexual, white males«<sup>431</sup> betrachtet. Oder es wird eingestreut, wie die neuen Sittenwächter einen Hacker lynchen, weil dieser ein anderes Technologieverständnis hat. In der libertären Kritik einer vermeintlichen Technologiefeindlichkeit ökologischer Kreise werden Computer zugleich als progressives Gegenbild inszeniert. Entgegen der eingeschränkten, weil »politisierten« neuen Wissenschaft sind diese »logical« und »rational«: »They do exactly what you program.«<sup>432</sup> Und sie bringen Menschen dazu, die falsche Ideologie anzuzweifeln. So fürchten die Herrschenden, die Computer als »necessary evil«<sup>433</sup> repressiver und staatlicher Funktionen weiterhin verwenden, dass die Bevölkerung bei zu viel Wissen ihren staatlich auferlegten Technikhass ablegen würde: »Learn too much about them and you might be seduced into technophilia.«<sup>434</sup> Im Gegensatz dazu bilden HackerInnen neben den Science-Fiction-AutorInnen und deren Fans die Basis des Widerstandes. Sie ermöglichen durch geschickte Tricks die Flucht

429 Ebd., S. 312.

430 Ebd.

431 Niven, Larry; Pournelle, Jerry; Flynn, Michael: *Fallen Angels*, London 1993, S. 159.

432 Ebd.

433 Ebd., S. 203.

434 Ebd.

der Astronauten, beispielsweise indem sie Computer manipulieren und damit der Polizei falsche Bevölkerungsdaten liefern. Der Protagonistin und Computerprogrammiererin Sherrine wird gar zugeschrieben, dass sie einst Mitglied bei der Legion of Doom war, und sie bringt während der Flucht ›RMS‹ ins Spiel, einen Superhacker, der von der Regierung gesucht wird, der einst EMACS-Anleitungen geliefert hat und von dem man nur noch die Initialen kennt. Gemeint ist natürlich (der fiktionalisierte) Richard Stallman, der bei der Flucht der gefallenen Engel helfen soll, indem er falsche Ausweispapiere liefert. Der technioptimistische Libertarismus, das revolutionäre Bild der Science-Fiction-Community und die gezeichneten Strohänner grüner (Umwelt-)Politik klingen in *Fallen Angels* derart klischiert, dass man dahinter eine Parodie vermutet, die den technioptimistischen Diskurs aufs Korn nimmt. Allerdings weisen die Autoren im Nachwort darauf hin, dass sie es durchaus ernst meinen: So gebe es an Universitäten Bewegungen, die die objektive Wissenschaft abschaffen wollten, trotz allen Geredes über die Klimaerwärmung existieren berechnete Positionen, die eine neue Eiszeit prophezeiten, und die Hausdurchsuchung beim GURPS-Cyberpunk-Fall zeige, dass es bereits heute polizeiliche Übergriffe auf die Cyberkultur gebe.

### Schwindende literarische Qualität und sich wiederholende Muster

Dass manche der genannten Werke nicht der literarischen Qualität der ersten Cyberpunk-Romane entsprechen, ist bezeichnend für die Entwicklung des Cyberpunks in den 90er-Jahren. »[D]egenerated into a formula«<sup>435</sup>, so der Befund von Sabine Heuser, nahm die literarische Qualität ab, während gleichzeitig die Anzahl an Titeln stieg, die dem einstigen Hype folgend noch ihren Anteil auf dem Buchmarkt auszupressen versuchten.<sup>436</sup> Ein Ergebnis hiervon ist die große Anzahl ironischer oder (versuchter) komödiantischer Texte, beispielsweise die schon genannten *The Hacker and the Ants* von Rucker oder *Headcrash* von Bethke. Beide Werke werben damit, eine Parodie auf das Genre zu schreiben. Doch nicht immer wird deutlich, wo die Formelhaftigkeit des Genres aufs Korn genommen wird und wo schlicht die bekannten Motive und Handlungsvorgaben wiederholt werden. Ausdruck hiervon sind, wie Dietmar Dath bereits angedeutet hat, die ideenlosen Referenzen in der ironischen Namensgebung: Während man Stephenson mit seinem Hiro-Protagonist aus *Snow Crash* das ironische metafiktionale Spiel tatsächlich noch zu traut, ist man sich bei ›Jack Burroughs‹ beziehungsweise dessen virtueller Figur ›Max Kook‹, der »coolest cybernetic sidewalk surfer ever to hang-ten on the shoulders of the Great Information Highway«<sup>437</sup>, aus Bethkes *Headcrash* nicht mehr sicher, ob das nicht ein überholtes Muster immergleicher Abläufe und Charakteristiken statt einer gelungenen ironischen Pointe ist.<sup>438</sup> Und auch selbstreferentielle Bemerkungen, wie beispiels-

435 Heuser: *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*, 2003, S. 6.

436 Diese Erkenntnis wurde von Sterling bereits 1985 im Hinweis, dass das Genre bald schon »reduced to a formula« sein werde, vorweggenommen. Zitiert nach Kelly, James Patrick; Kessel, John: Introduction, in: Kessel, John; Kelly, James Patrick (Hg.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, San Francisco 2007, S. vii.

437 Bethke: *Headcrash*, 1995, S. 1.

438 Vgl. Dath, Dietmar: *Niegeschichte: Science Fiction als Kunst- und Denkmachine*, 2019, S. 589ff.

weise der einer Aussage von Max Kool folgende Satz »it sounded like the sort of thing a guy named Max Kool would say«<sup>439</sup>, mögen vielleicht eine Portion selbstironische Reflexion über die ungeschriebenen Normen des Cyberpunks enthalten. Es liegt allerdings ebenso nahe, dass solche Sätze von einem Genre zeugen, das ideenlos geworden ist, das mit dem Zauberwort Ironie oder Parodie diese Ideenlosigkeit zu vertuschen versucht und an dessen Ende nochmals eine Reihe Romane auf den Markt geworfen wurden.<sup>440</sup>

Dieser Versuch, nochmals vom Hype zu profitieren, übertrug sich auch auf literarische Texte, die sich nicht in klassischen Cyberpunk-Welten bewegen, zum Beispiel Carla Sinclairs *Signal to Noise* (1997). Im Zentrum des Romans der *Boing-Boing*-Mitgründerin, die auch für das *Wired* schrieb, stehen Jim Knight, Chefredakteur beim *Signal*, einem neuen erfolgreichen Technologiemagazin, das nicht nur zufälligerweise wie das *Wired* seinen Hauptsitz in San Franciscos South Park hat, und Kat, die letztlich auch beim *Signal* landet, daneben aber noch ein Zine mit dem Namen »Going Gaga« herausgibt, das wiederum deutliche Spuren des *Boing Boing* enthält. Später erscheint auch »Sir Kengo« und »The Empress« – »a mysterious sexy woman in her late 40s«<sup>441</sup> –, die mit *Zenith* einen *Signal*-Vorgänger erschuf, womit freilich Sirius, Milhon und die *Mondo* gemeint sind. Dem hinzu kommen am Rande Figuren wie »Andrew Garret«, »a futurist business consultant, [...] an the man who invented The EGG (Electronic Global Gathering), which is hands-down the most respected online service in existence«<sup>442</sup>, »Dusty Lawson«, ein »cyber-libertarian oilman«<sup>443</sup> beziehungsweise »a stylishly outlandish character who fights for cyber-rights, jets around to fulfill prestigious high-tech speaking engagements [...] and owns thousands of acres of oil land in Texas«<sup>444</sup>, »Keeneth«, *Signals* ältester Mitarbeiter, der sich bestens mit »Umberto Eco and Marshall McLuhan«<sup>445</sup> auskennt, oder »Darren Cooper«, ein bekannter Autor eines fiktionalen Werkes über das Arbeitsleben im Silicon Valley mit dem Namen »Cube Farm«<sup>446</sup> – dass Sinclair den Roman ein Jahr zuvor unter dem Arbeitstitel *Looking for Douglas Coupland* ankündigte, macht nicht nur klar, wer mit Letzterem gemeint ist, sondern verdeutlicht auch, dass es ihr auch ähnlich wie bei Coupland oder Bronson um das Porträt einer neuen Kultur Kaliforniens ging.<sup>447</sup>

439 Bethke: *Headcrash*, 1995, S. 130.

440 Ein damit vergleichbar schwieriges Verhältnis zum ironischen Gehabe als Schutzmechanismus zeigt sich auch in den latent vorhandenen männlichen Gelüsten der Cyberpunk-Helden beziehungsweise in der abseits der marginalen feministischen Werke dominierenden männlichen Perspektive des Genres. *The Hacker and the Ants* beispielsweise mag die Triebhaftigkeit des Hackerhelden und die dazugehörigen sexualisierten Handlungen durch die rasch wechselnden Objekte der Begierde aufs Korn nehmen, in seinem ohne Ironiesignal wiedergegebenen Begehren des Protagonisten für eine weitaus jüngere vietnamesische Frau reproduziert er allerdings dieselben exotisierenden Vorstellungen wie zuvor beispielsweise John Varleys *Press Enter*.

441 Sinclair, Carla: *Signal to Noise*, San Francisco 1997, S. 107.

442 Ebd., S. 15.

443 Ebd., S. 93.

444 Ebd., S. 15.

445 Ebd., S. 84.

446 Ebd., S. 3.

447 Vgl. Michael Nash, Carla Sinclair, Shigeru Miyamoto, and others think big, EW.com, 11.10.1996, <<https://ew.com/article/1996/10/11/michael-nash-carla-sinclair-shigeru-miyamoto-and-others-think-big/>>, Stand: 27.04.2022.

Das nicht besonders subtil literarisierte *Who is Who* der amerikanischen Cyberkultur – das in vergleichbaren Werken auch einen Nutzen für die Vermarktung hatte, insofern Rezensionen sich mit der Frage herumschlagen konnten, wer wen repräsentiert und wer sich beleidigt oder geehrt fühlen darf – wird schließlich auf dem Buchumschlag ergänzt, auf dessen Rückseite neben R. U. Sirius Robert Anton Wilson, Douglas Rushkoff, Rudy Rucker und Bruce Sterling den Roman von Sinclair in den höchsten Tönen loben. Ob der Roman aber tatsächlich so »charming, witty, and clever«<sup>448</sup> (Sterling) ist, wie er angepriesen wird, darf mit gutem Grund angezweifelt werden. Nicht dass gelungene Karikaturen zwingend auf komplexere Vergleiche angewiesen sind. Die Silicon-Valley-Romane von Po Bronson und Patrick Dillon, von denen noch die Rede sein wird, werden schließlich durch ihre undeutlicheren Referenzen auch nicht zwingend besser. Und man kann *Signal to Noise*, sehr wohlwollend gelesen, auch als postmodern geschulte literarische Selbstreflexion verstehen, die am Ende nochmals auf die Spitze getrieben wird, indem Kat ein Manuskript von Jim liest, das den Titel *Signal to Noise* trägt, das die Fallhöhe der vorherigen Anspielungen mitreflektiert: Bevor man beim neuen *Signal*-Verlag den »entertaining glimpse of digital culture« veröffentlicht, ist man sich erst unsicher über dessen Qualität, weil »anyone could see the close parallel between the world in *Signal to Noise* and the environment of *South Park*«<sup>449</sup>. Doch die Karikaturen sind literarisch weder besonders gelungen noch bieten sie eine neue Innenansicht. Jim ist ein uncool gewordener, mitunter machoider Workaholic, der den Slang der durch das *Wired* mitgeprägten Cyberkultur bestens beherrscht. So erklärt er beispielsweise in einem Interview für CNN, dass »we've moved from a second-wave agrarian society to a Tofflerian third-wave information society. Fewer and fewer people are pushing around atoms, and more and more people are pushing around electrons.«<sup>450</sup> Wie schon bei Rucker oder bei Bethke karikiert das zwar einige Prämissen der Cyberkultur, doch in der Schnittmenge mit den eigenen Vorstellungen ist dieser Bruch nie auch nur annähernd umfassend, würde es doch nicht weiter auffallen, wenn Kat oder andere Figuren genau gleiche Sätze von sich geben würden. Deren Gegensatz zu Jim besteht zu Beginn vor allem in ihrem besseren Verhältnis mit der avantgardistischeren Cyberkultur, das heißt zum Cyberpunk und dessen Verbindung zu Drogen, kulturellen Fragen und Biohacking-Experimenten. Kat hat einen guten Draht zum *Zenith* (*Mondo*), das in seinem Avantgardismus zwar *Signal* vorwegnahm, ohne in gleichem Maße wirtschaftlich davon zu profitieren – »Zenith came and went before its time«<sup>451</sup> –, und das so das Problem, seinen Mitarbeitenden die ersehnte Jobsicherheit zu geben, nicht erfüllen konnte.

Noch weitaus ideenloser als diese Karikaturen und die Selbstfiktionalisierung ist die weitere Handlung von Sinclairs Roman. Während sich das erste Drittel um den belanglosen Arbeits- und Partyalltag dreht, handelt der Rest von einer mit Liebesabenteuern gepaarten Entführungsgeschichte, die actionreich übertrieben, doch ohne jeglichen Tief-

448 Sinclair: *Signal to Noise*, 1997, S. Umschlag.

449 Ebd., S. 284.

450 Ebd., S. 24.

451 Ebd., S. 283.



gang ist:<sup>452</sup> Zu Beginn landet Kat per Zufall zusammen mit anderen bei Jim, der den Anschluss nicht verlieren will und deshalb ebenfalls das von Kengo mitgebrachte Ketamin probiert. Er hat jedoch einen Aussetzer, und Kat loggt sich in dieser Zeit an seinem Computer ein, wo sie 200.000 Dollar in einem Online-Kasino verspielt. Dessen Betreiber fordert nun mit rabiatischen Methoden, die von Brandstiftung bis zur E-Mail-Erpressung und Entführung reichen, das Geld von Jim und Kat. Die Casino-Bande kann schließlich nach mehreren Flucht- und Ausbruchsversuchen durch Jim und Kat besiegt werden. Dennoch verliert Jim seinen Job, da man in der strikten Ordnung des *Signals* keine merkwürdigen Abweichungen kennt, während Kat, so der abschließende Ausblick im letzten Kapitel, nach einem Praktikum beim *Zenith* nun selbst beim *Signal* landet, das mittlerweile zu einem »multimillion-dollar media empire, expanding into television, radio, and books, and fostering other start-up magazines«<sup>453</sup> geworden ist. Dort leitet sie – wie Mark Frauenfelder in echt – nun das neue Verlagswesen und trifft auf Jims Manuskript über seine »last week at Signal«<sup>454</sup> in Form eines fiktiven Thrillers. Zugleich erhält sie den Auftrag vom *Signal*, Jim wieder einzustellen, der jedoch den gegenteiligen Weg ging und nun ganz zufrieden mit seinem neuen *Laid-back*-Leben auf einer Insel im Südpazifik ist. Wie sich im Folgenden zeigen wird, offenbart der Blick in die *Wired*-Texte selbst einen größeren Einblick in das auf dem Buchumschlag versprochene Innenleben der »hip digital culture«<sup>455</sup> (Sirius) als Sinclairs Roman.

## Ein diverserer Post-Cyberpunk?

Trotz des literarischen Qualitätsverlustes, der in seiner Quantität durchaus als wichtige Eigenschaft eines späten Cyberpunkes deutbar ist, wäre es falsch, die literarische Verfallsgeschichte zum einzigen Merkmal von den späteren Werken zu erklären. In einem etwas positiveren Verständnis hat Lawrence Person in seinem *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto* (1998) bereits auf einige inhaltliche Gemeinsamkeiten der in den 90er-Jahren erschienenen – nachträglich als Post-Cyberpunk charakterisierten – Texte hingewiesen, die zwar nicht deckungsgleich, aber, in einigen Punkten zustimmend, später auch von James Patrick Kelly und John Kessel in ihrer *Post-Cyberpunk Anthology* (2007) aufgegriffen wurden. Post-Cyberpunk-HeldInnen agieren kollektiver und sind stärker in den Alltag der zukünftigen Gesellschaft integriert – »they have jobs«<sup>456</sup> und »families«<sup>457</sup> –, und die Post-Cyberpunk Zukunft ist »more diverse«<sup>458</sup>, sowohl was die soziale Stellung und die

452 Dass der Verlag die Entführungsgeschichte mit dem Auftrag zur Überarbeitung erst zurückwies, weil die Figuren zu klischiert waren, ist zwar kein Beweis, allerdings durchaus Indiz für die eher tiefe Qualität des zweiten Teils des Buches. Vgl. Lebkowsky, Jon; Sinclair, Carla: *Signal to Noise*. An Interview With Netchick Carla Sinclair, in: *The Austin Chronicle*, 10.04.1998. Online: <<https://www.austinchronicle.com/screens/1998-04-10/523276/>>, Stand: 28.04.2022.

453 Sinclair: *Signal to Noise*, 1997, S. 283.

454 Ebd., S. 284.

455 Ebd., S. Umschlag.

456 Person, Lawrence: *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*, 1999, <<https://news.slashed.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>>, Stand: 16.08.2022.

457 Ebd.

458 Kelly; Kessel: *Introduction*, 2007, S. xi.

Herkunft der HeldInnen als auch was den Blick auf die globalen Verhältnisse betrifft<sup>459</sup> – inwiefern dieser hehre Anspruch auf die globale Perspektive auch scheitern kann, wird sich anhand von Greg Egans Kurzgeschichte *Yeyuka* (1997) an späterer Stelle nochmals zeigen. Auch folgt die »omnipresent computerized infrastructure«<sup>460</sup> der Post-Cyberpunk-Welt in ihrem Fokus auf das »Kleine« etwas weniger den zuvor gezeichneten dystopischen Bildern. Dabei nimmt sie als Suche nach dem Ende des Endes der Geschichte dasjenige utopische Verlangen auf, das später in den (mitunter problematischen) Weiterführungen, wie dem Solarpunk, zum entscheidenden Kriterium einer neuen »Bewegung« werden sollte. Was allerdings auch im Post-Cyberpunk erhalten bleibt, ist eine Entpolitisierungstendenz, die in ihrem Übergang in den Alltag und in Form opportunistischer Handlungsspielräume selbst dort auftritt, wo es um ein (politisches) Kollektiv geht.

Das prototypische Beispiel hierfür findet sich in Bruce Sterlings Kurzgeschichte *Bicycle Repairman* (1996), die sich (inhaltlich und nicht bezüglich der überschaubaren Rezeptionsgeschichte) als Vorgängertext der späteren Viridian Design Movements beziehungsweise des Solarpunk lesen lässt; nicht nur weil darin das »viridian green«<sup>461</sup> bereits Erwähnung findet. Der Text handelt vom Fahrradmechaniker Lyle, der zusammen mit anderen AnarchistInnen und SquaterInnen einen Teil eines Hochhauses belebt. Der Fokus auf das Fahrrad bietet sich an, geht es Sterling doch nicht mehr um geniehafte HackerInnen und die großen Cyberpunk-Abenteuer, sondern – wiederum mit Rückgriffen auf einen bekannten Technologie-Diskurs – um eine nützliche »kleine« Technologie in Form des Fahrrads und die dazugehörigen alltäglichen Tätigkeiten.<sup>462</sup> Damit verbunden ist zugleich eine Abkehr verschiedener anderer Mechanismen. Während sich im Staat Privatarmeen herausgebildet haben, setzt Lyle auf einen neuen Communityzusammenhalt und die gegenseitige Hilfe. Und während der freie Markt sein raues Gesicht zeigt, bietet Lyle in seiner Fahrradwerkstatt stattdessen Tauschgeschäfte an. Allerdings steckt dahinter keine Programmatik, sondern ein angepasster und flexibler Umgang mit der Notwendigkeit des Alltags.

Die Geschichte handelt davon, wie Lyle Besuch von der Fed-Agentin »Kitty« erhält. Diese interessiert sich für die bei Lyle ankommenden Pakete, die dessen ehemaliger Mitbewohner Eddy an sich selbst sendet, um Lyles Kammer als sicheren »Datenhafen« zu verwenden. Eines von diesen enthält ein altes Abspielgerät mit Videos eines Senators,

459 Ob all das als tatsächliche, unter dem Begriff »Post-Cyberpunk« fassbare Strömung reicht oder ob sich in den letztlich doch eher oberflächlichen Begriffen, wie »Diversität« oder dem vermeintlichen Auge für die »Mittelklasse«, nicht viel zu viele Texte einordnen ließen, sei an dieser Stelle offengelassen.

460 Person: Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto, 1999.

461 Sterling, Bruce: *Bicycle Repairman*, in: Kelly, James Patrick; Kessel, John (Hg.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, San Francisco 2007, S. 20.

462 Entsprechend aufgeladen wird das Fahrrad von Lyle: »People didn't like their bikes too complicated. They didn't want bicycles to bitch and complain and whine for attention and constant upgrading the way that computers did.« (Ebd., S. 11.) Jeremy Withers deutet zu Beginn seines Aufsatzes über Fahrräder im Science-Fiction der 50er-Jahre an, wo diese auch in Texten der 90er-Jahre eine Rolle spielen. Vgl. Withers, Jeremy: *Bicycles Across the Galaxy: Attacking Automobility in 1950s Science Fiction*, in: *Science Fiction Studies* 44 (3), 2017, S. 417–436.

die mit sarkastischen Kommentaren unterlegt sind – es stellt sich heraus, dass es zu einer Art Fehlverbindung zwischen dem alten Senator und seiner künstlichen Intelligenz kam, die sich in entlarvenden Untertiteln manifestiert. Allerdings scheint die Angst des Teams des Senators unbegründet. Kitty bricht in der Nacht bei Lyle ein, wird jedoch aufgrund einer simplen Elektroschock-Einbruchssicherung gefangen genommen und von Lyle und zwei seiner KollegInnen befragt. Doch als die Agentin schließlich den Grund für den Einbruch erwähnt, zuckt die hinzugezogene Sozialarbeiterin Mabel nur die Schultern. Im Hochhaus macht man sich sowieso schon längst keine falschen Illusionen mehr über die leeren Versprechen der Politik.

Diese perspektivlose Lethargie wiederholt sich allerdings auch im Umgang mit der eigenen Umgebung. So erwähnt Mabel im Gespräch mit Kitty die sich wiederholenden Gentrifizierungsprozesse solcher auf den ersten Blick subversiv wirkender Community-orte. Diese erscheinen entgegen den eigenen Ansprüchen der SquaterInnen als idealer Marktplatz: »All kinds of weird little vermin show up, and if they make any money then they go legal, and if they don't then they drop dead in a place really quiet where it's all their own fault.«<sup>463</sup> So kommen erst die SquaterInnen und Kids, dann die permanenten BewohnerInnen, dann die »coffeehouses« und »bakeries«, bis der Ort schließlich zum »gentryville«<sup>464</sup> wird und sich der Kreislauf an anderer Stelle wiederholt. Genauso wie man der Entlarvung der Agentin mit einem Schulterzucken begegnet, geht man auch mit dieser Information um. Erst macht Kitty noch Witze über Lyle, den sie anders als Mabel liest: »At least he's self-sufficient and market-driven.«<sup>465</sup> Danach erzählt sie von »venture capital« und »federal research-and-development subsidies«<sup>466</sup>, die man für diesen Ort aufreiben könnte. Schließlich lässt sich Lyle darauf ein. Kitty wird seine Mitbewohnerin, und im Gespräch mit Eddy, der zwei Wochen später anruft, erzählt er bereits, wie gut sein Geschäft laufe, wie er erstmals positiv in die Zukunft blicke und wie er darauf hoffe, in Kürze einen »legal electrical feed and some more floorspace, maybe even some genuine mail delivery«<sup>467</sup> zu erhalten – die Regierung mag zwar »always quite a ways behind the curve in network development«<sup>468</sup> sein, doch als (korrupte) Instanz sorgt sie bei guten Beziehungen noch immer für optimalere Marktbedingungen durch »Regulierungsangebote«. Die von Mabel erwähnte beziehungsweise kritisierte Entwicklung wird damit im Schnelldurchlauf praktiziert. Und auch Eddy, der bisher als abwesender Aktivist in Erscheinung trat, zeigt sich flexibel im Umgang mit der ihm bisher wichtig erscheinenden politischen Kritik. Im Gespräch mit Lyle erklärt er, dass dieser die ihm zugesandten Daten doch löschen beziehungsweise das dazugehörige Gerät vernichten solle, da ihm dieses momentan zu viel Schwierigkeiten bedeuten würde. Er selbst habe mittlerweile nämlich anderes zu tun. So habe er eine spanische Politikerin kennengelernt, mit der er

463 Sterling: *Bicycle Repairman*, 2007, S. 31.

464 Ebd.

465 Ebd., S. 32.

466 Ebd., S. 33.

467 Ebd., S. 34.

468 Ebd., S. 12. Dieser Rückstand gilt, so ein Seitenhieb, auch für die staatlich geförderten »public access channels« (ebd.).

ein Verhältnis begonnen habe. Auch dies wird als flexible Abkehr von politischen Positionen zugunsten subjektivierter, alltäglicher Interessen inszeniert, nun in Form einer Erotisierung einer Person, die vor allem als exotisiertes Objekt von Interesse ist: »Politicians are sexy, Lyle. Politicians are hot!«<sup>469</sup> Und gerade damit, so die Ironie, verliert Eddy das Interesse für deren Gegenstand, die Politik selbst.

Sterlings Geschichte wirkt zugleich als eine mehrfach durchdeklinierte Aufkündigung der bisher wirkenden Programmatiken des Cyberpunks. Man kann dies in zwei Richtungen deuten. Wie Person, Kelly oder Kessel bereits betonten, steckt dahinter vielleicht alltäglicherer Zugang zur computerisierten Welt, in der nicht mehr das Einzelschicksal, das sich im tradierten Narrativ von Gut und Böse behaupten muss, sondern der neue Alltag von literarischem Interesse ist. Man kann dies aber auch dahingehend lesen, dass in solchen Post-Cyberpunk-Geschichten nicht nur der Individualismus der vorhergehenden Cyberpunk-Werke verworfen wird, sondern auch das diesen tatsächlich im kritischen Sinne prägende Bewusstsein über antagonistische gesellschaftliche Verhältnisse in Erscheinungsform von monopolisierten Unternehmen und korrupter Staaten.

In eine ähnliche Richtung lässt sich auch Charles Stross' *Lobsters* (2001) kritisch lesen. Die Kurzgeschichte des britischen Programmierers und Autors wurde später Teil von Stross' Roman *Accelerando* (2005). Wie der *Bicycle Repairman* wurde sie auch in Kellys und Kessels Anthologie abgedruckt – und sie ist, wie auch Sterlings Kurzgeschichte, literarisch gut geschrieben und innovativ. Kurz zusammengefasst geht es bei Stross um Manfred Macx, der seine Beziehung mit seiner Freundin Pam rettet, indem er ein Kind mit ihr zeugt und schließlich eingeladen wird, den Ehevertrag zu unterzeichnen, während er gleichzeitig virtuelle Lobsters befreien muss, die als erste Lebewesen in den Cyberspace kopiert wurden, die sich darin aber alles andere als wohlfühlen und sich deswegen (mit einigen anfänglichen Missverständnissen) an Manfred gewandt haben. Wohl wichtiger als die beiden Handlungsstränge ist die über den Protagonisten präsentierte positive Zukunftsaussicht. Manfred arbeitet als vielseitiger Erfinder, der seine Patente anderen Personen wie auch der Free Intellect Foundation als Open-Source-Angebot zur Verfügung stellt. In seinem »dynamic optimism«<sup>470</sup> sorgt er so dafür, dass gleichzeitig andere reich werden, wie dafür, dass die Welt durch technologische Innovation stetig besser wird.

Manfred besitzt eine Cyberpunk-Coolness, die die bereits bekannte Beat-Lässigkeit des handlungsmächtigen Einzelgängers mit dem Vibe der kalifornischen Start-up-Szene verbindet: »Manfred's on the road again, making strangers rich.«<sup>471</sup> Für diese Arbeit, das heißt, so die Anspielung auf den Begriff von Toffler, die Verwandlung des »constant burn of future shock«<sup>472</sup> in einen gesellschaftlichen wie persönlichen Reichtum, erhält Manfred von den jeweiligen Auftraggebern beziehungsweise PartnerInnen verschiedene

469 Sterling: *Bicycle Repairman*, 2007, S. 35.

470 Stross, Charles: *Lobsters*, in: Kelly, James Patrick; Kessel, John (Hg.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*, San Francisco 2007, S. 227.

471 Ebd.

472 Ebd., S. 231.

Vergütungen, zum Beispiel gratis Transportangebote oder Hotelübernachtungen. Dieses Sharing, durch das Manfred ein wohlhabendes Leben führen kann, prägt die Wahrnehmung des Textes, allen voran im präsentierten ›dritten Weg‹ als angemessener Lebenseinstellung einer »agalmic future«, in der das »pre-singularity economy model that thinks in terms of scarcity«<sup>473</sup> abgelöst wird. Als »free enterprise broker«<sup>474</sup> weigert sich Manfred nicht nur, für Regierungen zu arbeiten, er steht bei deren verschiedenen Erscheinungsformen auch gleichermaßen im Verruf. Während er für die Silicon-Valley-Anwälte als »economic saboteur bent on wrecking the underpinning of capitalism«<sup>475</sup> erscheint, ist er für die kommunistische Gegenseite, die sich als Staatssozialismus in Russland nach einer kurzen Phase des kapitalistischen Wirtschaftens wieder restauriert hat, »the bastard spawn of Bill Gates by way of the Pope«<sup>476</sup>. Doch damit zeigen beide Seiten nur, dass sie »can't surf the new paradigm«<sup>477</sup>, das die computerisierte Welt auszeichnet. Dieses neue Paradigma führt allerdings bei Manfred selbst zu nicht weniger naiven Vorstellungen über das Ende der Knappheit, die wiederum einige der im Folgenden noch ausführlich beschriebenen *New-Economy*-Paradigmen aufnimmt.

Dass Manfred an einer Stelle »so angry« auf die staatliche Gegenseite ist, »that he wants to make someone rich«<sup>478</sup>, lässt sich noch als Staatskritik im naiven Modus bezeichnen. An anderer Stelle wird das imaginierte innige Verhältnis von Geld, Reichtum, Digitalisierung und freier Gesellschaft dann allerdings zur problematischen, weil verkehrten, Programmatik eines neuen ökonomischen Diskurses: Aufgrund seiner Vergütungen erhält Manfred eine »virtual immunity from the tyranny of cash«, was er wiederum als eine selbst gewonnene ›Lebensphilosophie‹ präsentiert: »Money is a symptom of poverty, after all, and Manfred never has to pay for anything«<sup>479</sup>. Passender als in dieser Transformation subjektiver anekdotischer Erfahrung zu einer Ideologie lässt sich die materialistische Erkenntnis, dass das gesellschaftliche Sein das Bewusstsein bestimmt, nicht darlegen. Und auch im sozialen Handeln manifestiert sich diese Übertragung. Dass selbst dort, wo die Patente als Open Source fungieren, diese erst einmal als juristischer Akt funktionieren, dass sie der dazugehörigen Gesellschaft übertragen werden, also letztlich gerade wieder in ihrer Funktion rechtlich abgesichert sind – und, so die stets dazugehörige ›Ironie‹, der Staat zugleich notwendig ist wie er unsichtbar gemacht wird –, überträgt sich auf ein Leben, in dem selbst Fortpflanzung und Liebe vertragsrechtlich abgesichert und dann bezüglich ihrer gesellschaftlichen wie individuellen Akkumulationsaussicht bewertet werden. So erklärt Pam, die anders als Manfred, die als veraltet markierte Position der kapitalistischen amerikanischen Seite einnimmt, ihren Kinderwunsch mit dem Bevölkerungsschwund. *Diesem* Argument kann Manfred nicht widersprechen, auch weil sich dabei rationales Geschäft und Lust vermischen lässt: »If she's finally decided to conscript his gametes into the war against impending

473 Ebd., S. 240.

474 Ebd., S. 231.

475 Ebd.

476 Ebd.

477 Ebd., S. 230.

478 Ebd.

479 Ebd., S. 231.

population crash, he'll find it hard to fight back. The only question: is it business of pleasure? And does it make any difference, anyway?»<sup>480</sup> Freilich zeigt sich in diesem Ausschnitt auch eine Geek-Ironie, die so tut, als könnte sie Sexualität und Emotionalität nicht richtig denken. Allerdings wiederholt sich diese Verbindung zugleich in Manfreds Bezug zu seiner Arbeit, deren Basis der Mix aus reguliertem Patentwesen, Open Source und Postknappheitsutopie bildet, die letztlich in einen nunmehr gesellschaftlich getragenen Akkumulationszwang mündet, der sich die dazugehörigen Widersprüche vom Halse halten will, indem er gleichzeitig subjektiven Reichtum wie Cyberpunk-Coolness und Hedonismus verspricht. Mit dieser Bemerkung geht es nicht um eine voluntaristische Literaturkritik an *Lobsters*, dass Macx zu wenig Marx gelesen hätte, sondern um die Sichtbarmachung eines mit Sterlings Text vergleichbaren Post-Cyberpunk-Diskurses: Der sich zugleich subversiv wie marktkonform gebende Protagonist verspricht nicht nur eine optimistischere Zukunft, sondern setzt diese auch in Verbindung mit einem pragmatisch flexibilisierten Umgang mit potenziellen Hindernissen. Damit einher geht die Auflösung der im frühen Cyberpunk zumindest politisch angereicherten Kritik des unternehmerischen Handelns, verstanden als die Nebenwirkungen einer krisenfördernden Kapitalakkumulation, die sich bisher in dystopischen Zukunftsbildern manifestierte.

---

480 Ebd., S. 242.