

7. Postcyberpunk im Virtual Reality Wonderland

Cyberpunk 2.0 zwischen Abdankung und Fortleben

Die erste literarische Generation des Cyberpunks war in den 90er-Jahren bereits Vergangenheit. Einige der bisherigen ProtagonistInnen spalteten sich in kleinere (darunter ernst gemeinte wie auch [selbst-]ironische) Bewegungen, wie die Freestyler, den Cybergoth oder den Ribofunk¹ auf, während andere immer wieder den Tod der Bewegung verkündeten.² Ein besondere ›Todesanzeige‹, die die innere Widersprüchlichkeit der ver-

-
- 1 Der Begriff geht auf Paul Di Filippo zurück, der über die Verbindung von ›Ribosome‹ und Funk die Biologie, und die wiederum den *Funk Style* in den Vordergrund rückt. Vgl. dazu das Interview im *Wired* oder Di Filippis Textsammlung und Manifest. Vgl. Fisher, Jeffrey; Di Filippo, Paul: Ribopunk, in: *Wired*, 01.11.1996. Online: <<https://www.wired.com/1996/11/ribopunk/>>, Stand: 08.04.2022; Di Filippo, Paul: Ribofunk, Newburyport 2014; Di Filippo, Paul: RIBOFUNK: The Manifesto, 1996, <www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/Ribofunk.html>, Stand: 21.04.2022. Mark Frauenfelder und Carla Sinclair versuchten den Begriff ›Ribofunk‹ als Weiterentwicklung des Cyberpunks zu popularisieren. Dabei betonten sie die Abgrenzung zwischen der Kälte des Cyberpunks und einer neuen chaotischen Wärme des Ribofunks und zwischen dem klassischen Hacking des Cyberpunks gegenüber dem ›Biohacking‹ des Ribofunks. Zu den wichtigen Büchern zählten sie *Blood Music* (im Gegensatz zu *Neuromancer*) oder *Out of Control* als »Cyberpunk-meets-Ribofunk«-Buch. (Frauenfelder, Mark; Sinclair, Carla; Branwyn, Gareth: *The Happy Mutant Handbook*, 1995, S. 17. Online: <<http://archive.org/details/happymutanthandboofrau>>, Stand: 21.04.2022.) Besonders populär war die Strömung allerdings nicht.
 - 2 Zum Beispiel Bruce Sterling, der in der letzten Ausgabe von *Cheap Truth* bereits das Ende beziehungsweise die damit gleichkommende Institutionalisierung verkündete – I hereby declare the revolution over. Long live the provisional government.« (*Cheap Truth* 17, Austin 1986, S. 2.) – und der auch in späteren Texten immer wieder vom Ende der Bewegung berichtete: »But the Nineties will not belong to the cyberpunks. We will be there working, but we are not the Movement, we are not even >us< any more. The Nineties will belong to the coming generation, those who grew up in the Eighties. All power, and the best of luck to the Nineties underground. I don't know you, but I do know you're out there. Get on your feet, seize the day. Dance on the tables. Make it happen, it can be done. I know. I've been there.« (Sterling, Bruce: Cyberpunk in the Nineties, in: *Interzone* (48), 1991, S. 41.) Über mögliche Todesursachen war man sich aber nicht einig. Einige sahen beispielsweise die steigende Formalisierung und Wiederholungen als Problem. Ironisierend veröffentlichte Gareth Branwyn dazu das *Cut-and-Paste Manifesto*, das einerseits die eigene Methode aufs Korn nahm, das andererseits auch Überblick über die zentralen Motive leistete (vgl. Branwyn, Gareth: Cyberpunk

schiedenen Abdankungen sichtbar macht, bildet das 1995 von St. Jude, Sirus und Bart Nagel herausgegebene *Cyberpunk Handbook: The Real Cyberpunk Fakebook*. Das Handbuch über den »postmodern lifestyle«³ der Cyberpunks, das in seiner Vielzahl selbstreflexiver Spiele selbst Ausdruck einer postmodernen Buchkultur ist, machte sich zugleich über die beschworene Kultur des »decentralized, libertarian, free-market regime«⁴ lustig, wie es, bei Random House erschienen, am Ende der Bewegung nochmals Profit aus der verblässenden Subkultur zu pressen versuchte.⁵ Dem darin enthaltenen Paradox der gleichzeitigen Teilhabe und Abgrenzung einer von und für den »middleclass white male«⁶ gemachten Kultur entkamen die *Mondo*-AutorInnen durch die ihnen bereits gewohnte ironische Distanz, die den LeserInnen trotz vorgelebter Expertise immer wieder versicherte, dass man zwar alles durchschaut und die eigenen Produkte durchaus erwerbbare Teilhabemöglichkeit an der Cyberpunk-Kultur seien, man letztlich aber doch nicht als gänzlich ernsthafte VertreterInnen der Bewegung betrachtet werden wolle. Dieser ironische Abgesang mündete fast immer auch in einer Entpolitisierung der Kritik, bei der zwar insbesondere von den *Mondo*-VertreterInnen seit Mitte der 90er-Jahre auch der neoliberalen Wandel und die Verbrüderung von Faschismus und dem amerikanischen Liberalismus kritisiert wurde, jedoch im Sinne eines Endes der Geschichte auch jeder andere politische Weg verschmäht oder zumindest verachtet wurde. Auch hierfür bietet das *Cyberpunk Handbook* zahlreiche Beispiele. Im Kapitel zwischen der ironischen Beschreibung von (Neo-)Religionen und den Möglichkeiten von virtuellem Sex eingeklemmt, findet sich beispielsweise eine Erklärung über die verschiedenen politischen Stoßrichtungen der Cyberkultur, darunter des Anarchismus. Mit dessen politischer Perspektive wird in der Wiedergabe des *Cyberpunk Handbook* noch im selben Abschnitt gebrochen, indem (als mündliche Rede angelegt) gerade die Ernsthaftigkeit als eine zu langweilige Vergangenheit markiert wird und stattdessen eine popkulturelle, die Relevanz des Politischen an zweifelnde MTV-Referenz als passender Vergleich ins Spiel gebracht wird:

Cut and Paste Manifesto, in: Beyond Cyberpunk, 1991. Online: <www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/CutandPaste.html>, Stand: 28.10.2021.). Ein anderer möglicher Grund war die Isolation der Bewegung gegenüber neuen Bewegungen wie den Zippies (Vgl. Marshall, Jules: Zippies!, in: Wired, 05.01.1994. Online: <<https://www.wired.com/1994/05/zippies/>>, Stand: 22.09.2021.). Auch die Integration der einstigen Avantgarde lässt sich als Grund aufführen, wobei der Höhepunkt dieser Integration entweder die *Times*-Coverstory (vgl. East Edge: Manifesto 1, 1995. <<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/2/eastedge.txt>>, Stand: 01.10.2021.) oder »the release of the Billy Idol record« bildete (vgl. Mondo 1995, SF Weekly, 11.10.1995, <<https://www.sfweekly.com/news/mondo-1995/>>, Stand: 03.02.2022.). Schliesslich liess sich das Ende des Cyberpunks auch als Vorbote einer neuen Cyberkultur lesen (Saffo, Paul: Cyberpunk R.I.P., in: Wired, 01.04.1993. Online: <<https://www.wired.com/1993/04/1-4-cyberpunk/>>, Stand: 31.03.2022.).

3 Nagel, Bart; Sirius, R. U.; Milhon, Jude: *Cyberpunk Handbook: The Real Cyberpunk Fakebook*, New York 1995, S. 25.

4 Ebd., S. 8.

5 Vgl. zur postironischen Selbstverortung des Handbuchs auch das Interview von Sirius bei Lebkowsky, Jon; Sirius, R. U.: It's Better to be Inspired than Wired, in: CTheory (Special Issues: 30 Cyber Days), 1996. Online: <<https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14333/5111>>, Stand: 20.07.2021.

6 Nagel; Sirius; Milhon: *Cyberpunk Handbook: The Real Cyberpunk Fakebook*, 1995, S. 29.

Throughout their history, Anarchist of all stripes have hoped to build a better world through the free exchange of ideas – or insults and one-liners – and a praxis based on a kind of planned spontaneity ... BORING!

Cyberpunks are usually closer to the Beavis and Butthead version, only Beavis stops the frog baseball every so often to quote Guy Debord, or the Situationists. ›Hey ... heh ...‹ he said ›Politics of Desire!!! Heh heh. Heh.‹⁷

Klassische Formen der Politik beziehungsweise der politischen Repräsentation und Kommunikation waren im hedonistischen Selbstverständnis der Cyberkultur schlicht nicht interessant genug – zumindest nicht, wenn man es nicht über die eklektischen Verweise auf die SituationistInnen irgendwie als schnelllebig und abenteuerreich verkaufen konnte.

Damit vergleichbare Thesen finden sich nicht nur bei den *Mondo*-RedakteurInnen, sondern ebenso in anderen (Selbst-)Reflexionen. Gareth Branwyn beispielsweise betonte als gemeinsames Merkmal der neuen Cyberkultur »the strong belief that all the old ways of looking at politics and governance are not adequate for addressing a globalized world that moves at the velocity of electrons⁸. Analog zum Hinweis auf den Situationismus gibt es auch bei Branwyn noch Verweise, wie sich Restbestände der alten Vorstellungen doch noch in die neue Zeit retten ließen. Die einzig angemessene ›politische‹ Antwort auf die neue Welt bildet Hakim Beys TAZ, das als fluides und kurzlebiges Gebilde – eine »dynamic fluid polity⁹ –, das als einzige politische Ausdrucksform der beschleunigten Temporalität und Räumlichkeit des Cyberspace noch zu entsprechen scheint. Etwas ambivalenter gab sich Bruce Sterling, der in einem 1996 gehaltenen Vortrag auch die negative Seite der Entwicklung betonte, beispielsweise indem er den rasenden Stillstand beschleunigter Zeiten kritisierte – »you can run incredibly hard every day just to remain in the same place¹⁰ – oder eine Verbindung von der Suche nach ununterbrochener Ereignishaftigkeit, libertärem Staatsverständnis und Entpolitisierung durch fehlende Kontinuität herleitete: »[C]omputer people just can't stand to do boring things for long boring times. They fear and despise concepts like political partys discipline, institutions, armies.«¹¹ Diesem Zweifeln entgegen fasste Sterling jedoch die Suche nach dem schnelllebigen, sich immer neu entfaltenden Abenteuer, wie es gerade der Cyberspace mit sich bringen sollte, als positives Merkmal, das gleichzeitig den anhaltenden Technooptimismus auf den Punkt brachte, wie es sich als eine Art Motto der durch den Cyberpunk geprägten Cyberkultur lesen ließ, die sich, wie schon in der *Mondo* klar wurde, für schnelle Abenteuer statt langweilige Politik interessiert: »In the Information Age, every day's an adventure. I'm never bored.«¹²

7 Ebd., S. 164.

8 Branwyn, Gareth: *Cyberculture: The Pattern that Connect*, in: Loeffler, Carl Eugene; Anderson, Tim (Hg.): *The Virtual Reality Casebook*, New York 1994, S. 224.

9 Ebd.

10 Sterling, Bruce: *Unstable Networks*, in: Kroker, Arthur; Kroker, Marilouise (Hg.): *Digital Delirium*, New York 1997, S. 28.

11 Ebd., S. 31.

12 Ebd., S. 27.

Entlang dieser Suche nach dem ständigen Abenteuer produzierte – trotz des mehrfachen Abgesangs – zu Beginn der 90er-Jahre auch die Cyberpunk-Bewegung in rascher Abfolge immer neue Texte und Projekte. Zum prägnanten Ausdruck einer »culture where information is an important commodity, if not the most vital commodity«¹³, so der *Futureculture*-Mailinglist-Gründer Andy Hawk in seinem *Future Culture Manifesto* (1993), gehörten dabei weiterhin die Printmagazine, darunter die regelmäßig erscheinenden und größeren Publikationen wie *Mondo 2000* (1989), *Future Sex* (1992), *Black Ice* (1993), *FringeWare Review* (1993) oder *Boing Boing* (1988). Daneben entstanden auch verschiedene, nur kurzlebige Zines und Internetmagazine. Mit Neal Stephenson erhielt schließlich auch die literarische Cyberpunk-Welt nochmals einen Schub. Und auch in der Außenwahrnehmung zeigte sich, trotz Todesanzeigen, ein anhaltendes Interesse, was durch die Titelstory des *Time Magazines* (1993) oder durch neue populärwissenschaftliche Bücher, wie beispielsweise Katie Hafners und John Markoffs *CYBERPUNK* (1991), in der ersten Hälfte der 90er-Jahre beständig am Leben erhalten wurde. Wenn auch längst in den Mainstream übergeschwappt, wurden die Cyberpunks so auch Jahre nach Gibson und der ersten Euphorie weiterhin als »outlaws and hackers on the computer frontier«¹⁴, so der Untertitel von Hafners und Markoffs Buch, inszeniert und rezipiert.

Trotz dieser Euphorie gab es auch potenzielle Gefahren im künftigen (VR-)Cyberspace, über die man in Cyberpunk-Kreisen zeitweise diskutierte. Beispielsweise fürchteten einige Cyberpunks, dass der Cyberspace ebenso zum passiven Konsumangebot oder gar zum neuen TV werden könnte. Im *FringeWare Review* veröffentlichte Mark Pesce exemplarisch hierfür eine Warnung. Einerseits zeigt er sich, von den Konzepten von Deleuze, Guattari und McLuhan angetan, begeistert von der jüngsten Entwicklung. Die neuen Netzwerke bedeuten zum Beispiel mehr als nur eine bessere Verbindung zur Außenwelt. Sie bringen im Sinne McLuhans einen potenziellen Bewusstseinswandel beziehungsweise einen neuen Bewusstseinsaustausch durch das Medium mit sich, das weder Telefon noch TV sein sollte: »[T]he geometric, rhizomic growth of digital networks of communication implies that soon we will indeed be able to pipe a ›consciousness‹ into the household.«¹⁵ Dieser Schritt bedeutete allerdings, dass das Bewusstsein zukünftig besser geschützt werden musste, was für Pesce nur ein Verbot aller einseitigen Verbindung bedeuten konnte, wie man es von der TV-Verbindung kennt.¹⁶ Diese Angst vor einem Netzwerk, das zur Machtkonzentration führt, verstärkte sich, als Oracle zusammen mit Sun Microsystems und IBM Mitte der 90er-Jahre ein neues Massenprodukt in Form der unter 500 Dollar erhältlichen ›Netzwerkrechner‹ (*Network Computer*, NC) anbot. NCs sollten, wie vor allem durch Oracle-Mitgründer Larry Ellison öffentlichkeitswirksam angepriesen wurde und wie sich anhand einiger Silicon-Valley-Romane im Folgenden noch-

¹³ Hawks, Andy: *Future Culture Manifesto*, 1993, <http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html>, Stand: 14.12.2021.

¹⁴ Hafner, Katie; Markoff, John: *CYBERPUNK: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, Revised, New York 1995.

¹⁵ Pesce, Mark: *Freedom*, in: *FringeWare Review* (2), 1993. Online: <<https://web.archive.org/web/19980118220728/www.fringeware.com/fwr/fw02-23.html>>, Stand: 15.04.2021.

¹⁶ »Except in the cases of most extreme emergency, broadcasting should be prohibited across the network. Open-loop communication, without the stability of feedback, potentially presents a highly pathogenic influence on the human consciousness within cyberspace.« (Ebd.)

mals zeigen wird, günstige, die Dominanz von Microsoft durchbrechende Geräte sein, die auf den Netzwerkzugang und einfache Funktionen ausgerichtet waren. Dafür sollte bei der nicht notwendigen Hardware gespart werden, beispielsweise bei der Festplatte oder beim Laufwerk, das man nicht mehr integrieren musste. Sun sah im NC die Zukunft und warb als Slogan mit der Vereinigung von Netzwerk und Computer: *The Network IS the Computer!*. KritikerInnen fürchteten allerdings, dass damit der zentralisierte Großrechner wiederbelebt würde – »Wake Up and Smell the Mainframe«¹⁷, so lautete etwa der Titel eines Kommentars aus dem *Techmonitor* dazu – oder (von etwas kritischerer Seite) dass die NCs eben die Tendenz verstärken würden, den Cyberspace zur einseitigen Broadcasting-Maschine zu machen und dass damit das einstige Empowerment des *Personal Computer* dank eigener Rechenstärke für alle zunichtgemacht werden würde. Doch bei Weitem nicht alle teilten die Kritik. Im *Intelligent Agent*, einem weiteren, dem Non-Fiction-Cyberpunk nahen Magazin, glaubte man beispielsweise an die »peaceful and creative co-existence of the NC with the PC«¹⁸. Aufgrund der immer günstiger werdenden Desktop-Computer und der zu langsamem Internetverbindung, die einen Cloud-Dienst wie heute verunmöglichte, setzten sich ›Netzwerkrechner‹ aber nicht durch, sodass die Debatte rasch an Schärfe und Bedeutung verlor. Und selbst in den aktiveren Diskussionen war die Auseinandersetzung um die NCs nicht vergleichbar mit den breiten Grundsatzdiskussionen, wie sie in den 70er-Jahren beispielsweise um das Copyright oder den *Personal Computer* geführt wurden.

Dass die Debatte um die NCs nicht zur Grundsatzdebatte um die Netzwerktechnologien wurde, lag vielleicht auch daran, dass viele Beiträge der Cyberpunk-Magazine in den 90er-Jahren nicht immer eine besonders hohe inhaltliche Qualität aufwiesen und mitunter auch nur aus Phrasen bestanden. Für diese Beobachtung ließen sich unzählige Beispiele anführen. R. U. Sirius kündigte beispielsweise für einen Artikel der dritten Ausgabe der *Mondo 2000* Michael Synergy als »the most explicitly political (anarchist division) of the young hackers«¹⁹ an. Gemäß Einleitung pflegte Synergy als großer Hacker seiner Generation einen anderen Ansatz als die legalistischen Institutionen. Anders nämlich als die Electronic Frontier Foundation wolle Synergy der Welt nicht mitteilen, dass die Informationstechnologien ungefährlich seien, sondern im Gegenteil, dass diese eine Waffe gegen das System sein könnten. Die von Synergy im Folgenden gemachten Beispiele zeugen allerdings begrenzt von ›anarchistischen‹ Werten oder auch nur von einem politisch fundierten Selbstverständnis. Beispielsweise sinniert Synergy über das Geldsystem und bringt dabei hinsichtlich der Inhaltsleere der Cyberpunk-Phrasen den ungewollt vielsagenden Vergleich auf: »You know who the most important President was? Richard Milhous Nixon. You know why? Because he took us off the gold standard.«²⁰

17 Wake Up and Smell the Mainframe, *Tech Monitor*, 14.08.1996, <https://techmonitor.ai/technology/wake_up_and_smell_the_mainframe>, Stand: 24.04.2022.

18 Ledes, Richard: Will Your Children be Morphed Into Small Cyber-Potatoes?!, in: *Intelligent Agent* 1 (2), 1996. Online: <https://web.archive.org/web/20010128114600f_w/www.intelligentagent.com/may_willy.html>, Stand: 16.04.2021.

19 Synergy, Michael: Synergy Speaks: Goodbye Banks, Goodbye Telephones, Goodbye Welfare Checks, in: *Mondo 2000* (3), 1991, S. 51.

20 Ebd., S. 52.

Das war zugleich provokativ wie ernst gemeint. Durch die Abschaffung des Goldstandards wurde Geld, so das Argument von Synergy, zu einer »bunch of bits and bytes in computers«²¹ und gerade deswegen seien Banken »messed up«²², da dadurch auch die Cyberangriffe zunähmen und sich das elektronische Angriffspotenzial erhöhe. Was das allerdings mit der zuvor beschworenen Anarchie zu tun hat, bleibt schleierhaft. Auch die von Synergy empfohlenen Personen, darunter Negroponte, Gullichsen oder Kapor, besitzen keinen besonders großen anarchistischen Anspruch, zumindest nicht im politischen Sinne. Der einzige anarchistische Restposten, der sich in Synergys Artikel findet, ist die libertäre Staatskritik. Der Staat sollte gänzlich abgeschafft und dem Individuum die volle Freiheit gegeben werden. Doch auch da hapert das mitgelieferte Beispiel an Argumentationsstärke. Synergy beschreibt die Ungleichheit, dass der Staat bestimmen könne, welcher Virus – »the H-Bomb of the Information Age«²³ – genehm sei und welcher verboten gehöre. Stattdessen fordert er mittels rhetorischer Fragen die volle Kontrolle und umfassende Eigenverantwortung: »What if we all had H-Bombs? What if everybody had a weapon? What if we all had to take responsibility for ourselves and our actions? The only discipline is self-discipline.«²⁴ Der metaphorische Vergleich zur Wasserstoffbombe zeigt sowohl die Unsinnigkeit als auch die Gefahr, die der libertären Vision einer Selbstverantwortung bei Umsetzung eingeschrieben ist. Doch das hielt die radikal libertären VertreterInnen der Cyberkultur nicht davon ab, von einem immer rechts- und staatsfreieren digitalen Raum zu träumen.

Solche nicht sonderlich fundierten Beiträge, die jedoch als leicht reproduzierbare Phrasen taugten, gab es auch anderswo. Im 1997 von Christian Kirtchev, einem aus Bulgarien stammenden und mit der osteuropäischen und russischen Cyberpunkszene eng verbundenen Cyberpunk, verfassten *Cyberpunk Manifesto* wurde ebenfalls das Kriegsbeil gegen die staatliche Einmischung und Zensur erhoben, allerdings mit stärkerem Fokus auf das Potenzial des Internets, das als »house of anarchy [...] cannot be controlled and in this is its power«²⁵. Diese Kraft aufnehmend, sollen die Cyberpunks – die »weird and ›crazy‹ people in the eyes of the ordinary people who live far from information and free ideas«²⁶ – das Netz beherrschen, um damit die Kontrolle der bisherigen Macht zu entziehen. Kirtchevs Manifest enthalten ist eine einfache Prämisse: »The bad come [sic!] from the man, and the good comes from technology.«²⁷ Mit diesem einfachen Mantra war man trotz divergierender Ansprüche und Ansätze auf alle möglichen Umbrüche gut vorbereitet. Und vielleicht findet sich in solchen Sätzen auch die Erklärung für die Anziehungskraft des Cyberpunks, der sich trotz Niedergang des literarischen Genres für viele Jahre auf Anklang stieß und der, wie sich im Folgenden zeigt, in Themen wie der virtuellen Realität auch in den 90er-Jahren diskursprägend blieb.

²¹ Ebd.

²² Ebd.

²³ Ebd., S. 53.

²⁴ Ebd.

²⁵ Kirtchev, Christian: A Cyberpunk Manifesto, 1997, <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html>, Stand: 19.11.2021.

²⁶ Ebd.

²⁷ Ebd.