

5. Cyberpunk

Cyberpunk und die Cyberspaceimaginationen

Cyberpunks use all available data input to think for themselves. [...] Every stage of history has produced a name and a heroic legend, for the strong, stubborn, creative individual who explores some future frontier, collects and brings back new information, and offers to guide the gene pool to the next stage.¹

(Timothy Leary: *The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot*, 1988)

1984 veröffentlichte der amerikanische Science-Fiction-Autor John Varley *Press Enter*², eine Geschichte über die nebulöse Macht eines Computernetzwerkes, die 1985 sowohl den Hugo Award als auch den Nebula Award für die beste Novelle gewann. Varleys Erzählung beginnt mit einem mysteriösen Anruf für den alternden Koreakrieg-Veteran Victor Apfel, der ins Haus seines Nachbarn Kluge gerufen wird. Dort erblickt er erst dessen toten Körper und nach dem Eintreffen der Polizei ein digitales Selbstmordschreiben, das sich auf Kluges Computer starten lässt. Weil der Polizeidetektiv Osborne nicht an Selbstmord glaubt, ruft sein Büro die vietnamesisch-amerikanische Programmiererin Lisa Foo zur Hilfe – die Namen der Figuren setzen sich aus Referenzen auf die Computerfachwelt zusammen. Lisa entschlüsselt nach und nach, wie Kluge, ein begnadeter Hacker, sich nicht nur bereicherte, sondern auch tief in die Netzwerke der Regierung eindrang – die fiktionale Welt von *Press Enter* folgt größtenteils ihrer historischen Zeit, enthält jedoch Netzwerkzugänge, die in ihrem Ausmaß umfassender ausfallen als ihre damaligen Vorbilder. Als Osborne ihr den Fall entzieht, kauft Lisa kurzerhand durch einen Hack aus Kluges Repertoire dessen Haus samt Inhalt auf und forscht eigenhändig weiter. Doch nachdem sie bemerkt hat, dass sie im Netzwerk beobachtet wird, bringt sie sich ebenfalls um. Das gleiche Schicksal teilt Osborne, der nach Lisas Tod den Computer anwirft und dort auf die Aufforderung »if you wish to know more, press enter«³ stößt. Victor will

-
- 1 Leary, Timothy: *The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot*, in: McCaffery, Larry (Hg.): *Storming the Reality Studio*, London 1991, S. 245.
 - 2 Das Computer-Interface anzeigend, war das Quadrat Teil des Buchtitels. Der Lesbarkeit zuliebe wird es im Folgenden weggelassen.
 - 3 Varley, John: *Press Enter*, New York 1990, S. 92.

Osborne noch vor seiner gefährlichen Neugier retten, doch er scheitert, und Osborne bringt sich kurze Zeit später ebenfalls um. Aus Angst, zum nächsten Opfer zu werden, entscheidet sich Victor, künftig ohne moderne Technologie zu leben. Er reißt alle Kabel aus dem Haus und beginnt, sich mit seiner Gartenarbeit zu beschäftigen.

Press Enter ist von einem von sexistischen und rassistischen Beschreibungen strotzenden,⁴ antikommunistischen Kalten-Krieg-Diskurs geprägt.⁵ Victor wurde in Korea gefangen genommen und von nordkoreanischer Seite einer Gehirnwäsche unterzogen. Doch er blieb standhaft. Dies scheint Lisa derart zu beindrucken, dass die etwa halb so alte Programmiererin innerhalb kurzer Zeit mit Victor im Bett landet. Dabei wiederholt sich in ihrem Leben Victors Schicksal gleich doppelt. In Vietnam geboren, musste sie nach der kommunistischen Machtübernahme flüchten. Die Flucht führte sie nach Kambodscha, wo sie in einem Gefangenenlager endete, missbraucht wurde und erst durch einen amerikanischen Wohltäter nach Amerika flüchten konnte. Aus Faszination, was der Westen an Konsummöglichkeiten zu bieten hat, wurde sie nicht nur Programmiererin, sondern investierte ihr Geld auch sofort in eine Brustvergrößerung, woran wiederum Victor Gefallen findet, wie der Text mehrfach ausführt.

Die exotisierende Faszination des Romans für Lisa schlingt sich entlang der Story, die eigentlich aus der literarischen Auseinandersetzung mit dem Netzwerk und der darin lebenden künstlichen Intelligenz besteht. Zu Beginn folgt Varley fast schon prototypisch der neuen öffentlichen Wahrnehmung der Computertechnologien. Lisa erklärt ihren frühen Wunsch, Programmiererin zu werden, mit der kollektiven Erfahrung, dass die neue Macht nicht in den Händen der vernetzten Computer, sondern bei jenen liegt, die sie bedienen können: »Without programming they are good for nothing, literally. Now, what I do believe is that the people who run the computers will take over.«⁶ Diese Depotenzierung der zuvor unerreichbaren Macht der Geräte durch die Fähigkeit und Ausbildung der ProgrammiererInnen löst sich allerdings in ihr Gegenteil auf. So lädt Varley das neue Netzwerk kontinuierlich mit einer Mystifizierung auf, die die Form einer übernatürlichen und nicht erklärbaren Welt annimmt. In den Gesprächen zwischen Victor und Lisa wird die Möglichkeit eines »Computer-net consciousness«⁷ angedeutet. Beide kommen allerdings zur Erkenntnis, dass ein solches Bewusstsein ganz anders

4 Siehe beispielsweise die erste Beschreibung von Lisa aus der Sicht von Victor, die an eine Karikatur erinnert, die allerdings im Text nicht als solche dekonstruiert wird: »Remember when newspapers used to run editorials cartoons of Hiroshito and Tojo, when the Times used the word Jap without embarrassment? [...] Leaving out only the moustache, she was a dead ringer for a cartoon Tojo. She had the glasses, and the ears, and the teeth. But her teeth had braces, like piano keys wrapped in barbed wire. And she was five-eight or five-nine and couldn't have weighed more than a hundred and ten. I'd have said a hundred, but added five pounds each for her breasts, so improbably large on her scrawny frame that all I could read of the message on her T-shirt was ›POCK LIVE.« It was only when she turned sideways that I saw the esses before and after.« (Ebd., S. 29)

5 Letzteres liegt vielleicht auch weniger am Kalten Krieg, sondern an Varleys politischer Positionierung. 1999 erklärte er beispielsweise: »I am not a member of any political party, though if I were to join one it would probably be the Libertarians.« John Varley's Acceptance Speech, in: Prometheus. Newsletter of the LFS 17 (3), 1999. Online: <<https://www.lfs.org/newsletter/017/03/Varley.shtml>>, Stand: 21.12.2023.

6 Varley: *Press Enter*, 1990, S. 70.

7 Ebd., S. 74.

als jenes der Menschen funktionieren würde und deshalb nicht mit bekannten Kategorien beschrieben und erfahren werden kann. Diesem Befund bleibt sich die Novelle treu, indem sie keine abschließende Erklärung liefert, wie und warum die künstliche Netzwerkkintelligenz die verschiedenen Figuren zum Selbstmord drängte. Diese Unwissenheit führt zur paranoiden Erfahrung, dass man dem Computernetzwerk hilflos ausgeliefert ist. Nicht einmal die potenzielle Gefahr vermag man abzuschätzen, wie Victor am Ende seine primitivistische Entscheidung ausführt, sich von aller Technologie abzukapseln: »I am not part of the network growing faster than I can conceive. I don't even know if it's dangerous to ordinary people.«⁸ Die Folge hiervon bildet eine latente und lähmende Paranoia, denn jedes gedrückte Enter und damit jeder Wunsch, tiefer in das Netz einzudringen, enthält ein potenzielles Todesurteil.⁹ Die Entsprechung hiervon findet sich in Varleys paranoidem Repräsentationsvorschlag für den Cyberspace. Lisa vergleicht den digitalen Raum auf Nachfrage von Victor mit dem Pen-&-Paper-Rollenspiel *Dungeons and Dragons*.¹⁰ Wie im Spiel bewegt man sich im Netzwerk von Raum zu Raum und trifft dabei jeweils auf neue unbekannte Gefahren. Eine umfassende Erkenntnisposition lässt sich darin nicht gewinnen, denn selbst die genaue Erforschung eines Raumes bietet keinen Aufschluss darüber, was sich im nächsten Raum befindet. Der Unterschied zum Rollenspiel, so Lisa, liege einzig darin, dass die Anzahl Räume im Netzwerk und damit auch die potenzielle Gefahr unendlich sei.

Die Frage, wie Computernetzwerke literarisch darzustellen und damit auch wie die potenziellen Gefahren abzuwägen und durch welche Instanzen diese möglicherweise zu verhindern sind, beschäftigte zeitnah auch andere AutorInnen. David Bischoff beispielsweise beschrieb in *Copyright Infringement* (1984), einer Horrorgeschichte, wie computer-generierte »words gushed forward into reality«¹¹ beziehungsweise wie aus einem virtuellen Game->Blob-<-Monster ein echtes Monster wird. Dieses lässt sich nicht mehr stoppen, da der Protagonist seinen Computer nicht ausschalten kann, weil er eine Raubkopie besitzt und deswegen die »game documentation«¹² nicht bei sich hat, in der der Ausschaltcode stehen würde. Das war offensichtlich nicht ganz ernst gemeint, zeugt allerdings, wie auch andere Texte, die wie *Copyright Infringement* in Thomas F. Montealeones Anthologie *R-A-M Random Access Messages of the Computer Age* (1984) beziehungsweise *Microworlds: Tales of the Computer Age* (1985) erschienen, von einer vorhandenen – und auch reflektierten – Unsicherheit, was das neue Verhältnis von Realität und Virtualität betraf, die mit dem Computer zusammenwachsen würde, so der gemeinsame Befund, der in Montealeones Anthologien immer wieder über sich verselbstständigende Games hergestellt wird. Doch so sehr die sich damit verbreitende Unsicherheit eine Reihe Science-Fiction-AutorInnen beschäftigte, mussten diese in der öffentlichen Wahrnehmung bald

8 Ebd., S. 97.

9 Vgl. Grebowicz, Margret; Merrick, Helen: *Beyond the Cyborg: Adventures with Donna Haraway*, 2013, S. 129.

10 Vgl. Varley: *Press Enter*, 1990, S. 59.

11 Bischoff, David: *Copyright Infringement*, in: Montealeone, Thomas (Hg.): *Microworlds*, London 1985, S. 38.

12 Ebd., S. 37.

einem weitaus populärerem Text weichen, der in vielen Positionen eine konträre Auffassung popularisierte.¹³

Im selben Jahr wie Varleys Novelle und Bischoffs Kurzgeschichte erschien William Gibsons Cyberpunk-Roman *Neuromancer*, der parallel zu *Press Enter* sowohl den Hugo Award als auch den Nebula Award für den besten Science-Fiction-Roman gewann. In einigen Belangen besitzen Varleys und Gibsons Text Gemeinsamkeiten. Beiden gemein ist beispielsweise die Beobachtung, dass sich das neue Computernetzwerk in seinem Wachstum verselbstständigt hat und man es in seiner Totalität nicht mehr zu fassen bekommt. Trotz menschlichen Ursprungs ist die digitale Welt auch bei Gibson voller unbekannter Räume, die es zu erkunden gilt. Und wie Varley lädt auch Gibson seinen Cyberspace mit übernatürlichen Erfahrungen auf. Konträr allerdings zum Befund von *Press Enter* löst das Netzwerk bei Gibson keine furchtdurchdrungene Abkehr, sondern eine ungeheure Anziehungskraft aus. Zwar lässt sich Gibsons Cyberspace ebenfalls nicht kontrollieren, doch die darin erlebte Überführung des Geistes in die virtuelle Welt wird für die Teilnehmenden zu einer positiv konnotierten Sucht, die trotz fehlendem Überblick neue Autonomie verspricht. Entsprechend gibt es bei Gibson für die Verwendung der neuen Technologie kein Todesurteil, sondern eine Belohnung: Trotz zwischenzeitlicher Rückschläge bietet Gibson seinen HeldInnen ein Ende, das, entgegen der gewählten Selbstisolation von *Press Enter*, am technikoptimistischen Potenzial festhält.

Gibsons Position hat im Vergleich zu Varley wie auch zu den verschiedenen Computer-Horrorgeschichten weitaus mehr Anklang gefunden. Dies gilt umso mehr für das durch Gibson popularisierte Cyberpunk-Genre, das 1983 durch eine Kurzgeschichte von Bruce Bethke ihren Namen erhielt. Trotz ebenso nischiger Produkte, beispielsweise das durch Bruce Sterling produzierte Zine *Cheap Truth* (1983–1986), das vor allem in literarischen Kreisen wahrgenommen wurde, fand Cyberpunk bald auch Einfluss über das eigene kulturelle Milieu hinaus. In der HackerInnenkultur der 90er-Jahre war es beispielsweise selbstverständlich, dass man Gibsons Texte gelesen hatte. Hinweise hierfür finden sich etwa im Hacker-Magazin *Phrack*, in dessen Artikeln die Werke von Gibson besprochen werden,¹⁴ dessen HackerInnen verschiedenste Bezüge zu Gibsons Werk in ihren Namen tragen oder das in einem Trivia-Quiz wie selbstverständlich auch eine Frage zu *Neuromancer* einbaute.¹⁵ Ähnlicher Beliebtheit erfreuten sich später auch die Werke von Neal Stephenson. *Snow Crash* stand beispielsweise bei Facebook eine Zeit lang auf

13 *Press Enter* erlangte allerdings später eine gewisse Bekanntheit durch die Lektüre von Donna Haraway. Diese nutzt die Figur Lisa Foo, um aufzuzeigen, welches Potenzial (analog zur Figur des Cyborgs) in einer Umschreibung durch eine Relektüre liegt. In dieser Relektüre darf Lisa nicht sterben, denn in ihrem Wissen und Handeln angelegt ist die progressive Nutzung des Netzwerkes und seiner Wissensquellen: »Built from multiple interfaces, Foo can be a guide through the terrains of virtual space, but only if the fine lines of tension in the articulated webs that constitute her being remain in play, open to the unexpected realization of an unlikely hope. It's not a ›happy ending‹ we need, but a non-ending.« (Haraway, Donna: *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics of Inappropriate/d Others*, in: Grossberg, Lawrence; Nelson, Cary; Treichler, Paula (Hg.): *Cultural Studies*, New York 2013, S. 328.)

14 Vgl. Saffo, Paul: *Consensual Realities in Cyberspace*, in: *Phrack* 3 (30), 1989, S. 9.

15 Ono-Sendai: *What computer makes the best Sim Stim decks?*, *Phrack Trivia*, in: *Phrack* (44), 1993, S. 3.

der Leseliste des Management-Teams¹⁶ – entsprechend nahe liegt die Verwendung des durch *Snow Crash* geprägten Begriffes ›Metaverse‹ für die geplante – und mittlerweile gescheiterte – VR-Plattform. Und darüber hinaus lässt sich Cyberpunk auch als ein Vorzeigebispiel nennen, wenn es darum geht, wie literarische Visionen Einfluss auf den Entwicklungsprozess der Computerindustrie haben konnten.¹⁷ Sichtbar wird dies etwa in einigen bis heute geläufigen Begriffen, zum Beispiel dem in William Gibsons Kurzgeschichte *Burning Chrome* (1982) erstmals erwähnten ›Cyberspace‹ – in der etymologischen Herleitung des Wortes ein ›kybernetischer‹ Raum – oder den durch Neal Stephenson's Roman *Snow Crash* (1992) zwar nicht erfundenen, aber dennoch popularisierten ›Avataren‹.¹⁸ Aber auch konkretere Computerprojekte bezogen sich auf die anziehende Innovationskraft der Cyberpunk-Romane. Einige ProgrammiererInnen dachten beispielsweise an neue Hypertext-Visionen – an ein »non-linear information medium« beziehungsweise an eine »cyberlibrary called hypertext«¹⁹ – für das »cyberspace environment, like the one envisioned by zillions of cyperpunk authors«²⁰. Andere bezogen sich auf konkretere Ideen und Begriffe. Das amerikanisch-deutsche Unternehmen Black Sun Interactive entnahm beispielsweise *Snow Crash* nicht nur den Namen der Firma, sondern auch den Plan, verbesserte 3D-Realitäten für Produktionsprozesse und interaktive soziale Plattformen zu entwickeln.²¹ Auch die fiktionale Cyberspace-Firma Global Multimedia Protocol Group aus *Snow Crash* existiert seit 2003 als ein reales Unternehmen, das sich mittels XHTML-Anwendungen wie sein literarisches Vorbild um die ›Struktur‹ des Cyberspace kümmert. Auch andere Romane dienten als Vorbild für Software. Die amerikanische Softwarefirma Autodesk veröffentlichte beispielsweise 1989, in Anklang an Gibsons *Neuromancer*, eine 3D-Demo, die man unter dem Projekt *Autodesk Cyberpunk Initiative* entwickelte.²² Vergleichbare Referenzen auf die Cyberpunk-Werke gibt es bis heute zuhauf, sie wurden aber im Verlauf popkultureller Selbstreferenzialität über die Jahre hinweg eine Stufe willkürlicher.²³

-
- 16 Vgl. Peterson, Scott; Eisenbrand, Roland: Uncovering the history, present and future of the hottest buzzword in tech, in: OMR, 11.09.2020. Online: <<https://omr.com/en/metaverse-snow-crash/>>, Stand: 21.06.2021.
- 17 Vgl. Pesce, Mark: Magic Mirror: The Novel as a Software Development Platform, <<http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/papers/pesce.html>>, Stand: 12.11.2020. Vergleiche dazu auch die Aussage eines von Daniel Grassian zitierten Microsoft-Mitarbeiters: »Everyone reads Neal Stephenson« (Grassian, Daniel: Hybrid Fictions: American Literature and Generation X, 2015, S. 30.).
- 18 Zu den Vorläufern der neuen Verwendung des Begriffes ›Avatar‹ gehörten insbesondere Games, beispielsweise *Habitat* (1986) oder *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985).
- 19 Plex, Per: Hypertext, in: Boing Boing 1 (3), 1990, S. 22.
- 20 Ebd.
- 21 Vgl. Pesce, Mark: Magic Mirror: The Novel as a Software Development Platform, <<http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/papers/pesce.html>>, Stand: 12.11.2020.
- 22 Vgl. Walker, John: Through the Looking Glass, 1988. Online: <https://www.fourmilab.ch/autofile/www/chapter2_69.html>, Stand: 21.04.2021. Daran arbeiteten unter anderem die jungen Forscher Eric Gullichsen und Eric Lyons, die im Folgenden noch eine Rolle spielen werden und die 1990 mit Sense8 selbst ein erfolgreiches Unternehmen für Virtual-Reality-Angebote erschufen, das auf günstige VR-Systeme und Programme setzte und das unter anderem Anwendungen für das amerikanische Militär produzierte, darunter einen Helikopter-Simulator.
- 23 Zum Beispiel nennt sich eine Entwicklerin des auf der Kryptowährung Ethereum aufbauenden Krypto-Protokolls und des gleichnamigen Coins ›Hegic‹ in Anlehnung an Gibsons Figuren ›Molly

Cyberpunk als Identifikationsangebot für das Computerzeitalter: Zu den Motiven und unterschiedlichen Rezeptionsansätzen

Im Gegensatz zu anderen AutorInnen war Gibson nicht nur erfreut über die Verwendung seiner Begriffe und Konzepte.²⁴ Weil Eric Gullichsen im Namen von Autodesk ›Cyberspace‹ als registrierten Begriff der Firma für ein angestrebtes Programm mit dem Namen ›Cyberspace Developer's Kit‹ eintragen ließ,²⁵ drohte Gibson, gemäß Rudy Rucker, damit, den Namen ›Eric Gullichsen‹ patentieren zu lassen.²⁶ Das war ein Witz unter Bekannten, und Gibson ging es in dieser Anekdote nicht um rechtliche Fragen, sondern um das Verständnis seiner Texte. So bemerkte er unter anderem in Vorträgen, dass jene, die sich affirmativ auf sein Werk stützten, die kritische Ironie seiner Romane zu wenig berücksichtigen würden.²⁷ Doch dass Gibsons intendierte Ironie oder seine kritische Distanz zum Cyberspace und der computerisierten Zukunft von den LeserInnen nicht immer ernst genommen wurde, hatte seinen Grund: Gibsons Erzählungen mögen bei genauer Lektüre so manche kritische Bemerkungen und Einschätzungen enthalten, sie bieten jedoch ebenso ein reichhaltiges Identifikationsangebot für das Computerzeitalter.

Die hackenden *Console Cowboys*, die von Timothy Leary angepriesenen »heroic legends«²⁸, laden beispielsweise dazu ein, sich mit ihnen und ihrem Umgang mit neuen Technologien zu identifizieren. Dabei erfüllt Gibsons Cyberpunk nicht nur den Wunsch nach ständigem Abenteuer, wie dieser später auch die erste Web-Euphorie begleitete, sondern auch die Sehnsucht nach einer Welt, in der dank einer umfassenden Computerisierung endlich alles Stehende verdampft, während der Mensch gleichzeitig einen digitalen Raum gefunden hat, der es ihm ermöglicht, seine nüchternen Augen auf die expandierenden Datenströme zu legen: Wer wie die einsamen HackerInnen durch das Datennetz fliegen kann, setzt sich zwar einer Gefahr aus, gewinnt aber bei erfolgreich geleisteten Abenteuern zugleich neue Orientierung. Wie relevant dabei der Orientierungswunsch war, zeigt sich bereits in den die Cyberpunk-Ästhetik bis heute prägenden Datengittern der digitalen Informationslandschaften, die als eine Kartografie der virtuellen Datenwelt das ästhetische Bild des Cyberpunks bis heute prägen. Zugleich bilden die Raster einen ersten Hinweis darauf, dass sich innerhalb des imaginierten Cyberspace stets auch eine Gegenbewegung zur Verflüchtigungsvision der Datenwelt konstituierte. Aus den in den Datenpaketen atomisierten Informationsbruchstücken wurden wieder fixierte und territorialisierte Gegenstände und aus individuell veränderbaren und eigenständig zusammensetzbaren Informationsgütern per Protokoll definierte Landschaften. So mutieren die »mind-zapping bits and bytes

Wintermute«, was entweder eine sehr gewiefte Kombination zweier vordergründig inkompatibler Charaktere ist oder aber – was wahrscheinlicher ist – bezüglich der literarischen Referenz schlicht keinen Sinn mehr ergibt.

24 Vgl. Cavallaro, Dani: *Cyberpunk and Cyberculture*, London 2000, S. 67.

25 Barlow, John Perry: *Being in Nothingness. Virtual Reality and the Pioneers of Cyberspace*, in: *Mondo 2000* (2), 1990, S. 34.

26 Vgl. Rucker, Rudy: *The Lifebox, the Seashell, and the Soul*, New York 2005, S. 54.

27 Vgl. Cavallaro: *Cyberpunk and Cyberculture*, 2000, S. 67.

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

moving around at the speed of light«²⁹, so R. U. Sirius' Charakterisierung der neuen Welt, zur protokollierten Ordnung, in der die nunmehr wichtigste (Informations-)Ware produziert, transportiert und konsumiert wird.

Dieses Phänomen lässt sich auch anhand eines sich vom Cyberpunk auf die Cyberkultur auswirkenden Säkularisierungsprozesses der Raumimaginationen beschreiben.³⁰ In den frühen Cyberpunk-Visionen wurde insbesondere über Metaphern der Magie das Übernatürliche der virtuellen Realität betont. Dabei erschien der Cyberspace zugleich unheimlich, weil unberechenbar, wie er dank der Auflösung der auf Erden herrschenden Gesetze ebenso als ein potenziell unendlicher Gestaltungsraum oder als transzendente Erfahrung wahrgenommen wurde. In *Mona Lisa Overdrive* (1988) wird diese auf den ersten Blick merkwürdige Erfahrung eines virtuellen Raums, der gleichzeitig Raster und visuell sichtbare Datenlandschaft wie eine neue Raumlosigkeit produziert, zum wichtigen Distinktionsmerkmal zwischen menschlicher Realität und Cyberspace, was im Roman auch als Definition des Cyberspace taugt: »There's no there, there.«³¹ Damit ist, konträr zur späteren Rezeption der auf Gertrude Steins *Everybody's Autobiography* (1937) zurückgehenden Phrase, kein substanzarmer oder gar nicht unterscheidbarer Ort gemeint.³² Der Cyberspace, in seiner »cluttered vastness« beziehungsweise als »infinite cage«³³, ist ein Raum, der sich dank seiner Datenverbindungen immer weiter ausdehnt. Diese Expansion generiert sowohl temporäre Orientierungsstörung und Beklemmung als auch neue (ideologische) Bedeutung: In der Cyberspaceimagination entspricht diese Ausdehnung dem Vorboten jener Vision kapitalistischer Landnahme, wie sie später etwa durch Barlows Betonung des unendlichen virtuellen Ressourcenreichtums fortgesetzt wurde – »Unlike previous frontiers, there is no end to this one.«³⁴ – und wie sie auch von der Forschung zum Cyberpunk bereits betont wurde: »The dream of cyberspace is the dream of infinite production«³⁵, »a fantasy of endless expansion of markets and future opportunity, and the means of a symbolic reterritorialization in the service of the greater deterritorializations of the global market.«³⁶ Bei Gibson steckt diese Vision noch in ihren Anfängen. Die unendliche Produktion übersetzt sich anders als später in den *New-Economy*-Fantasmen in einen unendlichen Raum, in dessen Frontier der Cybercowboy die neue, ihm unbekanntere Welt betritt. In dieser Vorstellung ist der Cyberspace ein Raum, den es zu erkunden und einzunehmen gilt. Weiterentwickelt wurde dies dann in Stephenson's *Snow Crash*. In kürzester Zusammenfassung handelt der Roman vom

-
- 29 Rucker, Rudy; Sirius, R. U.; Mu, Queen: *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge*, New York 1992, S. 100.
- 30 Vgl. Holloway, Heather: *Evolution of Cyberspace as a Landscape in Cyberpunk Novels*, 2004.
- 31 Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, 1988, S. 40.
- 32 Vgl. Connor, Steven: *About There, or Thereabouts*, 2013, <<http://stevenconnor.com/aboutthere.htm>>, Stand: 28.05.2021.
- 33 Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, 1988, S. 40.
- 34 Barlow, John Perry: *Is There a There in Cyberspace?*, 1995. Online: <<https://www.eff.org/pages/the-re-there-cyberspace>>, Stand: 28.05.2021.
- 35 Markley, Robert: *Boundaries: Mathematics, Alienation, and the Metaphysics of Cyberspace*, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md 1996, S. 74.
- 36 Brande, David: *The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson*, in: Markley, Robert (Hg.): *Virtual Realities and their Discontents*, Baltimore, Md 1996, S. 105.

Hacker und Pizzalieferanten Hiro Protagonist, der – zusammen mit der jungen Skateboarderin Y.T. – in einer zwischen Mafiaorganisationen und privatisierten Kleinstaaten zersplitterten Welt die Ausbreitung der geheimnisvollen Droge ›Snow Crash‹ stoppen muss. Diese stellt sich als mächtiger Virus heraus, der sich auf mehrere Arten verbreiten lässt: analog, indem Menschen mit dem Blut infizierter Personen angesteckt werden, und digital, indem HackerInnen im virtuellen Metaverse einen binären Code lesen. Gegenspieler und Nutzer dieses Virus ist der Geschäftsmann L. Bob Rife, Monopolbesitzer des weltweiten Glasfasernetzes und des Metaverse, der damit seine Macht ausbaut.

Mit dem Metaverse von *Snow Crash* ist der Cyberspace als unendlicher Raum endlich geworden. Der Mensch erkundet darin eine virtuelle Welt, die er, wie ihm bewusst ist, selbst erschaffen und die er folglich auch selbst zu bewirtschaften hat.³⁷ Prägnant zeigt sich diese Eigenschaft in der räumlichen Charakterisierung des Metaverse. Dieses ist, anders als die expansiven literarischen Cyberspaces, territorial beschränkt, erkundbar und messbar, und zwar auf den Meter genau. Die digitale ›Grafikrepräsentation‹ hat einen Umfang von exakt 65.536 Kilometern (=2¹⁶). Dieser feste Raum wird vom Zentrum aus mit Gebäuden und Inhalten gefüllt. Wie auf dem Immobilienmarkt müssen hierfür erst Grundstücke gekauft und Gebäude gebaut, das heißt programmiert werden. Das Zentrum dieser digitalen Landschaft wirkt wie eine grell leuchtende, moderne Stadt, deren Mittelpunkt mit ihren digitalen Leuchtreklamen und Hochhäusern einem Boulevard gleicht. Als Vergleich nennt der Roman die eklektische Städtelandschaft von Las Vegas, in dem verschiedenste historische Architekturstile imitiert, gemischt und an den Fassaden mit leuchtenden Reklametafeln geschmückt werden.³⁸ Auch im Metaverse bauen alle, die es sich leisten können, Häuser nach ihrem persönlichen Geschmack. Während die einen auf Hochhäuser setzen, programmieren andere Villen im vietnamesischen Stil. Allerdings erwirbt man digitale Grundstücke nicht nur, um sich seinen virtuellen Rückzugs-, Vergnügungs- oder Kommunikationsort zu schaffen, sondern vor allem, um eine virtuelle Geschäftsniederlassung zu errichten. Letzteres beinhaltet einen erhofften Werbeeffekt: »Put in a sign or a building on the Street and the hundred million richest, hippest, best-connected people on earth will see it every day of their lives.«³⁹ Dass der Effekt einen Nutzen hat, dass also alle NutzerInnen dasselbe Schild sehen, liegt daran, dass die konsensuelle Halluzination des Metaverse anders als in den ersten Cyberpunk-

37 Den Weg in diesen säkularisierten Raum öffnete jedoch bereits Gibson mit dessen räumlicher Abstraktion, die den Raum mittels zugänglicher Kategorien kartografiert und so dessen endliche Raumstruktur zugleich normalisiert. Zudem der Hinweis, der im Folgenden nochmals deutlicher werden wird: Dass man sich mit der Entwicklung des Genres von der Vorstellung eines übernatürlichen digitalen Raumes verabschiedete, heißt nicht, so zeigten beispielsweise Erik Davis oder Stef Aupers bereits ausführlich auf, dass man sich damit auch vom Mystizismus (als bezüglich seiner mystifizierenden Technologie-, Natur- und Gesellschaftsbilder auch entpolitisiertem Faktor) verabschiedete. Vgl. Davis, Erik: *TechGnosis: Myth, Magic & Mysticism in the Age of Information*, Berkeley, California 2015; Aupers, Stef: *Revenge of the Machines: On Modernity, (New) Technology and Animism*, in: *The Spiritual Supermarket: Religious Pluralism in the 21st Century*, London 2001. Online: <https://www.cesnur.org/2001/london2001/aupers.htm#_ftnref3>, Stand: 04.05.2022.

38 Vgl. Grassian, Daniel: *Discovering the Machine in You: The Literary, Social and Religious Implications of Neal Stephenson's ›Snow Crash‹*, in: *Journal of the Fantastic in the Arts* 12 (3 (47)), 2001, S. 254.

39 Stephenson: *Snow Crash*, 1993, S. 26.

Geschichten nicht mehr durch das Unterbewusstsein hervorgebracht werden muss, sondern durch das Netzwerk selbst erschaffen wird. Im Gegensatz zu Gibson und Vinge wird dessen Inhalt nicht über Elektroden mit dem Hirn verbunden, sondern – getreu der Ende der 80er-Jahre aufkommenden Begeisterung für VR-Technologien – durch einen grünen, roten und blauen Laser auf eine Brille projiziert.

Die fixe Protokollierung der virtuellen Realität bildet den Grundbaustein einer der dystopischen Cyberpunk-Zukunft entgegenstehenden Entwicklung. So ist der Cyberspace, entgegen einem vermeintlichen Charakteristikum des Cyberpunks, kein Ort mehr, in dem sich die Realität und die soziale Ordnung unkontrolliert auflösen. Im Metaverse herrscht eine Ordnung, die, entgegen der fragmentierten Realität, der mafiosen Verstrickungen, der Gewalt und den Kleinstaaten, eine zunehmende Stabilität aufweist. Im Gegensatz zur realen Welt wirken die digitalen Protokolle und Vorschriften sogar länder- und sprachenübergreifend. Zwar gibt es für die HackerInnen weiterhin Möglichkeiten, innerhalb der Protokolle Schlupflöcher zu finden, die dafür notwendige Währung ist allerdings technische Expertise, ganz im Gegensatz zu der immer wieder vorggeführten Korruption der realen Welt von *Snow Crash*. In der protokollierten Ordnung des Metaverse zeigt sich auch dessen entscheidende Eigenschaft: Die diesem zugrunde liegenden Protokolle entleeren auch die Ambiguität, die Gibson oder Vinge in ihren Repräsentationsvorschlägen noch verspürten. Nur folgerichtig ist es, dass Hiro, der Held von Stephenson's Roman, am Ende trotz Kritik am 3D-Charakter der Programmierumgebung des Netzwerkes die Entwicklung des Metaverse als natürliche Folge bekräftigt, indem er einen Sicherheitsdienst anbietet. Nicht einmal dann, wenn der Schurke der Handlung in seinem Streben nach zusätzlicher Macht bereits Besitzer der Infrastruktur des Metaverse ist, kommt der Protagonist auf die Idee, selbst Alternativen in der Netzwerkarchitektur zu entwickeln. In dieser Naturalisierung einer technologischen wie wirtschaftlichen Entwicklung bereits angelegt ist jenes Phänomen, das heutige Online-Plattformen zum Ausdruck einer wirkungsstarken Konzeption macht:⁴⁰ Diese werden zum öffentlich genutzten digitalen Raum, dessen Infrastruktur und Ordnung privatwirtschaftlich bereitgestellt und vollzogen wird.⁴¹

Bestandteil der Vision von *Snow Crash* ist auch ein neuer Gründungsmythos. So erscheint das Netzwerk bei Stephenson in der retrospektiven Erzählung als ein egalitärer Raum voller neuer Erfahrungen und Entfaltungsmöglichkeiten, die der Entfremdung der realen Welt gegenüberstehen. Irgendwann divergierte die Entwicklung, so das Narrativ von *Snow Crash*, jedoch von ihrem Urzustand und die Entfremdung nahm Einzug in die digitale Welt. Dieser Gründungsmythos bleibt nicht auf *Snow Crash* beschränkt. Für die digitale Welt, in der aus den Aktivitäten der UserInnen Geld erwirtschaftet wird – direkt durch die Arbeit als virtuelle ProgrammiererInnen und als KundInnen von Vergütungsangeboten oder indirekt als AdressatInnen von Werbebotschaften –, hat Mark

40 Vgl. Daum, Timo: Die künstliche Intelligenz des Kapitals, Hamburg 2019, S. 41; Frick: Politik der Geschwindigkeit, 2020, S. 46.

41 In dem darin entstehenden endzeitlichen und geschichtslosen, weil entpolitisierten und nicht mehr veränderbaren Raum, entsteht Zukunft nur noch als Verbesserung der Stabilität der virtuellen Realität.

Andrejevic den Begriff ›*Digital Enclousur*‹⁴² vorgeschlagen. In dieser Vorstellung wurden die einstigen »online commons«⁴³ durch Unternehmen privatisiert und der digitale Raum überwacht und kontrolliert. Gerade in *Snow Crash* gibt es allerdings einen doppelten Unterschied zum Konzept von Marx: Erstens wurden die ProgrammiererInnen des Metaverse nicht gewaltvoll in die doppelte Freiheit der Lohnarbeit getrieben. Der digitale Raum war von Beginn weg ein marktwirtschaftlich organisierter und geprägter Raum, der sich in Form des Metaverse gegen andere Kommunikationsnetzwerke durchgesetzt hat – der Roman erwähnt am Rande weitere elektronische Kommunikationsnetze, die parallel jedoch unbedeutend zum Metaverse existieren.⁴⁴ Dieser war weder Commons noch war er als solches intendiert. Zweitens kam, so das bekannte Cyberpunk-Motiv, mit den Cyber-Cowboys beziehungsweise den HackerInnen ein Milieu auf, deren Prototypen dank ihrer Expertise fähig sind, die falsche Entwicklung wieder rückgängig zu machen oder zumindest in die richtige Richtung zu lenken. Entgegen der politisierten Hoffnungen der 70er-Jahre und entgegen der von Marx beschriebenen Klassengegensätze würde diese Umkehrung nicht durch ein Kollektiv, sondern durch die Handlung von Einzelpersonen geschehen. Entsprechend ist Learys Lobpreisung der Cyberpunks als neuer Prototypen der Menschheit durchaus wörtlich zu verstehen: Cyberpunks als *Reality Pilots* »think for themselves«⁴⁵, weil sie Veränderung, so die Vision der Cyberkultur, mit der Kraft ihres Willens und ihrer technischen Fähigkeiten individuell erzielen⁴⁶ – dieser Individualismus konnte einerseits durch eine positive und politisch unschuldige Bezugnahme auf das Individuum legitimiert werden, andererseits jedoch auch einen libertären Kulturpessimismus enthalten, der sich zur Abgrenzung von einer homogenen Masse reaktionärer Vorstellungen bedient.⁴⁷

42 Vgl. Andrejevic, Mark: *Reality TV: The Work of Being Watched*, 2004, S. 35.

43 Ebd.

44 Vgl. Stephenson: *Snow Crash*, 1993, S. 18.

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

46 Insofern es sich beim Cyberpunk um eine wirkungsmächtige Bewegung handelt, sind solche großen Thesen freilich problematisch. So kam es in den letzten vierzig Jahren auch immer wieder zu Abweichungen und Parodien, die ihre Verfremdungseffekte bewusst als Strategie einer ›Re-Politisierung‹ nutzten und die darin auf kollektive Widerstände zielten; zum Beispiel im Cyberpunk beeinflussten Chicanafuturism/Chicano-Science-Fiction, der im Folgenden viel zu kurz kommt. Vgl. Rivera, Lysa: *Future Histories and Cyborg Labor: Reading Borderlands Science Fiction after NAFTA*, in: *Science Fiction Studies* 39 (3), 2012, S. 415–436.

47 Dies zeigt sich beispielsweise in *Snow Crash* über eine Engführung von moderner Computerwelt und antiker Welt. Vergleichbar mit der für die sprachlichen Befehle anfälligen Hirnstruktur der SumererInnen fördert die internationale Sprache der Massenmedien eine Anfälligkeit für eine neue Unterwerfung. Auch heute existiere ein »huge workforce that is illiterate or alliterate and relies on TV« (Stephenson: *Snow Crash*, 1993, S. 406). Doch jede und jeder, »who reads the National Enquirer or watches pro wrestling on TV« (ebd.), kann auch zum Opfer eines Virus werden, der in die Tiefenstruktur des Hirns eindringt. Dabei ist es jedoch gerade nicht der amerikanische Durchschnittskonsument, der in *Snow Crash* zum ersten Opfer der Droge wurde. Der Machtkampf entfaltet sich, als der nach Macht strebende Rife eine gefügig gemachte Masse auf einem gigantischen Floßverbund versammelt, das um einen privatisierten Flugzeugträger angelegt ist. Außenstehende nehmen das Floßsystem als einen Slum von Flüchtlingen aller Nationen wahr, die kaum miteinander sprechen können. Doch dank des Virus ist der Floßverbund straff organisiert. So entsteht eine netzwerkartige Masse gleichgeschalteter Menschen, die auf ihrem Floßverbund Amerika an-