

19.01.2021

Einblick in eine Hausarbeit von Isabella Kloska zum Thema:

*Was können wir aus Cyberpunk-Welten lernen?*

Cyberpunk ist ein Genre, das in den 1980ern aus Science-Fiction entstanden ist. Entgegen der klassischen, glatten Science-Fiction-Utopie wird jedoch eine dystopische, pessimistische Zukunftsvision dargestellt. Die Welt wird von großen Konzernen kontrolliert. Der technologische Fortschritt hat auf lange Sicht gesellschaftlich eine Verschlechterung gebracht und das Individuum geht in dieser von Kommerzialisierung geprägten Welt unter. Menschen werden durch Technologie „verbessert“, und so spielen Cyborgs oft eine große Rolle im Cyberpunk. Auch Hacker sind als Hauptfiguren beliebt – ihre Fähigkeiten sind in einer von Computern geprägten Welt sehr wertvoll. Oft findet die Handlung in der Gegenwart statt, die jedoch anders ist, als wir sie kennen. Die Umwelt ist in großen Teilen zerstört. Das meist urbane Setting der Handlung wird oft bei Nacht dargestellt, dann werden Dreck und Hässlichkeit der Stadt von Leuchtreklamen und Neonlichtern überstrahlt (H., 2020) und die typische Cyberpunk-Ästhetik entsteht. Der Cyberpunk-Autor Bruce Sterling sagt in seiner Einführung zur „Mirrorshades Anthology“: „Cyberpunk-Kunst hält eine neue Art der Integration fest. Die Überschneidung von Welten, die zuvor voneinander getrennt waren: Das Reich des High Tech und der moderne Pop-Underground“ (Sterling, 1988).

Die Basis für Cyberpunk ist unsere heutige Welt, beziehungsweise die aktuelle Realität jedes Cyberpunk-Kreators. Diese wird bezüglich der technologischen Aspekte bis ins Extreme übertrieben, um sie zu einer Cyberpunk-Welt zu machen (McCaffery, 1991). Interessant ist, dass sich die reale Welt mit fortschreitender Zeit immer mehr in Richtung Cyberpunk-Welt bewegt. Grund dafür sind der nicht endende technologische Fortschritt, die daraus folgende Globalisierung und die Digitalisierung, die sich immer mehr durchsetzen und die Erde von Tag zu Tag stärker prägen.

Menschen haben im Laufe der Geschichte immer über Leben und Tod philosophiert und überlegt, wie man den Zustand des ewigen Lebens bzw. der Unsterblichkeit erreichen könnte. Dies fand keine praktische Anwendung bis zur Entwicklung neuer Technologien (McCaffery, 1991, S. 6). Dazu gehören neuartige Verfahren der modernen Medizin zur Heilung von Krankheiten und für lebensverlängernde Maßnahmen, Organtransplantationen, das Klonen von Lebewesen z.B. zur Züchtung ebensolcher Organe. Bei der Forschung setzt die Ethik Grenzen, vieles ist dennoch erlaubt. Auch das Ersetzen oder Verbessern von Teilen des

Körpers durch Technik wird heute und im Cyberpunk praktiziert. Ein Beispiel hierfür ist das Cochlea-Implantat – hier kommuniziert der implantierte Chip mit dem Gehirn des Trägers, um ihm möglichst normales Hören zu ermöglichen. Elon Musks Firma „Neuralink“ forscht an einem Chip, der Gehirne mit Computern verbinden und somit nicht nur innerhalb eines Organismus agieren soll – langfristige Ziele sind unter anderem nicht nur medizinischer Natur sondern auch die Gedankenübertragung zwischen Menschen und das Speichern oder Übertragen von Erinnerungen auf einen anderen Körper (Laaff, 2020).

Die Technik ist auf dem Weg in eine Cyberpunk-Welt, auch wenn sie heute noch nicht dort angekommen ist. Im Cyberpunk prägt die Technik den menschlichen Körper; in unserer Realität prägt sie bisher (!) im Alltag hauptsächlich unsere sozialen Interaktionen (Walker-Emig, 2018). Letztendlich liegt es nicht nur an den Möglichkeiten, die die Technologie bietet, ob wir unsere Welt in Richtung einer Cyberpunk-Dystopie oder einer Science-Fiction-Utopie steuern – sondern daran, wie wir mit diesen Möglichkeiten umgehen und wie groß die Rolle ist, die die Ethik in den Forschungsprozessen und in der Verbreitung und Vermarktung neuer Technologien spielt. Wenn die Technik so weit ist, dass sie tatsächlich unsere Körper prägt im Sinne von Verbesserungen an der organischen Hülle, wird dies das Verständnis von Identität und die Selbstwahrnehmung jeder einzelnen Person verändern. Dann sollte sich jeder mit einer Frage auseinandersetzen, die Larry McCaffery in seinem Buch „Storming the Reality Studio“ stellt:

„Was bedeutet es, menschlich zu sein in der heutigen Welt?“

## Verweise

Csicsery-Ronay, I. (1988). *Cyberpunk and Neuromanticism*. Mississippi Review vol.16, no 2/3. Abgerufen am 10. 01 2021 von [www.jstor.org/stable/20134180](http://www.jstor.org/stable/20134180)

H., P. (4. 2 2020). *Cyberpunk 2077 – Das Science-Fiction-Genre erklärt: Was ist Cyberpunk?* Abgerufen am 15. 11 2020 von [mycyberpunk.de: https://mycyberpunk.de/cyberpunk/cyberpunk-2077-das-science-fiction-genre-erklart-was-ist-cyberpunk/#:~:text=Cyberpunk%20ist%20ein%20Sub%2DGenre,und%20Verschmutzung%20ist%20der%20Regelfa](https://mycyberpunk.de/cyberpunk/cyberpunk-2077-das-science-fiction-genre-erklart-was-ist-cyberpunk/#:~:text=Cyberpunk%20ist%20ein%20Sub%2DGenre,und%20Verschmutzung%20ist%20der%20Regelfa)  
ll

Laaff, M. (29. 8 2020). *Elon Musk demonstriert Minicomputer fürs Gehirn*. Abgerufen am 3. 1 2021 von Zeit Online: [https://www.zeit.de/wissen/2020-08/neuralink-elon-musk-gehirn-chip-verbinding-smartphone-funktioniert?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.zeit.de/wissen/2020-08/neuralink-elon-musk-gehirn-chip-verbinding-smartphone-funktioniert?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)

McCaffery, L. (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*. London: Duke University Press.

Sterling, B. (1988). *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York, USA: Ace Books.

Walker-Emig, P. (16. 10 2018). *Neon and corporate dystopias: Why does Cyberpunk refuse to move on?* Abgerufen am 16. 12 2020 von The Guardian: <https://www.theguardian.com/games/2018/oct/16/neon-corporate-dystopias-why-does-cyberpunk-refuse-move-on>

