

**Mark Dery: Cyber. Die Kultur der Zukunft**

Berlin: Verlag Volk und Welt 1997, 410 S., ISBN 3-353-01081-5, DM 46,-

Die aktuelle Entwicklung der Kommunikationstechnologien ist offensichtlich sehr anregend für das Entstehen wild wuchernder Visionen, sich mehr oder weniger wissenschaftlich gebärdender Theorien oder literarischer Phantasien. Vielfach werden in einer

oft unentwirrbaren Vermengung von Science und Science Fiction die Strukturen einer zukünftigen Gesellschaft, einer kommenden Kultur, einer sich neu entfaltenden *conditio humana* etc. skizziert.

Das führt bei einem nicht unbeträchtlichen Teil der Scientific Community zu einem gewissen Widerwillen, sich ernsthaft mit einem Diskurs auseinanderzusetzen, in dem ständig Begriffe wie 'Cyberspace', 'Cyborgs', 'Virtual Reality' oder 'Internet-Surfer' verwendet, Autoren wie McLuhan oder William Gibson als Propheten gehandelt oder Zeitschriften wie *Wired* als Referenzen genannt werden. Die Folge dieses Widerwillens ist dann Ignoranz oder harsche Ablehnung, was es mit sich bringt, daß es zwischen den euphorischen Apologeten und den skeptisch-kritischen Ablehnern der Cyberkultur kaum eine Gesprächsbasis gibt.

Hier ist zu bedenken, daß die Faszination, die die Cyberkultur ganz offensichtlich bei nicht wenigen hervorruft wohl zu einem Gutteil durch die reale Verunsicherung gespeist wird, die die gegenwärtig tatsächlich stattfindenden ökonomischen, politischen und – natürlich auch – kulturellen und medientechnischen Transformationsprozesse auslösen. Frontstellungen sind angesichts dieser Tatsache keinesfalls wünschenswert, geschweige denn produktiv.

Das Buch des New Yorker Kulturkritikers Mark Dery kann (unter anderem) als Versuch einer Darstellung der Cyberkultur angesehen und gelesen werden, die auch für ihre Kritiker genießbar ist. Er hat gleichsam eine Bestandsaufnahme zu dieser Thematik vorgenommen und ein Buch vorgelegt, in dem er all die zentralen Begriffe und Denkfiguren abarbeitet, die die Diskussion um den Cyberspace charakterisieren. Da werden die Bezüge zur Hippiebewegung der sechziger Jahre und zur *new-age*-Philosophie deutlich gemacht. Klar wird dabei vor allem, wie leicht sich radikale subversive Utopien (*counter-culture*) mit ziemlich traditionellem technischem Fortschrittsdenken (der Elektronik-Konzerne) vereinbaren lassen. Aber da werden auch all die Phänomene, die immer wieder zentrale Elemente des Cyber-Diskurses sind, ausführlich und umfassend abgehandelt: von Cyberpunk und Maschinenmusik über Cyberkörperkunst und subversiver Robotik zur Cyberkopulation und bis hin zum Posthumanismus. Belegt werden die Ausführungen sehr materialreich mit Zitaten und Befunden (über 800 Anmerkungen), die aus mehr oder weniger wissenschaftlichen Quellen, aus Interviews mit 'Cyber-Gurus', aus literarischen Texten oder aus Szenemagazinen der Cyberkultur stammen.

Wer der Cyberkultur nicht nahesteht, erspart sich also mühevoller Recherche und Detaillektüre und erhält beim Lesen des Buches einen guten Eindruck von den relevanten Elementen des 'Cyber-Diskurses'. Der Autor schwankt bei seiner Darstellung zwischen dem Bemühen um Objektivität und dem Erliegen einer durchaus ambivalenten Faszination. Letztlich handelt es sich aber doch um eine eher distanzierte Bestandsaufnahme, denn um den Versuch, eine eigenständige Theorie entwickeln oder gar überzeugen zu wollen. Zusammen mit dem journalistischen Stil, in dem das Buch abgefaßt ist und der es leicht lesbar macht, sind dies gute Gründe *Cyberkultur* als brauchbare Überblicksdarstellung zu benutzen.

Alfred Smudits (Wien)