

Faszination Cyberpunk

DIE SCHRECKLICH SCHÖNE ZUKUNFT

Große Titel wie *Cyberpunk 2077* oder *Deus Ex: Mankind Divided* beweisen: Der Cyberpunk ist auf dem Vormarsch und dabei so aktuell wie nie. Was uns an der düsteren Zukunftsvision fasziniert. Von Elena Schulz und Michael Graf

Unendliche Weiten, kolossale Raumschiffe, ferne Planeten und epische Schlachten: Filme wie »Star Wars« oder »Star Trek« lassen uns bequem vom Kinossessel aus in andere Welten reisen. Tatsächlich locken die Science-Fiction-Klassiker auch heute noch Millionen Zuschauer in die Kinosäle. Ein Spiel wie *Star Citizen* kann über 1,4 Millionen spendierfreudige Unterstützer hinter sich vereinen, die ihr eigenes Weltraumaben-

teuer schaffen wollen. Eigentlich der perfekte Traum eines jeden SciFi-Fans, oder? Nicht ganz, denn es scheint trotzdem genug Leute zu geben, die die kosmischen Weiten nicht interessieren. Oder zumindest nicht nur. Es ist schwer zu glauben, aber neben den hochglänzenden Sternwelten gewinnt noch ein ganz anderer Teil des Genres an Bedeutung. Der bietet keine polierte Fassade, sondern dreckige Gassen, in denen grim-

mige Gestalten lauern. Die wirken wie ein menschlicher Flickenteppich, zusammengeschaubt aus künstlichen Gliedern. Im Gehirn steckt ein Chip, der ihnen einredet, sie seien zufrieden, die starren Augen sind Computer, die unermüdlich Informationen über die kleinen Bildschirme rattern lassen. Ihre Welt ist noch kaputter, schmutziger und hässlicher als die unsere – und wir lieben sie. Ihr Genre nennt sich Cyberpunk.

Die 12 wichtigsten Cyberpunk-Spiele



Neuromancer

Das Adventure *Neuromancer* wird 1988 DOS veröffentlicht, auch für DOS. Der Spieler begibt sich hier in die Cyberpunk-Welt des gleichnamigen Romans, dessen Autor William Gibson als Pate des Genres gilt. Im Spiel trifft der Held auf die manipulative KI *Neuromancer*, für die er feindliche KIs im Cyberspace vernichten soll. Abseits der virtuellen Welt muss er mithilfe des klassischen Adventure-Gameplays das seltsame Verschwinden seiner Freunde aufklären.



BloodNet

Das Adventure erscheint 1993 für Amiga und DOS, ist heute aber auch auf Steam erhältlich. Auch hier kann der Spieler den Cyberspace nutzen, diesmal als Schnellreisensystem. Die virtuelle Welt ist aber ebenso wie die reale bedroht, schuld sind Abraham Van Helsing und seine Vampire. Denn *BloodNet* kombiniert Cyberpunk mit klassischer Horror-Fantasy. Der Held Ransom Stark würde ohne schützendes Implantat in seinem Kopf zum Blutsauger mutieren.



Shadowrun

Das gleichnamige Action-Rollenspiel zum Tabletop-Klassiker wird 1993 für das SNES veröffentlicht und setzt auf eine Kombination aus Cyberpunk und Fantasy. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Hackers Jake Armitage, der nach einem missglückten Mordversuch seinen Attentäter jagt. Hilfreich dabei ist das *Cyberdeck*, das den Hacker in den Cyberspace eintauchen lässt, wo Kämpfe stattfinden und wichtige Datenpakete versteckt sind.



CD Projekt arbeitet an Cyberpunk 2077, das »größer als The Witcher 3« werden soll und auf der Pen-&-Paper-Vorlage Cyberpunk 2020 basiert, quasi dem Dungeons & Dragons des Cyberpunk.



Der Film »Blade Runner«, der auf dem Roman »Träumen Androiden von elektrischen Schafen?« von Philip K. Dick basiert, gilt mit seinen Häuserschluchten als stilbildend für den Cyberpunk.

Was ist Cyberpunk?

Der Cyberpunk ist relevanter denn je. Und das, obwohl er schon rund 30 Jahren alt ist. Spiele wie Deus Ex oder Cyberpunk 2077 wären nämlich nicht denkbar ohne Filmklassiker wie »Blade Runner« von Ridley Scott oder »Matrix« von 1999, die das Genre als »Film Noir der Science-Fiction« salonfähig machen. Ein japanischer Zeichentrickfilm wie »Ghost in the Shell« hätte 1996 ohne die Faszination,

die der Cyberpunk bis heute ausstrahlt, nie solche Berühmtheit erlangen können. Dabei handelt es sich damals lediglich um ein Nischengenre, das seiner Zeit weit voraus ist. Mittlerweile hat der Cyberpunk massiv an Bedeutung gewonnen. Kein anderes Genre ist momentan so aktuell und kritisch – und das, obwohl es doch eigentlich in der Zukunft angesiedelt ist. Wir gehen der Faszination Cyberpunk auf den Grund, klären, wie er seinen Weg

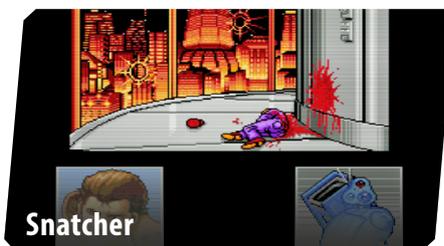
in die Herzen der Spieler gefunden hat und warum er derzeit so beliebt ist. Dafür sprechen wir auch mit Jean-François Dugas, dem Projektleiter von Deus Ex: Human Revolution sowie Mankind Divided und damit einem Experten, was Cyberpunk in Spielen angeht.

Aber was ist Cyberpunk überhaupt genau? Schließlich gibt es auch im Bereich der Science-Fiction düstere Settings, die dennoch nicht gleich dem Cyberpunk zugeordnet wer-



Syndicate

Hier steht der Konflikt zwischen kriminellen Syndikaten und Konzernen im Vordergrund. Das Echtzeit-Taktikspiel von Peter Molyneux erscheint 1993 für DOS, Amiga, SNES und weitere Plattformen, heute ist es bei GOG erhältlich. Der Spieler lenkt einen Cyborg-Agententrupp, der sich aus- und aufrüsten lässt und feindliche Trupps bekämpft. 1997 folgt die Fortsetzung Syndicate Wars, in dem ein Virus die Gedankenkontroll-Chips der Konzerne angreift.



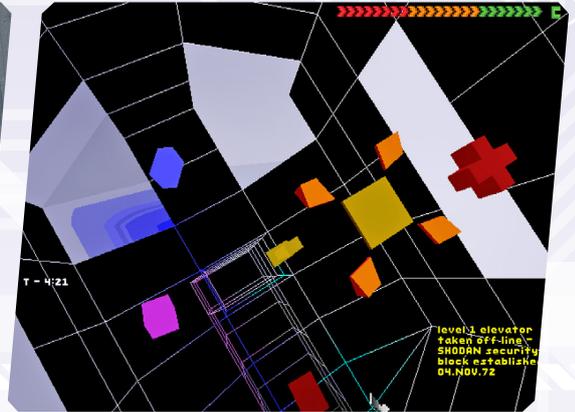
Snatcher

Hideo Kojima kann nicht nur Metal Gear, sondern auch Cyberpunk. Das beweist der Spieledesigner 1992 mit Snatcher, einem Adventure für die japanische Konsole PC Engine und PlayStation. Die Handlung folgt dem Ermittler Gillian Seed, der einer Verschwörung rund um künstliche Menschen auf die Schliche kommt, die echte Personen töten und ihre Identität annehmen. Unterstützt wird Gibson von einem kleinen Roboter-Assistenten – namens Metal Gear!



System Shock

Das erste System Shock wird 1994 für den PC veröffentlicht und schickt den Spieler im Jahr 2072 auf die Raumstation Citadel, wo er einen geheimen Hacker-Auftrag erledigen soll. Er soll die Beschränkungen der KI Shodan aufzuheben, was in einem Massaker endet und ihn vor die neue Aufgabe stellt, den nun entfesselten Shodan aufzuhalten. Spielerisch setzt der Klassiker auf eine Mischung aus Shooter und Rollenspiel. 1999 folgt System Shock 2.



Der Cyberspace – hier 1993 in System Shock – ist ein klassisches Cyberpunk-Element.

Deus Ex: Mankind Divided behandelt den Konflikt zwischen augmentierten Menschen und Augmentierungsgegnern.

den. »Es gibt Gemeinsamkeiten zwischen Cyberpunk und SciFi. Der Cyberpunk legt jedoch einen größeren Fokus auf menschliche Technologien wie Kybernetik und verbindet sie mit einer Dystopie«, bemerkt Dugas zur Frage, was es für ihn bedeutet, ein Cyberpunk-Spiel zu entwickeln. Für ihn gehe es darum, wie das Morgen konkret aussehen und die Technologie unser Leben verändern könnte. Das philosophische Fundament für alle Cyberpunk-Settings legt dabei der Transhumanismus. Anhänger dieser Denkschule glauben nicht nur daran, dass Technologie und Wissenschaft uns Menschen verändern werden, sondern begrüßen diese Veränderungen auch ausdrücklich. Transhumanisten setzen sich dafür ein, dass wir den Fortschritt vorantreiben, um irgendwann einen »posthumanen« Zustand zu erreichen – also die nächste Evolutionsstufe der Menschheit. Der Weg dorthin führt etwa über die Umgestaltung des menschlichen Körpers mittels Gen- und Nanotechnologie. Oder über Schnittstellen zwischen Gehirn und Computern, die es gestatten, das menschliche Bewusstsein in virtuelle Welten hochzuladen.



Das Actionspiel The Surge von Deck 13 erbt viele klassische Cyberpunk-Motive.

Für viele Menschen ist das kein Traum, sondern eine Horrorvision. Je mehr der Mensch seine Grenzen erweitert, je mehr er seinen Körper modifiziert, je mehr er die reale und die virtuelle Welt vermischt – desto mehr stellt sich die Frage, ob er überhaupt noch ein Mensch ist. Ein Aspekt des Transhumanismus ist die Eugenik, das »Reinwaschen« des menschlichen Genpools von erblichen Krankheiten und Behinderungen. Diese Absicht hat in der Vergangenheit zu schrecklichen Verbrechen geführt, im nationalsozia-

listischen Deutschland wurden über 70.000 körperlich oder geistig behinderte Menschen ermordet. Transhumanisten betonen den verantwortungsvollen Umgang mit solchen Themen und lehnen beispielsweise staatliche Geburtenkontrolle oder die Zwangssterilisation behinderter Menschen ab. Vielen Personen wird dennoch mulmig, wenn sie ans Klonen oder an Tests denken, die schon vor der Geburt Behinderungen erkennen können. Wer legt etwa fest, welche Erbkrankheit schon »unerwünscht« ist?

Die 12 wichtigsten Cyberpunk-Spiele



Beneath a Steel Sky

Der Adventure-Klassiker von Charles Cecil (Baphomet's Fluch) erscheint 1994 für PC und Amiga. Beneath a Steel Sky erzählt die Geschichte von Robert Foster, der ins Moloch Union City entführt wird, dessen Bürger von der Oberschicht unterdrückt werden. Gemeinsam mit dem Roboter Joey muss Foster herausfinden, wer hinter seiner Entführung steckt – und wie er den Menschen helfen kann. Die DOS-Version gibt es als kostenlosen Download.



CyberMage: Darklight Awakening

CyberMage kommt 1995 auf den PC und vermischt ähnlich wie System Shock Rollenspielelemente mit Shooter-Gameplay. Der Titel spielt in einer Welt, die von Konzernen kontrolliert wird. Langsam formiert sich eine Rebellion, weshalb die Megafirmen Menschen mit magischen Implantaten ausstatten, um sich zu schützen. Dem Helden wird der mysteriöse Stein »Darklight« eingesetzt, dessen Kräfte er prompt gegen die zwielichtigen Konzerne einsetzt.



Blade Runner

Das Adventure zum Film erscheint 1997 für den PC, ist aber keine Nacherzählung der Kinohandlung, sondern spinnt eine Parallelgeschichte. Der Held Ray McCoy stolpert immer wieder über Anspielungen auf den Film. Kein Wunder, jagt er doch wie Kinoheld Deckard einen entflohenen Replikanten, einen künstlichen Menschen. Der Clou: Abhängig von den Entscheidungen des Spielers gibt es 13 Enden, McCoy kann sogar selbst der gesuchte Replikant sein.



Als Werbeaktion zu Deus Ex: Mankind Divided haben die Entwickler Cyberpunk-Versionen realer Städte entwerfen lassen.



Wer bestimmt, wie tief der Mensch in die Natur eingreifen darf? Das ist keine Science-Fiction, wir diskutieren es schon heute!

Sind wir schon Cyberpunk?

Je mehr die Technologie das menschliche Leben bestimmt, desto mehr Menschen fürchten sich davor, dass sie auch die menschliche Natur verändert. Dass wir vergessen, wer wir sind. Mit diesen Ängsten spielt der Cyberpunk. Nicht in fernen Galaxien, sondern in der nahen Zukunft, die sich vage vertraut anfühlt; nicht umsonst dient oft eine bekannte Großstadt als Schauplatz. Was die Menschen dort beschäftigt, wurzelt in der Gegenwart und ist somit leicht nachvollziehbar. Etwa die Angst vor Fremdbestimmung: Technologie verleiht Macht, und Macht verleitet zu Missbrauch, das wissen wir nicht erst seit der Snowden-Affäre. Der Cyberpunk treibt diese Furcht auf die Spitze, statt gewählten Regierungen herrschen in seinen Welten korrupte Megakonzerne oder kriminelle Syndikate – etwa in Peter Molyneux' Klassiker Syndicate. Das Echtzeit-Taktikspiel lässt den Spieler zwar selbst entscheiden, welchem Verbrecherbündnis er sich anschließen will – es gibt aber keine »Guten«. Die Agenten jeder Fraktion sind per Gehirnchip-Hack zwangsrekrutierte Marionetten,



Für ein Remake von System Shock kamen auf Kickstarter fast 1,4 Millionen US-Dollar zusammen.

die ihr ferngesteuertes Leben im Auftrag der Gangsterbosse wegwerfen. Die Technik, die unser Leben erleichtern soll, hat also exakt den gegenteiligen Effekt, zumindest auf den Großteil der Weltbevölkerung. In Syndicate werden Zivilisten per Gehirnchip in eine Art Massenhypnose versetzt. Die gaukelt ihnen eine heile Welt vor, während sie durch dreckig-graue Straßenschluchten stapfen. Das wirft eine ähnliche Grundsatzfrage auf wie die »Matrix«-Filme: Wenn die Welt eine trostlose Müllhalde ist, will man das überhaupt wissen? Oder ist es besser, sich das Groß-

hirn zu vernebeln? Führt man ein glückseliges, aber ferngesteuertes Leben – oder ein selbstbestimmtes, aber elendes?

So drehen sich Cyberpunk-Romane und -Filme zugleich um Gesellschaftskritik, ihre Hauptfiguren bekämpfen das unmenschliche System. Egal, ob dieses System aus Megakonzerne, Syndikaten oder mordfreudigen Computerintelligenzen besteht, siehe Shodan aus System Shock. Auch Deus Ex spinnt hinter den Kulissen des Fortschritts düstere Verschwörungen, die es aufzudecken gilt. Klassischer Cyberpunk bedeutet stets auch



Deus Ex

Deus Ex stammt ebenfalls aus der Feder von Warren Spector und gilt als Paradebeispiel für Cyberpunk-Spiele. Das Action-Rollenspiel wird 2000 für den PC und 2002 für die PS2 veröffentlicht und spinnt ein Netz aus Verschwörungen, in dem sich der Agent J.C. Denton mehr und mehr verfangt. Außerdem sind verschiedene Spielstile möglich, da sich der Charakter je nach Augmentierung zum lautlosen Hacker oder zur tödlichen Kampfmaschine entwickeln lässt.



Anachronox

Ion Storm veröffentlicht 2001 dieses PC-Rollenspiel, das zwar in einer Alien-Welt spielt, aber starke Cyberpunk- und Film-Noir-Anleihen aufweist. Als abgeranzter Privatdetektiv Sylvester Bucelli kommt man einer Bedrohung für das ganze Universum auf die Spur. Dabei punktet Anachronox vor allem mit Humor und durchgeknallten Charakteren; das Spiel bleibt im Gedächtnis. Aus Spielszenen entstand zudem ein preisgekrönter Machinima-Film.



Deus Ex: Human Revolution

2011 setzt Deus Ex: Human Revolution die Erfolgsgeschichte von Deus Ex auf dem PC, der PS3 und der Xbox 360 fort. Diesmal schlüpft der Spieler in die Rolle von Adam Jensen, der nach einem Anschlag modifiziert wird und anschließend Jagd auf die schuldigen Terroristen macht. Das Prequel erzählt die Vorgeschichte des ersten Deus Ex und zeigt, wie die Gesellschaft sich aufgrund der Implantate in zwei Lager zu spalten droht, Befürworter und Gegner.

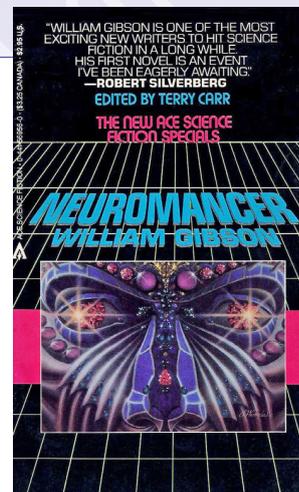


Die Welt des Echtzeit-Klassikers Syndicate wird von Verbrecherbündnissen beherrscht, die entführte Zivilisten zu Marionettensoldaten »umprogrammieren«.

Rebellion, nicht umsonst steckt im Genre-namen der »Punk«, die Auflehnung gegen gesellschaftliche Normen und Zwänge. Als Inbegriff des Cyberpunk-Helden gilt folgerichtig der einsame Hacker, der vom Untergrund-Nerd zum dunklen Ritter avanciert. Die Crux ist, dass diese Rebellen dieselben Werkzeuge nutzen wie die Unterdrücker: Hacker knacken Netzwerke, um überwachtungswütige Big-Brother-Konzerne zu Fall zu bringen; J.C. Denton und Adam Jensen aus Deus Ex motzen ihre Körper mit Implantaten auf, um gegen ebenfalls augmentierte Gegner zu bestehen. Der Feind ist nicht die Technologie, sondern der Mensch, der sie missbraucht. Selbst Shodan, der Inbegriff des durchgedrehten Supercomputers, wird in System Shock nicht von alleine böse. Vielmehr lässt ein gieriger Manager die Ethik-Algorithmen der KI abschalten, damit er Waffenpläne stehlen kann. Cyberpunk ist kein technologieskeptisches Genre, sondern ein, nun ja, menschenskeptisches. Jean-François Dugas stimmt zu: »Es wird immer Leute geben, die bereit sind, anderen Menschen zu schaden, indem sie ein System oder eine

Die Cyberpunk-Bibel

Am 1. Juli 1984 erscheint der Roman »Neuromancer«, die Bibel des Cyberpunk-Genres. Autor William Gibson hat schon zuvor in Kurzgeschichten Science-Fiction- und Film-Noir-Motive vermischt, bevor er 1982 mit der Arbeit an »Neuromancer« beginnt. Doch als er zwei Drittel des Buches fertig hat, kommt »Blade Runner« in die Kinos. Gibson gerät in Panik und fürchtet, man werde ihm vorwerfen, den Stil des Films kopiert zu haben. Zwölfmal schreibt er einen Großteil des Buches um, ertrinkt in Selbstzweifeln – und wird schließlich gefeiert. Neuromancer gewinnt Preis um Preis und wird enorm erfolgreich. Es ist zwar nicht das erste Cyberpunk-Werk, zweifellos aber das wichtigste. Der Roman erzählt die Geschichte des Hackers Case, der wegen eines Nervenschadens nicht mehr im Cyberspace surfen kann. Ein ehemaliger Soldat verspricht Hilfe, wenn Case für ihn einen heiklen Auftrag erledigt. Ehrensache, dass dahinter mehr steckt, als der Hacker ursprünglich glaubt.



Technologie ausnutzen. Ist das ein Grund, das Potenzial transhumanistischer Technologien zu ignorieren? Ich glaube nicht. Ich glaube daran, dass wir immer einen Weg finden, wie es trotzdem funktionieren kann.«

Ein Trend mit Zukunftsaussichten?

Das Spannende daran: Die alten Cyberpunk-Themen sind momentan aktueller denn je, bewegen wir uns doch immer schneller auf genau diese Zukunftsvisionen zu. Auch in der realen Welt gibt es schon Implantate für Menschen, die Körperteile verloren haben. Man kann Spiele und andere Programme mit Gehirnströmen steuern. Und Spielzeuge wie die Augmented-Reality-Brille Google Glass blenden Informationen in unser Sichtfeld ein, was intuitiver ist, als im Internet nachzuschlagen. Selbst einst obskure Zukunftsvisionen wie der Cyberspace sind durch Virtual-Reality-Headsets wie Oculus Rift oder HTC Vive ansatzweise Realität. Der Mensch ist dabei, seine körperlichen Einschränkun-

gen zu überwinden. In vielen Dingen haben wir den Cyberpunk längst eingeholt.

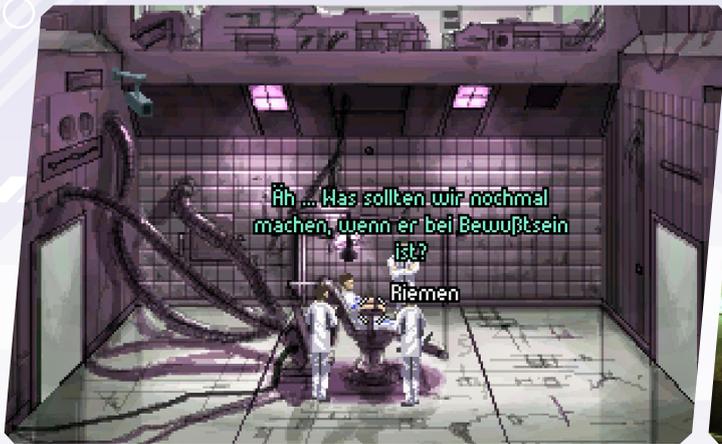
Somit ist es nicht verwunderlich, dass die Ideen auch für Spieleentwickler attraktiver werden. Nicht nur die Witcher-Macher wenden sich mit Cyberpunk 2077 einem derartigen Projekt zu, sogar Deutschland hat der Trend gepackt. Deck 13 und Piranha Bytes haben sich für ihre neuen Spiele The Surge und Elex düstere Zukunftsszenarien ausgesucht, die zumindest vom Cyberpunk inspiriert sind. Selbst Call of Duty setzt in Black Ops 3 auf kybernetische Verbesserungen und ein Setting, das nicht weiter von Hochglanz-Science-Fiction entfernt sein könnte. Das Szenario scheint sich gleichermaßen für Shooter und Rollenspiele zu eignen. An sich findet es Jean-François Dugas aber gar nicht so wichtig. Spiele wie Deus Ex, sagt er, würden in jedem anderen Setting genauso gut funktionieren. Dadurch könne sich auch fast jeder mit ihnen identifizieren: »Wenn man darüber nachdenkt, haben Männer und Frauen seit Anbeginn der Zeit versucht, sich zu verbessern. Und obwohl uns die aktuellen Technologien noch nicht erlauben, dabei noch weiter zu gehen, ist es ein sehr altes Konzept. Deshalb geht es in Deus Ex um uns, alles dreht sich um unsere Fähigkeit, etwas zu bewältigen, weiterzugehen.« Cyberpunk ist Rollenspiel pur.

Auf den Spuren der Cyberpunk-Formel

Die Stärken des Cyberpunk-Settings erkennt auch die Spieleindustrie schon früh. Den Anfang macht 1988 das Adventure Neuromancer. Das basiert nicht nur auf dem gleichnamigen Roman von William Gibson, der als Begründer des Cyberpunk gilt, sondern führt bereits wichtige Elemente in die Welt der Spiele ein: den Cyberspace als zweite Realitätsebene sowie künstlich verbesserte Menschen. Das Motiv des Cyberspace wird in Spielen wie Shadowrun oder BloodNet wieder aufgegriffen und schafft eine neue Spielebene, die in der Regel nur Hacker betreten können. Die nutzen die virtuelle Welt dann zum Datenklau oder um künstliche Intelligenzen zu bekämpfen. Die virtuelle Welt wird zum direkten Gameplay-Element. Auch



Das Cyberpunk-Tabletop Shadowrun wurde 2007 als mittelmäßiger Multiplayer-Shooter (links unten) und 2015 als gutes Taktik-Rollenspiel Shadowrun: Hongkong (rechts unten) umgesetzt.



Geheimtipp: Die beiden Retro-Adventures Gemini Rue (links) und Technobabylon erzählen enorm stimmungsvolle Cyberpunk-Geschichten.

Implantate lassen sich wunderbar ins Spielgeschehen integrieren, weil sie den aus Rollenspielen bekannten Fähigkeitenbaum ersetzen können. Besonders genutzt wird das anno 2000 in Deus Ex, wo man sich mithilfe von Augmentierungen nach Wunsch spezialisieren kann. In einem Cyberpunk-Setting übernimmt die Technologie also die Rolle der Magie – mit dem Vorteil, dass sich ihre Wirkungsweise logischer erklären lässt. Wenn Adam Jensen aus Deus Ex: Human Revolution Menschen durch die Luft wirft, sind dafür eben keine mystischen Kräfte verantwortlich, sondern künstliche Muskeln in seinen Armen.

Neben dem spielerischen Aspekt haben die Implantate oft eine philosophische Bedeutung. Ist ein Mensch stark modifiziert, stellt sich unweigerlich die Frage, wie viel Mensch noch in ihm steckt. Das erzeugt Reibungen, die sich bestens als Grundlage für Spiele eignen. Deus Ex: Mankind Divided etwa beschwört einen Konflikt zwischen modifizierten und nicht modifizierten Personen herauf. Dort haben Terroranschläge und die Angst, zu Menschen zweiter Klasse zu werden, das Misstrauen gegenüber Augmentierten geschürt. »Der Konflikt zwischen Mensch und Maschine soll im Zentrum stehen. Wir wollen, dass Spieler diesem Thema für sich selbst auf den Grund gehen können. Werden wir nur über unseren Körper, und das, was wir daran verändern, definiert? Oder existiert so etwas Abstraktes wie eine Seele?«, so Dugas. Und was geschieht mit ihr, wenn man sein Bewusstsein in den Cyberspace lädt?



Elex spielt nicht in einem Cyberpunk-Setting, entfaltet aber ebenfalls eine düstere Zukunftsvision.

Schöne neue Welt

Für Dugas macht just dieses Ausloten unserer Grenzen den großen Reiz der düsteren Zukunftsvision aus, können wir sie doch momentan noch bequem von zuhause aus verfolgen: »Was mich fasziniert, ist nicht der Cyberpunk oder das dystopische Setting an sich. Es geht darum, darüber nachzudenken, was der Fortschritt für die Menschen bedeutet. Darüber, wie einzelne Personen und die Gesellschaft auf Veränderungen reagieren. Ich glaube, das ist ansprechend, weil es uns erlaubt, in der Sicherheit unseres Wohnzimmers eine ganz andere Realität zu erleben, die im starken Kontrast zu unserer eigenen steht. Cyberpunk lässt uns darüber nachdenken, wie die Welt sein könnte, das macht ihn so nachvollziehbar.«

Cyberpunk lässt uns also mögliche Zukunftsszenarien durchspielen, ohne dass wir uns aktiv bedroht fühlen. Spiele eignen sich natürlich ideal dafür. Als wir Dugas fragen, ob er deshalb einen Trend zum Cyberpunk sieht, bejaht er das klar: »Vor einigen Jahren, in den 80ern, war der Cyberpunk lediglich ein Untergenre der Science-Fiction, das sich so fern von unserer Realität anfühlte, dass es nur eine kleine Fanbasis hatte. Nun nähert sich die Realität dem Cyberpunk immer stärker an, Menschen können sich leichter damit identifizieren, und er kann in den Mainstream vorstoßen. Wir reden über Spiele, aber schaut euch Filme, Bücher oder TV-Serien an, es gibt immer mehr Fiktion, die sich dieser Ideen annimmt. Da entsteht ein Trend.« Das Faszinierende am Cyberpunk ist, dass es gar nicht so sehr um die Zukunft geht. Was ihn so einzigartig macht, ist, dass er uns den Spiegel vorhält und wie kein anderes Genre aktuelle Themen wie Politik, Wissenschaft, Rassismus oder Umweltverschmutzung hinterfragt. Dabei wirkt er weder präventiv noch belehrend. Er schickt uns in ein »Was wäre wenn«-Szenario, das zeigt, wo all die Dinge, von denen wir täglich lesen, vielleicht einmal hinführen könnten, aber ohne das Ergebnis zu bewerten. Die Welt ist einfach so; wir können selbst entscheiden, ob wir sie mit ihrem Größenwahn, ihren Fehlern und Rostflecken lieben oder verurteilen wollen. Und vielleicht denken wir dabei auch ein wenig über unsere eigene Welt nach. Bequem vom Sofa aus. ★



Die beliebte Anime-Serie »Ghost in the Shell« wird nicht direkt dem Cyberpunk zugerechnet, behandelt aber kybernetische Implantate und Gehirn-Computer-Schnittstellen.