

Same player shoots again

von Gerd Maas

In seltenen Momenten offenbart das Netz selbst die Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens. Dann etwa, wenn ein Blogger darüber sinniert, warum MySpace-Freunde nicht beim Umzug helfen? Den wachsenden Realitätsverlust, wenn Pleaserobme.com Tweets sammelt von Leuten, deren genuin inhaltslose Geschwätzigkeit bereits das Verlassen der eigenen Wohnung zur mitteilungswürdigen Nachricht werden lässt. Man spürt, dass irgendetwas nicht wirklich richtig läuft, wenn einem am Abend der Bore-out überkommt, weil man den Bürotag vornehmlich mit Pixelpflege und Nachbarschaftshilfe auf FarmVille verbracht hat.

Jeder, der seinem Hirn noch ab und wann die mediale Pause gönnnt, um die Gründe und Folgen eines Sachverhaltes ein Stück weiter als das jeweils Nächstkliekende zu bedenken, und zudem vielleicht ein wenig Frischluft, so jemand wird vielleicht ein wenig stutzig, wenn er im Newsfeed liest, dass in Deutschland 15.000 Informatiker-Stellen mangels geeigneter Bewerber nicht besetzt werden können. Dauert es deswegen so lange, bis die neue Erweiterung von World of Warcraft endlich rauskommt? Braucht man dafür wirklich immer noch echte Menschen? Sind wir die wahren Nachfahren der Arkoniden aus den Perry Rhodan-Heftchen unserer Offline-Vergangenheit?: Hochintelligent, hochtechnisiert, aber bis zur Bewegungslosigkeit unfähig, etwas selbst in die Hand zu nehmen, falls in dem ganzen wunderbaren, komplexen elektronischen Beziehungsgeflecht ein nicht ganz unerhebliches Bit einmal ein bisschen verbogen ist. – Oder der Strom ausfällt. – – Nein, nein, wir sind nicht hochintelligent.

Aber vielleicht doch erst einmal der Reihe nach. Es waren Leute wie Joseph Weizenbaum – emeritierter MIT-Professor, quasi Mitbegründer

des Internets – die schon lange vor der Geburt der ersten Digital-Natives-Generationen versucht haben uns klar zu machen, dass die Anhäufung von Datenbergen (heute sozusagen das Tweets-Prinzip) oder die Frequenzzunahme bei der wiederholten Präsentation immer der selben Daten (das ReTweets-Prinzip) für sich allein noch nichts mit Informationsverarbeitung zu tun haben.

Weizenbaum hatte eine schöne Metapher. Er verglich das Internet mit einer Flaschenpost als ähnlich liberal offenes Medium: Jeder kann jederzeit einen Zettel nehmen, etwas darauf schreiben, in eine Flasche stecken und ins Wasser schmeißen. – Nur, wer liest es? ... Signale, Nachrichten, Daten werden erst zu Informationen, wenn sie Fragen beantworten. Fragen, für die man eine Antwort sucht. Nicht Fragen, die man stellt, ohne wissen zu wollen. Nicht die Fragen, die nur als Surfboard zum kurzweiligen Dahingleiten in der gegebenen Datenflut dienen. Ohne Sinn eine Flaschenpost ins Meer zu schmeißen, ist genauso müßig, wie willkürlich im Meer nach Flaschenpostings zu fischen.

Um etwas fragen zu können, müsste man zuerst einmal etwas wissen – etwas erfahren haben – um nach Erklärungen, Ergänzungen, Widersprüchen und so weiter suchen zu können. Will man sich nicht nur selbst in den Schwanz beißen, hängt der kompetente und nutzbringende Umgang mit Medien, das heißt Mittlern, in erster Linie vom unmittelbaren Wissen ab. Das schwindet aber unweigerlich, je mehr wir in die irreale Welt von Tweets und ReTweets abdriften. Nicht selten offenbart sich das Internet heute selbst als Sackgasse der virulenten Fraglosigkeit. Dann etwa, wenn Bild.de die 2009 in Deutschland am häufigsten gegoogelten Begriffe veröffentlicht: YouTube, eBay, Wetter und, das mutet nun schon fast surreal an: Google. Die Frage, warum MySpace-Freunde nicht beim Umzug helfen, ist demgegenüber geradezu tiefssinnig.

Vor zwanzig Jahren hat man dann die technische Medialisierung des gesellschaftlichen Lebens stolz zur digitalen Revolution erhoben. Und damit ganz und gar unbeabsichtigt des Pudels Kern benannt. Heute wird uns langsam das gewaltige, das umfassende, das re-evolutionäre dieses

Wandels offenbar. Diese Revolution hat die menschliche Entwicklung nicht einfach schneekugelartig auf den Kopf gestellt, so dass das Menschsein zwar wirkungsmächtig umwirbelt worden, aber an sich unberührt geblieben wäre, wenn sich der revolutionäre Sturm wieder gelegt hätte. Diese Revolution war eh nie revolutionsmäßig stürmisch. Das hätte uns stutzig machen sollen.

In einer Welt von Facebook-Fans erlebt Survival of the Fittest einen Relaunch. Digitale Mutation statt Kopulieren und lästiges Fressen und Gefressen-Werden. Der Avatar wird zum beliebig und vor allem willentlich variierbaren Fortpflanzungsprodukt der digitalen Zeugungskraft. Die menschliche Identität erhält eine neue Dimension. Ob es sich dabei um eine daseinserweiternde Dimension handelt, ist mehr als fraglich. Unsere virtuellen Netzabdrücke werden wohl über kurz oder lang auch ohne unser physisches Fortbestehen ganz gut alleine zu recht kommen. Die Frage nach der Hilfe von MySpace-Freunden beim Umzug wird dann hinfällig.

In noch seltenen Momenten offenbart das Netz selbst diese Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens. Fast sechs Millionen Deutsche haben ein elektronisches Double in einer Online-Spielwelt. Das sind gut 7% der Bevölkerung, jeder Vierzehnte. Der jährliche Umsatz mit virtuellen Waren – Güter also, die ausschließlich in „internetgestützten sozialen Wirklichkeiten“ verwendet werden können, aber echtes Geld kosten, wie Spielschwerter, Blumen-Icons als Geschenk in sozialen Netzwerken oder Wohnungseinrichtungen simulierter Welten – der Umsatz von all dem wird weltweit auf 1,5 Milliarden US-Dollar geschätzt, mit deutlich steigender Tendenz. Die Games-Broschüre einer vom Bundesfamilienministerium unterstützten Initiative mit dem sinnigen Namen „Schau hin!“ empfiehlt, dass Vorschulkinder täglich eine halbe Stunde Computer spielen dürfen oder besser sollen, weil „um fit für die Zukunft zu sein, müssen Kinder möglichst frühzeitig lernen, mit dem Angebot der elektronischen Medien, seinen Chancen und Problemen, umzugehen“ – so steht es auf Schau-hin.info und ist doch ein selten hinterfragter Unsinn. Als ob da die Gefahr drohen würde, dass eine

lernsensible Phase verpasst würde. Abgesehen davon, dass es bei den stupiden Aktionsmustern der Computerspiele und in der Bedienung eines Browsers eh nicht viel zu lernen gibt, müssten ja dann alle im Vor-PC-Zeitalter-Geborenen heute als alltagsunfähige Trottel durch die Gegend irren.

Laut einer Schülerbefragung des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen spielen 30 Prozent der 15-jährigen Jungen täglich mehr als eine Stunde, weitere 23 Prozent mehr als zweieinhalb Stunden und noch einmal 16 Prozent mehr als viereinhalb Stunden Computer. Durchschnittlich, jeden Tag. Dass da die Gefahr wächst, dass wirkliche soziale Beziehungen, Freundeskreise und Familienstrukturen zusammenbrechen, lässt sich denken. Noch versucht man dann so jemanden zu therapieren – die Uni-Klinik Mainz bietet seit 2009 eine Spezialtherapie für Online-Süchtige, in Amsterdam gibt es bereits eine Fachklinik für Computerspielsucht, in Nordamerika und Fernost derer viele.

Mit steigenden Nutzerzahlen und Nutzungszeiten wird sich aber unweigerlich irgendwann die Frage stellen, welche sozialen Netzwerke die wirklicheren sind? Wann muss jemand behandelt werden, weil er welche sozialen Beziehungen vernachlässigt? Wann wird man beginnen, die sinkende Zahl der Offline-Junkies als sozial auffällig und behandlungsbedürftig anzusehen? Wenn dann noch der technische Fortschritt die Simulationsmächtigkeit der Rechner weiter potenziert – wenn Otherland näher rückt – dann wird auch sicher jemand einmal die Frage stellen, ob eine Identität notwendigerweise biologisch sein muss.

In seltenen Momenten offenbart das Netz selbst die Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens. Wohl selten, aber oft gar nicht versteckt oder verschämt. Voller Stolz verkündete der Branchenverband der neuen Medien BITKOM im Sommer 2009: „Nur jedes sechste Elternteil für Laisser-faire“. Bei einer Befragung von Eltern, wie sie ihre 7- bis 17-jährigen Kinder beim Surfen im Internet begleiten, hatten 15 Prozent gemeint, dass sie sich da grundsätzlich nicht einmischen. Jeder sechste Kevin ist allein im Netz (und das nicht nur,

um dort umzugshilfsbereite oder andere MySpace-Freunde zu finden). Letztlich unverhohlen verkündet der Branchenverband da nichts Gerüngeres als die Kapitulation der Elternschaft vor der nahenden zweidimensionalen Erziehungshoheit der elektronischen Medien.

„Die Internetnutzer werden immer jünger. Heute sind bereits Siebenjährige gut vernetzt.“ + „31% der Eltern meinen, sie seien nicht in der Lage, die Web-Aktivitäten ihrer Kinder zu kontrollieren.“ = Prima, dann stört uns auch niemand dabei, wenn wir die Synapsen in den Kinderhirnen langsam aber sicher zu Hyperlinks umbauen – „I'm your new commander / You now are my prisoner / We return to Transylvania / Prepare the transit beam“.

Das alles nimmt so mancher gutgläubig hin, voller Hoffnung auf die Verheißung der real existierenden Freiheit im Netz. Gepriesen ist das Internet als der demokratische Heilsbringer. Wikipedia als Blaupause für die kommende, pluralistischste aller möglichen Staatsformen. Schluss mit den faulen Kompromissen einer zwar gewählten, aber communityfernen Realpolitiker-Kaste: Im StaatsWiki wird sich jeder an der Ausgestaltung von Gesetzen beteiligen können, ja wird es überhaupt nur noch Gesetze geben, wenn jemand einen von den Moderatoren anerkannt legislativ-würdigen Artikel zusammengebastelt hat. Selbst die blutige Revolte wird durch den getippten Editwar ersetzt.

In der vierten Gewalt zeichnet sich die Zukunft schon ab. Für Social Media werden Redakteure zunehmend durch Algorithmen ersetzt. Anstatt Redaktionsleitern oder anderen humanen Content-Providern entscheiden künftig immer häufiger Rechenprozesse über Medieninhalte. Vollautomatisiert wird das Netz nach Interessensbekundungen, Suchanfragen, entsprechenden Konkurrenzangeboten, der Werbeattractivität eines Themas et cetera durchforstet und dann ein entsprechend exakter Arbeitsauftrag einem Schreibmenschen übermittelt. Demzufolge werden bald hauptsächlich Nachrichten über YouTube, eBay, das Wetter und Google zu lesen/zu hören/zu sehen sein, auch über MySpace, kaum

über Umzüge. Ob sich uns dann die Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens offenbart?

Lassen wir uns doch bitte von den unendlichen Weiten der virtuellen Realität nicht täuschen. Was da droht, ist keine offene Gesellschaft. Es ist die Diktatur der Beliebigkeit der Schwarmintelligenz: Was der Mehrheit der Digital Residents opportun ist, gilt. Ganz abgesehen von einem immer offener zum Ausdruck gebrachten Rassismus der Netzgemeinde gegenüber Digital Visitors, bedeutet dies das Ende von Rechtssicherheit. Der Schwarm gibt, der Schwarm nimmt, im Zweifel entscheidet der Herr der Fliegen. Wenn man sich dann ungerecht behandelt fühlt, kann man sich allenfalls noch bei Google auf seinen PageRank berufen. Widerspricht es der Netiquette, wenn man gerade an dieser Stelle auf die Schätzungen von 372.000.000 Pornoseiten im Netz hinweist?

Geschliffen werden in der digitalen Volksrepublik als erstes die Menschenrechte. Mit dem Urheberrecht hat dieser Prozess bereits begonnen.

Allgemeine Erklärung der Menschenrechte der Vereinten Nationen von 1948, Artikel 27: „Jeder hat das Recht auf Schutz der geistigen und materiellen Interessen, die ihm als Urheber von Werken der Wissenschaft, Literatur oder Kunst erwachsen“,

versus die Piratenpartei: „Wir sind der Überzeugung, dass die nicht-kommerzielle Vervielfältigung und Nutzung von Werken als natürlich betrachtet werden sollte und die Interessen der Urheber entgegen anders lautender Behauptungen von bestimmten Interessengruppen nicht negativ tangiert.“

Allerdings fällt es zum Beispiel einem Musiker heute schon schwer, trotz kostenpflichtiger Download-Angebote sein Brot zu verdienen. Nach Schätzungen von Informationisbeautiful.com muss ein Album bei iTunes 1.289-mal pro Monat gedownloadet werden, damit sein Interpret den amerikanischen Mindestlohn von 1.160 Dollar verdient – beim Internetradio Last.fm müsste es dafür 1.546.667-mal abgerufen werden. Wie gesagt, das Netz offenbart selbst die Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens. Gedankengut von höherer

Qualität kann es schlechterdings nicht zum Nulltarif geben – Qualität braucht Energie, und die muss irgendwo herkommen. Das Piratennetz bedeutet nur die fortschreitende Inflation der Inhalts- und Niveaulosigkeit.

Als Nächstes droht dann wohl der Verlust der analogen Rechtspersönlichkeit – siehe etwa der bereits bestehende Zwang zur Online-Abgabe von Lohnsteuerbescheinigungen oder Umsatzsteuer-Voranmeldungen. Was kommt dann? Die Beschränkung der nichtelektronischen Meinungsfreiheit? Die Einbuße der Staatsangehörigkeit ohne elektronischen Personalausweis? Das Ende der Unversehrtheit der Wohnung per Google Life View? – Vor dem digitalen Umsturz sicher ist wahrscheinlich nur das Menschenrecht auf Erholung und Freizeit (Artikel 24 der UN-Menschenrechts-Charta). Jean Jacques Rousseau schrieb 1750 in seiner *Abhandlung über die Frage: Hat der Wiederaufstieg der Wissenschaften und Künste zur Läuterung der Sitten beigetragen?*: „Als die Goten Griechenland verwüsteten, wurden alle Bibliotheken nur deshalb vom Feuer verschont, weil einer die Meinung ausstreute, man müsse den Feinden die Möbel lassen, die so gut geeignet waren, sie vom Militärdienst abzuwenden und sich mit einer sitzenden und müßigen Beschäftigung zu vergnügen.“ So kann man sich vorstellen, wie wir uns in Virtualität verkriechen, während uns die Realität überrollt.

Widersprochen wird derartigen Zukunftsszenarien regelmäßig mit der angeblichen demokratischen Macht von Social Networks als Instrument des zivilen Widerstandes gegen totalitäre Staatsführungen. Gebetsmühlenartig wiederholt wird hierbei die Geschichte der iranischen Bürgerproteste via Twitter gegen die Wahlmanipulationen der Regierung im Juni 2009. Der britische Publizist Charles Leadbeater stellt diese Internetlegende aber gnadenlos bloß: Gerade einmal 0,27 Promille der Iraner sind Twitter-Nutzer – ein kleine Gruppe von weniger als 20.000 fast ausschließlich jungen Teheranern. Tatsächlich protestierten aber Millionen im ganzen Land. Und selbst in Teheran dürften die nächtlichen, vollkommen unelektronischen Rufer auf den Dächern viel mehr bewirkt haben als alles sphärische Gezwitscher. Hunderttausende riefen „Tod

dem Diktator“ und „Gott ist groß“ war die hunderttausendfache Antwort darauf. Offline reichen schon 29 Zeichen für eine tiefgründige, bewegende Botschaft.

In Frankreich scheint die Mobilmachung via Internet allerdings zu funktionieren. Über Facebook verabreden sich dort immer öfter immer mehr Jugendliche zu Apéros Géants – Massenbesäufnisse an öffentlichen Orten. Die Kaputtbesetzung des öffentlichen Raums mit komatösen menschlichen Überresten, Kotze und Abfall. Zehntausend waren es zuletzt in Montpellier und zehntausend in Nantes. Während der Apéro Géant zumindest überhaupt noch einen Sinn hat – kollektives Komasaufen – werden Flashmobs per se als zweckfrei verstanden. Übers Netz wird da ein für Außenstehende scheinbar spontaner Menschenauflauf organisiert, deren Teilnehmer dann zu hunderten so spannende Dinge machen wie zu applaudieren oder sich Hamburger zu kaufen, um sich dann gleich wieder zu zerstreuen. Viel schneller als netzgesteuerte politische Agitation sich manifestieren könnte, greift der virtuelle Internetvirus der Nutz- und Anwendungslosigkeit auf die Realität über. Die Pandemie der fehlenden Absicht überhaupt noch irgendwie nützlich sein zu wollen.

Zwei Milliarden Clips werden täglich bei YouTube abgerufen. Pro Minute werden 24 Stunden neues Videomaterial auf die Webseite hochgeladen – jede Minute die Genesis eines virtuellen Tages. Allein ein gefilmter Furz verspricht hunderttausendfachen Abruf. Broadcast Yourself kennt keine Grenzen (auch wenn Clips zumindest auf YouTube nicht „grundlos gewalttätig“ sein dürfen). Auf Beautifulagony.com lassen sich Menschen beim masturbieren ins Gesicht schauen. Vier Millionen Deutsche pokern virtuell und illegal. Vom Schnäppchenkauf, über den Seitenprung und die Beichte bis zu Scheidung und Sterbehilfe ist schier alles online erledigbar. Allerorts wird kommentiert, bewertet, gechattet, gepostet und gebloggt – oft in bedeutungsarmen, pseudosprachlichen, rudimentären Ausdrucksformen. Der Medienwissenschaftler Geert Lovink nennt Blogging „digitalen Nihilismus“ und meint: „Medienphilosophisch

gesehen, handelt es sich um dekadente Artefakte, die den Schritt von der Wahrheit ins Nichts wagen.“

Die Bundesabgeordnete und stellvertretende Vorsitzende der Linkspartei Halina Wawzyniak twittert: Sie „war auf seiten, wo angeblich nachgedacht wird & findet dem eigenen anspruch wird da nicht gerecht/didn't found on web what she looking for“.

In seltenen Momenten offenbart das Netz selbst die Sackgassenhaftigkeit der zunehmenden Virtualisierung unseres Lebens.

translate/google.de/ In rare moments, the network revealed to even the Sackgassenhaftigkeit the increasing virtualization of our lives.

Nicht selten geht einem offen gestanden das Netz ganz heftig auf den Sack. Please rob my space, friends. Ich zieh auf FarmVille um. Tweet, tweet, retweet. *lol* Informatiker lesen heute noch Perry Rhodan-Heftchen. Nein, nein, wir sind nicht hochintelligent. Wir sind a little bitcom other. Gott ist groß, so lange er uns in Ruhe Pornos surfen lässt. Passt auf, dass ihr nicht vom StasiWiki beim Masturbieren geflashmobbt werdet. Prost yourself...

Wie wird das Leben jenseits des Internets sein? Die Frage ist falsch gestellt. In der virtuellen Realität endet nichts. Der Google-Cache vergisst nichts, YouTube blendet nichts aus, Facebook löscht nichts, Twitter verschweigt nichts. Es gibt kein danach mehr.

Same player shoots again.

AUTORENKONTAKT

Gerd Maas

Gewerbegebiet Schwabering 16 – 83139 Söchtenau

Tel: 08053 / 799 546 – eMail: g.maas@maas-projekt.de

www.gerd-maas.de