

JOACHIM KÖHLER

# VERLOREN IM CYBER SPACE

AUF DEM WEG ZUR  
POSTHUMANEN GESELLSCHAFT



## Einleitung

# Vom Verschwinden des Menschen

*»Wie das Schicksal der Gorillas heute stärker von uns Menschen abhängt als von den Gorillas selbst, so hängt das Schicksal unserer Spezies von den Handlungen der maschinellen Superintelligenz ab.«<sup>6</sup>*

**Nick Bostrom, 2014**

Die Cyberwelt ist eine Sphinx. Sie zeigt der Welt ihr schönes Menschengesicht, doch ihren Raubtierkörper verbirgt sie. Scheinbar allwissend, bleibt sie doch undurchsichtig und unberechenbar. Aber sie kann einem jede Frage beantworten und jedes Rätsel lösen. Im antiken Mythos war es die Sphinx, die dem Menschen Rätsel vorlegte. Konnte er sie nicht lösen, brachte sie ihn um.

Irgendwann bringt der Cyberspace jeden zur Verzweiflung. Von den technischen Problemen ganz zu schweigen. Man schmeichelt sich, mit dieser Wunscherfüllungsmaschine anstellen zu können, was immer man will. Aber irgendwann muss man sich doch eingestehen, dass sie es ist, die mit einem anstellt, was sie will. Und keiner weiß, wer sich hinter dieser »sie« verbirgt.

Die Machtübernahme dieser Technologie begann mit Elektronengehirnen, groß wie Wohnzimmer, die man in den 1950er Jahren als Gipfel menschlichen Erfindungsgeistes anstaunte. Ein halbes Jahrhundert später sind sie zu winzigen

Smartphones geschrumpft, die die Fähigkeiten der Wohnzimmerschränke um unvorstellbare Dimensionen erweitern. So verfügt ein gewöhnliches iPhone heute über die 100.000fache Rechenleistung, mit der die Nasa-Computer 1969 die Apollo-Kapsel auf den Mond steuerten.

Da man die Smartphones immer bei sich trägt, verwandeln sie einen selbst in ein menschliches Elektronengehirn. Das »mobile Endgerät«, das einem die Denkarbeit abnimmt, denkt schneller und weiß mehr, unendlich mehr, als irgendein einzelner Mensch. Rund um die Uhr steht die Taschensphinx mit dem spiegelglatten Gesicht bereit, uns alle Rätsel und endlich das Rätsel des Lebens selbst zu lösen.

Zukunftsforscher wie Nick Bostrom haben auf das Rätsel Mensch eine eigene Antwort gegeben: Der moderne Computer mit seiner maximalen Leistung auf minimalem Raum, so seine Prognose, stellt nur den Anfang einer Entwicklung dar. Dank ihrer wird sich der Cyberspace, der aller menschlichen Intelligenz überlegen ist, auch von der Intelligenz seiner Erfinder emanzipieren. Vielleicht schon bald dürfte eine »Superintelligenz« entstehen, die sich, ganz ohne menschliches Zutun, selbst weiterentwickelt und in Eigenregie die Kontrolle über das Ganze übernimmt. In ihrer »Allmacht«, so Bostrom, »könnte sie sogar auf eine Weise ins Gefüge der Welt eingreifen, die den Gesetzen der Physik widerspricht«<sup>7</sup>. Zeichen und Wunder nicht ausgeschlossen.

Dank freundlicher Patronage durch die Superintelligenz weiß und kann der Mensch, der nach dem Menschen kommt, viel mehr und genießt auch viel intensiver als seine Vorfahren. Aber er hat nichts mehr zu sagen. Schon heute bekommt man einen Vorgeschmack auf diese digitale Deklassierung, wenn man ratlos vor einem Fahrkartenautomaten oder Bankcomputer steht oder einen neuen Laptop in Betrieb nehmen oder das jeweils neueste Elster-Formular ausfüllen möchte. Der Mensch, der dank Computern alles zu können scheint, lernt durch sie

und die überall lauernenden Automaten, dass er eigentlich nichts kann. Und dass er sich das, was ihm Arbeit ersparen soll, erst mühsam erarbeiten muss.

Die posthumanen Menschen, deren Intelligenz sich einer superintelligenten Maschine unterworfen hat, wurden schon vor über hundert Jahren beschrieben. Der englische Schriftsteller E. M. Forster hatte damals eine erstaunliche Zukunftsvision, die über alles hinausging, was zu seiner Zeit für möglich gehalten wurde. In seiner Kurzgeschichte »Die Maschine bleibt stehen« (*»The Machine Stops«*) ist der nachmenschliche Mensch immer noch Mensch, aber er handelt nicht mehr menschlich. Er fühlt auch nicht mehr menschlich. Er kommt ganz ohne Natur aus, er hat sie ja vergiftet, so dass sie nur noch ein kümmerlicher Aussatz der Erdoberfläche ist. Aber wie sich zeigt, geht es auch ohne sie. Dem Tageslicht entzogen und voneinander isoliert, lebt jeder Einzelne in seiner kleinen Welt, die nicht größer ist als eine Zelle. Aber man ist sehr zufrieden damit. Denn von der Misere des Daseins wird man durch prompte Wunscherfüllung und mediale Dauerberieselung abgelenkt.

Forsters Mensch, der nach dem Menschen kommt, führt ein gespenstisches Schattendasein und weiß es nicht einmal. Ihm fehlt auch die Erinnerung daran, wie er in diese fatale Lage gekommen ist. Und er ahnt nicht, dass er diesen Zustand kaum noch länger aushalten wird. Sein Verschwinden kündigt sich bereits an. Weil er sich jahrhundertlang der Zerstörung der Natur und der Verleugnung seiner eigenen natürlichen Existenz schuldig gemacht hat, ist sein Lebensrecht verspielt. Sein Untergang lässt sich nicht mehr abwenden. Das wird den Menschen erst klar werden, wenn es zu spät ist.

Der Autor dieser realistischen Prophezeiung, 1879 in London geboren, wurde eigentlich für seine konventionellen, in der Sprache der Jahrhundertwende geschriebenen Gesellschafts-porträts bekannt. Die Romane »Zimmer mit Aussicht« und »Wiedersehen in Howard's End« wurden zu Bestsellern, die

später erfolgreich verfilmt und mit Oscars ausgezeichnet wurden. Dagegen blieb seine Shortstory »Die Maschine bleibt stehen« lange unbeachtet. Vielleicht wurde sie auch bewusst ignoriert, wie man von etwas wegsieht, das man fürchtet.

Man wollte nicht wahrhaben, dass es sich nicht um Unterhaltungslektüre handelte, sondern um die Vorhersage eines Weltuntergangs. Auch in einem anderen Punkt unterscheidet sich »Die Maschine bleibt stehen« von anderen Sci-Fi-Geschichten: Forster hat nicht einfach ins Blaue hinein fabuliert, sondern offensichtlich etwas gesehen, wovon noch niemand etwas ahnte, ja ahnen konnte. In einer Zeit, in der es weder Computer noch Internet gab und die Männer noch Zylinder und die Frauen Straußenfedern an den Hüten trugen, beschrieb er die Machtübernahme durch die Cyberwelt.

Forsters Online-Menschen leben in vollautomatisierten und -klimatisierten Zellen unter der Erde. Sie sind Singles aus Überzeugung. Nur ungern verlassen sie ihre kleine Welt. Das ist auch nicht nötig, denn was sie brauchen, wird ihnen gebracht. Da die Beleuchtung ihrer Zellen hervorragend ist, kommen sie blendend ohne Tageslicht aus. Dass die Gesichter der Unterirdischen bleich sind wie Tünche, stört sie nicht. Sie lassen auch keine Kritik an ihrem gespenstischen Leben zu. Gegen jeden, der ihr Rundum-sorglos-Paket samt *Social Distancing* in Frage stellt, wehren sie sich mit Händen und Füßen.

Sie lieben dieses Leben nun einmal. Es bleibt ihnen nichts zu wünschen übrig, und anderes bleibt ihnen auch nicht übrig. Denn es gibt nichts anderes mehr. Aber das stört sie nicht. Um nichts in der Welt wollen sie aus ihrer Vereinzelung zurück in die Gemeinschaft. Vor allem lieben sie die unsichtbare Macht, die ihnen alle Mühen des Menschseins abnimmt, einschließlich der des Menschseins selbst. Forster nennt dieses allgegenwärtige Wesen »die Maschine«. Sie ist ein Prototyp von Nick Bostroms »maschineller Superintelligenz«<sup>8</sup>. Gegen die Geisteskraft dieses Weltcomputers kommt kein menschliches Gehirn

## 1. Kapitel

# Ein kalifornischer Traum

*»Heute gibt es zwei große Krankheiten in der Welt: Kommunismus und Amerikanismus. Und der Amerikanismus ist die schlimmere von beiden, weil der Kommunismus nur das Haus, das Geschäft oder den Schädel in Stücke schlägt, während der Amerikanismus die Seele vernichtet.«<sup>9</sup>*

D. H. Lawrence, 1926

### Die vergessene Revolution

Das Ende der Welt, wie wir sie kannten, kommt aus einem malerischen Landstrich südlich von San Francisco. Er hat die Welt verändert, wie er sich selbst verändert hat. Man nennt ihn Silicon Valley. Aus Silicon, deutsch Silizium, sind die winzigen Mikroprozessoren, genannt Chips, gefertigt, die die moderne Welt am Laufen halten. Das heutige Zentrum der Hightech-Industrie hat mit seinen tausend Firmen die ganze Welt mit einem elektronischen Netz überzogen, aus dem es kein Entrinnen gibt.

Ob Google, Amazon, Apple, Microsoft oder Facebook, sie alle sind hier zuhause. Dabei strahlen sie die kalifornische Entspannungtheit aus, die vergessen macht, dass sie die Welt beherrschen. »Dem ganzen Silicon Valley geht es darum«, so verriet

ein ehemaliger Facebook-Manager, »etwas Vorhandenes durch etwas Eigenes zu ersetzen«<sup>10</sup>. Dass mit dem Vorhandenen nichts weniger gemeint war als unsere Welt, brauchte er nicht eigens hinzuzufügen. Ihre neue Ordnung wird durch die Cyberwelt bestimmt. Ihr Betriebssystem heißt Silicon Valley.

Noch vor hundert Jahren breitete sich hier eine paradiesische Landschaft aus. So etwa sah der Kalifornien-Traum der Siedlertrecks aus, die einst durch die Wüste Nevadas und über die Schneeberge der Rocky Mountains ins gelobte Land gezogen waren. Mit seinem Meer aus Blüten und Früchten, über dem sich ein makellos blauer Himmel spannt, nannte man dieses von Pazifik und San Francisco Bay umrahmte Ländchen das »*Valley of the Heart's Delight*«. In dem flachen Tal, umrahmt von den Höhenzügen der Santa Cruz Mountains und des Diablo Range, ließ sich tatsächlich »nach Herzenslust« leben. In diesem Garten Eden hat Ende des 19. Jahrhunderts ein Eisenbahn-Tycoon eine Universität errichtet. Zur Erinnerung an seinen jung verstorbenen Sohn nannte er sie Leland Stanford junior University.

Die Stanford Universität, zu der eine prächtige Palmenallee führt, bietet äußerlich ein eindrucksvolles Sammelsurium an Architekturstilen. Von den Adobe-Mauern der indianischen Ureinwohner über europäische Gotik und Renaissance bis zum spanischen Missionsstil und der Bauhaus-Moderne ist alles vertreten. Der Eintretende bemerkt sofort, dass er hier nicht nur an einem privilegierten Ort weilt, sondern sozusagen überall gleichzeitig. Nach dem Prinzip des Eklektizismus ist alles erlaubt, solange es schön ist.

Stanford ist schön. Der Gründer lieferte das Geld, und die Welt lieferte ihre Baustile und ihr Wissen, ihre Kultur und ihr Genie. Dieses blühende Idyll, wie man kein vergleichbares in Europa findet, beherbergt eine der erfolgreichsten Hochschulen Amerikas. Über ihren Kolonnaden, Türmchen, Torwegen und rabattengesäumten Rasenflächen rascheln die Palmblätter

## 2. Kapitel

# Im Reich der Milliardäre

*»Die Menschen, die uns konditionieren, sind keine schlechten Menschen. Sie sind gewissermaßen Menschen, die ihren eigenen Anteil an der traditionellen Menschheit geopfert haben, um entscheiden zu können, was ›Menschheit‹ in Zukunft bedeuten soll.«<sup>15</sup>*

C. S. Lewis, 1943

*»Mit Ausnahme von biologischen Viren gibt es nichts, was sich mit derartiger Geschwindigkeit, Effizienz und Aggressivität ausbreitet wie diese Technologieplattformen. Und dies verleiht auch ihren Machern, Eigentümern und Nutzern neue Macht.«<sup>16</sup>*

Eric Schmidt, 2013

»Zerreißen, zerbrechen, zerschlagen«

Was im Internet geschieht, wirkt ebenso unwiderstehlich wie unverzichtbar. Unter anderem, weil es immer den attraktiven Stempel der Neuheit trägt. Es glänzt wie eine frisch geprägte Münze. Alles, was online auftaucht, wirkt so neu, dass man

vergisst, was man zuvor als »neu« bezeichnet hatte. Das Alte kommt einem vor, als wäre es nie neu gewesen. Oder überhaupt nie gewesen. Denn der Übergang vom einen zum anderen findet in höchster Eile statt. Die Aufmerksamkeit, die man dem frisch Eintroffenen zollt, überlagert die Erinnerung an das Entschwundene. Wer sich dieser Dynamik verschließt, ist bald selbst Vergangenheit.

Der Strom von *Real News* und *Fake News*, von Inventionen und Innovationen fliegt rasend schnell an ihm vorbei. Wer nicht mit rast, wird überrollt. Dem User kommt schon bald die Fähigkeit abhanden, auf Neues *nicht* zu reagieren. Es scheint ein Wert an sich zu sein. Alles, was auf dem Schirm erscheint, birgt eine offene oder versteckte Aufforderung, Stellung zu beziehen. Am besten durch eine schnelle Antwort. Dieses zwanghafte Reagieren-Müssen lässt sich auch bei überaktiven Kindern beobachten.

Nichts ist es selbst, sondern alles nur *Trigger* für Anderes. Die *Trigger Function* (Auslöserfunktion) des Cyberspace drückt sich auch im *Startup* aus. Dieser Begriff für »hippe« Firmengründungen bedeutet nicht nur, dass etwas Neues gestartet wird, denn das geschieht ständig. Sondern auch, dass man schneller als andere auf eine Marktlücke oder eine Neuentwicklung reagiert. Erfolgreiche Startups lassen sich häufig von einem der Silicon Valley-Giganten mit einem Milliardencheck aufkaufen. Irgendwie ist es auch stimmig, denn die ursprüngliche Heimat der Hightech-Startups war nun einmal das liebliche Tal. Seitdem gilt auf der ganzen Welt die Devise: »schafft zwei, drei, viele Silicon Valleys«. Die Reaktionsschnelligkeit gleicht in gewisser Weise dem Klickverhalten im Netz. Alle sind vom *Fomo* (*Fear of Missing Out*) verfolgt, der Angst, etwas zu verpassen. Wer zu spät kommt, den bestraft der Markt. Kommt die Novität an, verwandelt sich die Garage in eine Corporation. Und die Geschäftsidee verbreitet sich wie das Coronavirus.

### 3. Kapitel

## Glück in Endlosschleife

*»Big Tech möchte die Plattform für alles werden, das Betriebssystem für unser Leben.«<sup>29</sup>*

Rana Foroohar, 2019

#### Philanthropische Milliarden

Seit die Cyberwelt vom Silicon Valley aus die reale Welt erobert hat, erheben sich im Tal, wo früher Obstplantagen und Kürbisfelder blühten, hochmoderne verglaste Bürokomplexe. Die Welt bestaunt das gigantische »Googleplex« mit seinen 23.000 Mitarbeitern, das ringförmige »Apple«-Gebäude, genannt *Infinite Loop* (Endlosschleife) oder das Facebook-Hauptquartier, das Mark Zuckerberg stolz »die größte zusammenhängende Bürofläche der Welt« nennt. Diese luxuriös ausgestatteten Konzernzentralen erwecken freilich den Eindruck, als herrschten hier nicht Stressangst und Konkurrenzdruck, sondern eitel Campus-Freude und Sunkist-Sonnenschein. Als lebten alle Mitarbeiter in ihren T-Shirts und Jeans so zusammen wie die Hippies in San Francisco. Silicon Valley präsentiert sich der Menschheit als Musterbiotop, dessen Bewohner nichts heißer ersehnen, als auf ihren glorreichen Weg in die Zukunft die ganze Welt mitzunehmen. Denn sie ist der Rohstoff, aus dem ihre Träume sind.

Betrachtet man das wunderwirkende Tal mit nüchternen Augen, sieht man vor sich ein Konglomerat gigantischer Netz-

werk-Firmen, die sich auch untereinander vernetzt haben. Ihre Kooperation zum gemeinsamen Zweck der Profit- und Machtmaximierung geschieht von der Öffentlichkeit un bemerkt. Anfang 2020 etwa ging durch die Presse, dass das bekannte »Ring«-System für die Videoüberwachung von Hauseingängen, das seit Jahren mit weltweiter TV-Werbung um sich wirft, sensible Daten an Cybermultis weitergibt. Mittels digitalen *Trackern* verfolgen sie alles, was sich über den Besitzer und seine Besucher, seien es Paketboten oder Paketräuber, zu wissen lohnt. Beim Ausspähen bleiben die Multis unter sich: »Ring« gehört Amazon, und mit den hypersensiblen Trackern in den vermeintlich harmlosen Kamera-Apps werden unter anderem Google und Facebook versorgt. Letzteres geschieht sogar, wenn der stolze Ring-Inhaber gar kein Facebook-Konto besitzt.

Trotz der globalen Ausforschung blieb dem Silicon Valley der Malus, der den anderen Corporations anhaftet, erspart. Im Gegenteil, fast alle Schwachpunkte, die den gewöhnlichen Firmen ihr mieses Kapitalisten- und Ausbeuter-Image einbrachten, wurden im Valley ins Positive umgewandelt. So überflügelte man die anderen auch, weil man ihnen einen gewaltigen Bonus voraus hatte: Man versicherte, der Menschheit in Richtung Zukunft auf die Sprünge helfen zu wollen. So zumindest wollte es das Image, das von den Corporations des Silicon Valley verbreitet wurde.

Corporations sind eine typisch amerikanische, reichlich mit Rechten und Privilegien ausgestattete Institution. Als im 19. Jahrhundert die ersten dieser warenproduzierenden Großunternehmen juristische Bevorzugung erfuhren, verband der Staat das mit öffentlichen Aufträgen. Bis ins 20. Jahrhundert legte man Wert darauf, dass Corporations nicht nur dem eigenen Kassenstand, sondern auch dem *Public Interest* zu dienen hatten. Für die börsennotierten Unternehmen erwies sich dies als heikel, weil die Kluft zwischen Eigennutz und Gemeinwohl

## 4. Kapitel

# Der Leibniz'sche Dämon

*»Es gibt nichts Ödes, nichts  
Unfruchtbares, nichts Totes in der  
Welt, kein Chaos, keine Verwirrung –  
auch wenn es so scheint.«<sup>37</sup>*

**Gottfried Wilhelm Leibniz, 1710**

### Der Einzige und sein Eigentum

Für die Stars des Silicon Valley scheint Geld das Letzte zu sein, woran sie denken. Zwar sitzen sie, wie Disneys Dagobert Duck, auf einem gewaltigen Goldhaufen, aber im Gegensatz zu ihm spielen sie nicht mit den Münzen. Sie legen auch keinen Wert auf besonderes gesellschaftliches Ansehen. So fahren sie nicht in Nobelkarossen, an denen sich im statusbesessenen Amerika der Reichtum ablesen lässt. Zwar könnten sie sich jeden Tag einen goldenen Rolls-Royce mit Chauffeur leisten, doch ihre Autos sehen aus wie vom Uni-Parkplatz: Facebooks Zuckerberg fährt eine japanische Familienkutsche, und der reichste Mann der Welt, Amazon-Chef Jeff Bezos, begnügt sich mit einem 16.000 Dollar-Honda.

Neben der demonstrativen Bescheidenheit pflegen die Computer-Tycoons vor allem ihr Einzelgängertum. Auch wenn sie in ihren Firmen von einem Hofstaat an Führungskräften umgeben sind, treten sie am liebsten alleine auf. Das gehört zu ihrer Imagepflege, drückt aber auch eine tieferliegende Neigung aus. Zwar leben sie für die Gesellschaft und von der

Gesellschaft, bleiben ihr aber fremd und mischen sich nicht unter die Leute. Wer sie persönlich kennt, bestätigt die prinzipielle Distanz, die sie zu anderen wahren.

Das trifft nicht nur auf Zuckerberg, Bezos, Page oder Gates zu, sondern entspricht dem Typ des Computermenschen generell. Man lebt nicht in der Welt, sondern vor dem Bildschirm. Gearbeitet wird mit dem Gehirn und seinen Werkzeugen, den flinken Fingern. Obwohl das Silicon Valley als Ort intensiven Gesellschaftslebens und kollektiver Freizeitgestaltung gilt, hat sich dort ein Menschentyp etabliert, der das genaue Gegenteil von Leutseligkeit darstellt. Statt seine Fühler zur Gemeinschaft hin auszustrecken, sondert er sich ab. Man konzentriert sich eben auf seinen Computer, mit dem in Personalunion man die Zukunft entwirft. Wie ein Algorithmus erfüllt der Computermensch seine Funktion und sogar mehr: Denn er ist das Zahnradchen, das seine eigene Maschine perfektioniert.

Den Typus, der die Hightech-Industrie am Laufen hält, könnte man als »Autisten« bezeichnen. Auch wenn dies nicht genau dem neurologischen Befund entspricht, den man heute auch als »Asperger Syndrom« (AS) bezeichnet, trägt es doch unverkennbar dessen Züge: Vollständig von seinem Gegenstand oder dem eigenen Ego absorbiert, versinkt für den Betroffenen die gesamte Umwelt. Sie ist sozusagen nicht mehr da, Kommunikation mit ihr ausgeschlossen. Der Autist sitzt auf der Insel seines Selbst, umgeben von einem Meer, dessen Rauschen er kaum mehr wahrnimmt. Mancher mag sich an das Buch »Der Einzige und sein Eigentum« des Anarchisten Max Stirner erinnern. So etwa verhält sich der Cybermensch zur Cyberwelt.

Von diesem eigenartigen Menschentyp wird das Silicon Valley nicht nur angetrieben, es züchtet ihn auch. Das Internet schuf eine Welt von Bildschirm-Autisten. Wo man online geht, findet der Exodus aus der Wirklichkeit statt. Auf Schritt und Tritt lässt sich das am Smartphone-User beobachten. Oder an den videoaktiven Kinderzimmern, die auf die Eltern wie frem-

de Galaxien wirken, während die Eindringlinge für die Kinder nur noch Exoten sind. Statistisch werden im Silicon Valley weit mehr Menschen autistisch geboren als in anderen Teilen der USA. Was die Beschäftigung in den Hightech-Firmen betrifft, ist der Prozentsatz sogar noch höher. In anderen Berufen nur schwer vermittelbar, erweist sich ihr Persönlichkeitsprofil für die Cyberwelt als kongenial.

Wie der Name »autos« (griech. selbst) sagt, lebt der Autist hauptsächlich in sich selbst. In der vordigitalen Gesellschaft galt dies als schweres Leiden, bei dem der Erkrankte lebenslang im Kerker seines Ego gefangen war. Dann bemerkte man, dass viele Autisten gerade wegen dieser Abschließung von äußeren Reizen zu geistigen Höchstleistungen fähig waren. Die vermeintlich Zurückgebliebenen wurden, wenn auch auf streng begrenztem Feld, die Vorreiter neuer, weltverändernder Entwicklungen.

Für Autisten bildet der Computer die ideale Bezugsperson. Der Touchscreen ersetzt seine Sprachfähigkeit, das gezeigte Bild bietet das dialogfähige Gegenüber. Früher nannte man das Gewehr die »Braut« des Soldaten. Mit gleichem Recht könnte man heute den Computer als Braut des Cybermenschen bezeichnen. In Amerika nennt man diese hochspezialisierten Einzelgänger *Geeks*. Obwohl dies eigentlich den weltfremden Sonderling bezeichnet, schwingt darin die Anerkennung für seine Ausnahmebegabung mit. Dasselbe gilt für den *Nerd*, dieses Mauerblümchen der Cyberwelt, vor dessen Wissen man den Hut zieht, um ihn zugleich als Fachidioten zu belächeln. Das Magazin »Der Spiegel«, das auch Mark Zuckerberg in diese Kategorie einordnete, witzelte, »wohl dem, der eine Macke hat«<sup>38</sup>.

Dass Autisten meist, wie im Film »Rainman« mit Dustin Hoffman, eine besondere Affinität zu Zahlen aufweisen und die diffizilsten mathematischen Probleme lösen können, prädestinierte sie von Anfang an für die Computerwelt. Auch bei

## 5. Kapitel

# In Kafkas Schloss

*»Die Lüge wird zur Weltordnung gemacht.«*

**Franz Kafka, 1925**

*»In unserer Zeit, einer mythischen Zeit, haben wir uns alle in Chimären verwandelt, Hybride aus Maschine und Organismus. Kurz: Wir sind Cyborgs.«<sup>47</sup>*

**Donna Haraway, 1985**

### Der pragmatisch-hedonistische Bürger

Die Cyberwelt trägt das erhabene Menschenantlitz einer Sphinx. Es nimmt einen spontan für sich ein. Der Bildschirm blickt einen vielversprechend an. Obwohl man nie wissen kann, was dahintersteckt, wird diese Machtergreifung allgemein begrüßt. Schließlich erweitert sie das Alltagsleben und bereichert die Freizeit. Die Befürchtung, das Internet könne dem Menschen die Herrschaft aus der Hand nehmen, scheint abwegig. Nimmt die Cyberwelt ihm doch die Arbeit aus der Hand, ohne eigens dafür eine Gegenleistung einzufordern.

Das muss sie auch nicht, denn sie ist so frei, sich diese selbst zu nehmen. Durch ihre grenzenlose Dienstbarkeit macht sie sich so unersetzlich, dass sich ihre Macht zum Nutzen und auf Kosten des Wirts von selbst ausdehnt. Wo sich etwas aus-

breitet, muss sich etwas anderes zurückziehen. Wo ein Reich entsteht, geht ein anderes unter. Wo Menschenwelt war, herrscht Cyberwelt.

Unter ihrer Herrschaft ist der Mensch nicht mehr, wie man früher sagte, sein »eigener Herr«, sondern schlicht User. Er sieht sich zum Nutzer dessen bestellt, was ihm geboten wird. Was nicht zum Angebot gehört, fällt unter den Tisch. Das Leben jedes Nutzers wird von einer fiktiven, auf Zahlencodes basierenden Welt bestimmt, die ihre Inhalte in Lichtgeschwindigkeit um den Erdball jagt. Diese raum- und zeitfüllende Welt, die von Superrechnern gesteuert wird, macht uns als körperliche Wesen fast überflüssig. Wir sind noch wir, aber als Menschen sind wir bereits posthuman. Als unsere eigenen Nachkömmlinge blicken wir von erhabener Warte auf das zurück, was wir einst gewesen zu sein glauben.

Da wir als pragmatisch-hedonistische Erdenbürger ganz auf den Nutzen konzentriert sind, den wir uns nicht entgehen lassen wollen, wird unser natürliches Dasein zur Nebensache. Wir können, wissen und dürfen alles. Doch wir sind nicht länger wir selbst. Wir können uns jeden Wunsch erfüllen, aber uns selbst kennen wir nicht mehr. Denn an unsere Stelle ist unser eigenes Wunschbild getreten. Der Zauberspiegel des Bildschirms hält es uns entgegen. Wir sehen uns, wie wir uns gerne hätten, und wir sehen nur, was wir gerne sehen wollen. Das Online-Leben ist ein Wunschkonzert, in dessen Mittelpunkt der Nutzer steht, der aller Augen auf sich gerichtet glaubt.

Auf der Suche nach unserem flüchtigen Selbst sind wir in eine fatale Abhängigkeit geraten. Die Cyberwelt erfüllt alle Wünsche, die uns in den Sinn kommen. Wie sie dorthin gelangen, ist eine andere Frage. Glaubt man Statistiken, dann übertrifft die Macht des Internet jede andere gesellschaftliche Einrichtung. Im Gegensatz zur Arbeits- oder Behördenwelt nimmt das Internet nicht nur einen Teil des Tages ein. Es geht

mit dem Kunden schlafen und steht wieder mit ihm auf. Es begleitet ihn vom Kindergarten bis zum Pflegeheim. Lebenslänglich folgt es dem Menschen wie sein Schatten. Und wenn er tot ist und sich selbst nicht mehr gehört, lebt er immer noch als Datei, die den Riesenspeichern gehört und an den jeweils Meistbietenden vermietet wird. 2019 haben 96 Prozent der Deutschen das Netz genutzt. Rund die Hälfte von ihnen beteiligte sich an den Social Media. Besser gesagt, sie integrierte sich in sie. Auch um dem Preis, von ihnen kontrolliert zu werden.

In der analogen Welt konnte man immer zwischen dem Menschen und den Hilfsmitteln unterscheiden, deren er sich bedient. Im Cyberspace fällt dieser Unterschied weg. Geht der Mensch online, ist auch sein ganzes Leben online. Er selbst wird zum Bild, das er in diesem Spiegel wiederfindet. Und dies geschieht nicht als Zustand, sondern als pausenloses Weiterstreben auf einem Weg, der sich von selbst zu gehen scheint und deshalb die Schritte beflügelt. Es ist ein Weg, der nicht zu einem besseren, vernünftigeren, friedliebenderen Menschen hinführt, wie die Sozialutopie es sich erträumt. Sondern er führt weg von ihm in die posthumane Gesellschaft.

In der Definition von Wikipedia bedeutet posthuman, »dass die Menschheit den Gipfel ihrer Evolution bereits erreicht hat und die nächste Entwicklung von intelligentem Leben in den Händen der künstlichen, computergestützten Intelligenz liegt.« Früher assoziierte man mit dem Begriff »posthuman« die bizarren Robotergestalten, die das Film- und Lesepublikum das Gruseln lehren sollten. Heute sind es jene aus Filmen bekannten Supercomputer in Menschengestalt, die man *Cyborgs (Cyber Organisms)* nennt. Manche glauben, dass es sie nicht nur in der Science-Fiction gibt.

Je weiter wie uns auf die posthumane Gesellschaft zu bewegen, desto mehr entfremden wir uns von uns selbst. Je größer unsere Vorfreude auf die Zukunft, desto geringer unsere Meinung von dem, was ist und gewesen war. Wie die Post-

## 6. Kapitel

# Der freigeschaltete Mensch

*»Wir wissen, wo Sie sind.  
Wir wissen, wo Sie gewesen sind.  
Wir wissen mehr oder weniger,  
was Sie im Augenblick denken.«<sup>51</sup>*  
Eric Schmidt, 2010

### Im virtuellen Schlaraffenland

Die schöne neue Smartphone-Welt ist schön, weil sie neu ist, und sie ist neu, weil sie ständig upgedated wird. Sekündlich schafft sie eine veränderte Welt. In der handlichen Form des Smartphones kann sie alles, reagiert auf Knopfdruck, folgt der Stimme ihres Herrn. Dagegen wirkt der analoge Rest wie das Auslaufmodell einer alten Welt, von der schon Goethes Mephisto sagte, »ich find es dort, wie immer, herzlich schlecht.« Aber das lässt sich ändern. Die Menschen, denen man auf der Straße, im Supermarkt oder auf der Rolltreppe zur U-Bahn begegnet, haben mit dem Smartphone ihren persönlichen Ausweg aus der Misere gefunden. 2019 trugen in Deutschland über 80 Prozent, das sind 57 Millionen, das Westentaschen-Universum mit sich herum. Und fast alle Nutzer, so tönt Google, können sich ein Leben ohne Smartphone nicht mehr vorstellen. Um dagegen die Frage zu beantworten, was genau sie sich unter Leben vorstellen, müssten sie vermutlich erst ihr Smartphone konsultieren.

Die kleine »Benutzeroberfläche«, die die Welt bedeutet, ist eine ewige Versuchung. Täglich, stündlich, minütlich versucht

sie sich an neuen Apps und Tools, lockt mit immer neuen Versprechungen. Widerstand ist zwecklos, denn auch Behörden und Banken, von der Familie und den Freunden ganz zu schweigen, zwingen einen dazu. Das muss einen aber nicht weiter kümmern, schließlich hat man alles im Griff. Was die außerdem noch existierende wirkliche Welt betrifft, hat sie für den Smartphone-Besitzer nur insoweit Wert, als sie sich darauf darstellen und programmieren lässt. Insoweit scheint dort, wo das Smartphone herrscht, die Welt noch in Ordnung.

Selbst im Stall von Bethlehem: Auf einem weihnachtlichen Hamburger Gemeindebrief 2019 hatte der Gestalter des Titelbilds den zeitgemäßen Einfall, allen um die Krippe versammelten Personen ein Smartphone in die Hand zu drücken. Und während das Christkind mit seinem Lächeln den Stall zu erleuchten scheint, sind die Blicke von Maria, Joseph und den Hirten auf ihre Bildschirme geheftet. Offenbar machen sie alle ein kleines Erinnerungsfoto, etwas, das sich festhalten und speichern lässt. Und das Leuchten der Krippe kommt gar nicht vom Jesuskind, sondern vom Blitzlicht ihrer Smartphones.

Das handliche Allzweckgeräthchen scheint die Wirklichkeit auf höherer Ebene wiederzugeben. Und da einem diese angemessener und vielseitiger erscheint als die Alltagswelt, trägt man es immer bei sich, macht es zu einem Teil von sich. Noch heute erscheint es vielen Menschen als Alptraum, einen Chip implantiert zu bekommen, von dem sich die persönlichen Daten ablesen lassen. Dabei ist der Eingriff gar nicht mehr nötig. Denn diese zukunftsweisende Aufgabe hat das Smartphone übernommen. Statt unter der Haut und zwangsweise, trägt man es freiwillig in der Hand oder auf dem Herzen. Man hegt es als teuersten Besitz, der einen mit den Freunden und der weiten Welt verbindet, wobei beides glücklich ineinander überzugehen scheint: Beim SMS-Tausch wirken die eigenen Freunde irgendwie entfremdet, während Fremde im Chatroom zu dicken Freunden werden. Dabei ist man ständig unter un-

## 7. Kapitel

# Im magischen Zeitalter

»Du bist nicht der Kunde  
der Internetkonzerne.  
Du bist ihr Produkt.«<sup>60</sup>  
Jaron Lanier, 2014

### Die garantierte Sucht

*Small Talk* von Mensch zu Mensch hat ausgedient. Auf den Smartphones werden heute die Kurztextdienste mehr genutzt als die Telefonfunktion. Man redet nicht, sondern schreibt. Der Vorteil ist, dass man sich kurz fassen kann. *Small Text* hebt den pragmatischen Charakter hervor. Alles Wichtige bringt man dem Adressaten knapp zur Kenntnis, oder besser, man teilt es ihm mit. Der Empfänger wiederum ist Teil des Verteilers. Der Boss tweetet dem Angestellten, ein anonymer Community-Freund dem anderen. Als Empfänger kann man sich dem nicht entziehen. Zum Glück kann man sich schadlos halten, indem man das Posting einfach *retweeted* (weiter-schickt). Durch diese simple Funktion wird das System massentauglich. Menschen werden nach dem Lawinen- oder Kettenbriefprinzip instruiert und mobilisiert. Wofür Politiker früher aufwändige Podiumsauftritte und Parteiveranstaltungen brauchten, das geschieht dank Twitter in einem Sekundenbruchteil. Massenmobilisierung per Mausclick. Zum Glück gibt es ein Leben nach dem Smartphone. Abschalten kann jeder.

Als Vorbild der Smartphones dienten neben Computern, Handys und Fernbedienungen die Flipperautomaten der Spielhöllen. Smartphones sind vergnüglich, aber mit ihnen ist nicht zu spaßen. Wie der Gambler im Salon der Einarmigen Banditen selbst zum Einarmigen Banditen wird, sucht der Smartphone-Spieler unterbewusst die lebendige Symbiose mit dem toten Gerät. Um es vollständig kontrollieren zu können, möchte er mit ihm eins werden wie das Gehirn mit dem Körper. Glücksspielautomaten, Videospiele und Flippergeräte hypnotisieren ihre Nutzer in fensterlosen Räumen mit Blinklichtern und elektronischen Geräuschen. Dieselbe Wirkung erzielt das Smartphone mit der Dauerberieselung durch blitzschnell wechselnde Sinneseindrücke.

Wie die klingelnden Spielautomaten versetzt auch das klingelnde Smartphone in einen *Flow*, einen angenehmen Schwebestand zwischen Geistesgegenwart und -abwesenheit. Dabei wird man eher vom Gerät »gespielt«, als dass man selbst spielt. Im Amerikanischen bedeutet *to be played* so viel wie »manipuliert werden«. Jedes Smartphone fordert vom Nutzer, wie im Spielsalon, zwei flinke Zeigefinger oder Daumen, dazu eine ständige Aufmerksamkeitsspannung, weil jederzeit das Unverhoffte geschehen kann. Vor allem jener Glücksmoment, den man mit »Jackpot« oder »Bingo« bezeichnet. Smartphones, die auch mit ihren Normalfunktionen zum Spielen verleiten, dienen als mobiles Abspielgerät für jede Art Video-, Flipper-, Roulette- oder Pokerspiel. So entsteht, laut der Anthropologin Natasha Dow Schüll von der New York University, das »personalisierte Belohnungsgerät.«<sup>61</sup> Wer sich auf dessen Konditionierung einlässt, wird selbst zum Spielautomaten.

Überall sieht man die Smartphone-Halter. Sie halten es und halten sich zugleich daran fest. Wie die Katze vor dem Mausloch lauern sie und »checken«, ob sich nicht etwas tut. Nach einer Apple-Studie von 2017 sind Amerikaner 80 Mal am Tag beschäftigt, sich auf ihrem Monitor zu informieren. Was

kurze Blicke auf den Bildschirm betrifft, gehen sie in die Hunderte. Damit wäre dies rein zahlenmäßig die Hauptbeschäftigung. Denn um keinen Preis will man den Anschluss verlieren. Problematisch ist, dass durch die Erwartungs- und Angstspannung ein Teil der Bewusstseinsressourcen blockiert wird. Das wiederum versetzt den User in eine permanente Teillähmung, die ihn unfähig macht, sich auf etwas anderes zu konzentrieren. Amerikanische Psychologen bezeichnen das als *Brain Drain* (Gehirnauslaugung).

Wo die Smartphone-Menschen gehen und stehen, vergewissern sie sich, nichts versäumt zu haben. Dabei versäumen sie ihr eigenes Leben. Der Ruhelosigkeit entspricht der Selbstverlust. Der Mensch ist zwar noch er selbst, aber nur insofern, als er sich selbst immerzu verliert. Mit dem atemlosen Verirren der Computerzeit, rinnt er sich selbst durch die Finger, die vorschrittmäßig über den Touchscreen hasten. Der Mensch ist williges Bedienelement geworden. Und fühlt in sich doch das unstillbare Verlangen, er selbst zu sein. Er will ein Ich sein, das nicht nur »ich« sagt, sondern sich mit dem eigenen Ego identifizieren kann.

Diese Schwachstelle nutzt die Online-Werbung aus, indem sie sich ganz der Pflege des User-Bewusstseins widmet. Ihr *Ego Targeting* zielt darauf ab, dem Nutzer das Gefühl zu vermitteln, persönlich gemeint zu sein. Angeblich pusht man keine Massenprodukte, sondern hat nur edle Designer-Ware im Angebot. Wobei diese Ware eben daraufhin designt wurde, nicht wie die übliche Ware, nicht einmal wie Ware auszusehen, sondern zugeschnitten auf die gehobenen Ansprüche des Individuums. Gut sichtbar trägt der Markenmensch das erwählte Firmenlogo, an dem sich seine gehobene Persönlichkeit ablesen lässt, überall mit sich herum. Was für die Firma den Nebeneffekt bringt, die Kunden als lebende Werbeflächen zu benutzen.

Nicht zufällig tragen auch die entscheidenden Innovationen der Apple Corporation das Ich (i) im Namen. Schon am ersten

## 8. Kapitel

# Die Echokammer

*»Die Menschlichkeit ist dem  
Menschen nicht mitgegeben,  
sondern aufgegeben«.*

Heinrich Rombach, 1976

*»Der Totalitarismus hat  
begonnen, das Wesen  
des Menschen zu vernichten«.<sup>70</sup>*

Hannah Arendt, 1973

### Im Chatroom-Dschungel

Im Cyberspace herrscht Babylonische Sprachverwirrung. Jeder spricht auf jeden ein. Die Massenkommunikation bildet das Hintergrundrauschen des digitalen Universums. Tag und Nacht redet und redet es, ohne sich jemals totzureden. Es redet stumm. *Texting* heißt das neue Reden, *Posting* das neue Senden. Das Texten und Posten findet, wie die Funkwellen, weder Anfang noch Ende. Die Cyberwelt ist ein Buchstabenmeer, aus dem Plauderinseln auftauchen und wieder verschwinden. Überall und zu jedem Thema bilden sich Foren, bei denen die Wortmeldungen, sinnvolle wie sinnlose, im Sekundentakt aufeinander folgen. Hat man erst einen solchen Marktplatz (lat. *Forum*) entdeckt und seine Meinungsware feilgeboten, bleibt man, bis ein lukrativeres Forum lockt.

Die *Chatrooms* versetzen fremde Menschen in eine Pseudo-vertrautheit. Ihr Gespräch besteht aus Textbotschaften, die

nicht zeitversetzt, sondern in Echtzeit eintreffen. Es ist, als säße man sich gegenüber. Man lässt sich vom Gang des Plauderns oder der eigenen Interessenlage forttragen. Dies wird als so unterhaltsam oder fesselnd empfunden, dass man gar nicht mehr aufhören möchte. Zum Forum-Chatten gehört, dass sich in den Dialog eine beliebige Zahl Interessenten »einmischen« kann. Der Gesprächsfaden, der sich über Zeitzonen hinweg fortspinn, reißt erst, wenn der letzte Rest an Interesse erloschen ist.

Das Problem liegt darin, dass das, was sich wie eine Plauderecke anfühlt, gar keine ist. In einem Chatroom fliegen stumme Worte hin und her, als spräche jemand sie aus. Doch dieser jemand existiert nur in der Fantasie der anderen. Man kennt ihn nicht, man weiß nicht einmal, ob er der ist, als der er sich ausgibt. Vielleicht verbirgt sich hinter der unternehmungslustigen Frau ein sexhungriger Pennäler. Oder der Amerikaner ist ein Nordkoreaner. Oder der vermeintliche Waffen-, Hip-Hop- oder Snoopy-Fan, der sich mitten ins Stimmengewimmel wirft, erweist sich als ahnungsloser Wichtigtuer. Ganz zu schweigen vom Troll, der Streit sucht und weiß, wie man ihn provoziert. Eine erfundene Identität als Köder nutzen, nennt man *Catfishing*. Das heißt, in der Hoffnung, einen lohnenden *Catfish* (Wels) zu fangen, wirft man die Angel aus und wartet, bis jemand anbeißt.

Dabei geht es meist um Geld. Wie im normalen Leben der Straßenbettler versichert »Ich habe Hunger« und der Heiratsschwindler telefonisch beschwört »Ich liebe dich«, wird beim *Scamming* (Online-Betrug) derselbe Psycho-Druck in Online-Partner-Börsen oder den Social Media aufgebaut. Zuerst borgt sich der *Scammer* im Netz ein interessantes Profil, ein passendes Konterfei plus eine überzeugende Biographie. Er stellt sich, je nach Betrugsmasche, als Mustermann auf Brautschau oder als unschuldig ins Unglück geratene Balkanschönheit dar. Hat er den Partner, wie es im Rotlichtjargon heißt,

»angekobert«, folgt auf die vertrauensbildende Phase die Druck-erzeugung: Der ferne Liebhaber braucht für den Erste-Klasse-Flug zur zukünftigen Geliebten das Reisegeld, die verzweifelte Chat-Freundin einen Notvorschuss, weil ihre Wohnung ausge-raubt wurde. Nach dem eilig arrangierten Bargeldtransfer endet die Beziehung so abrupt, wie sie begonnen hat.

Viele Chatsüchtige kommen nicht so glimpflich davon. Dann geht es nicht um Geld, sondern um die eigene Persön-lichkeit, am Ende auch um das eigene Leben. Wochenlang chatted man sich fest, bis einem das unbekannte, aber un-endlich sympathische Gegenüber unverzichtbar geworden ist. Aus dem virtuellen *Scam* wird fest geglaubte Realität: »Er hört mich an, er versteht mich, er liebt mich. Dafür bin ich bereit, alles zu geben.« Ahnungslos hat sich das Opfer in das Jagdrevier eines *Online Predators* verirrt. Gerade Schulmäd-chen fallen auf diese Masche herein. Als *Predators* (Raubtiere) werden Verführungskünstler und Pädophile bezeichnet, die im Internet Kinder und Jugendliche anlocken wie die Grimm'sche Hexe Hänsel und Gretel. Bevorzugte Jagd- und Fischgründe sind die Chatrooms, jene Plauderzimmer, die sich außerhalb jeder Kontrolle entwickeln, aus dem Nichts auftau-chen und ebenso schnell verschwinden können. Die Methode bleibt sich immer gleich: Zuerst nähern sich die Predators den Auserwählten mit Einfühlsamkeit und diskreten Schmeiche-leien, *Cybergrooming* genannt. Dabei wird das Opfer, das alles Wissenswerte samt Tagebucheinträgen und Ferienfotos von sich preisgegeben hat, zwanglos zu weiteren, kühneren Zuge-ständnissen ermutigt. Die Kleinen, unverhofft in den Mittel-punkt gerückt, fühlen sich endlich von einem Erwachsenen ernst genommen, vielleicht gar geliebt. Umgehend bieten sie »Freundschaft« an und damit das bedingungslose Vertrauen der Ahnungslosen.

Auf ihren Raubzügen geben die anonymen Predators vor, selbst Jugendliche zu sein, oder passen ihr Geschlecht dem der

## 9. Kapitel

# Requiem für eine Bloggerin

*»Es gibt eine erdrückende Menge von Beweisen, die alle gegen den Angeklagten zeugen, und zu gleicher Zeit gibt es keinen einzigen Beweis, der der Kritik wirklich standhält, sobald man ihn einzeln, an und für sich, betrachtet.«<sup>74</sup>*

F. M. Dostojewski, 1880

### Der digitale Pygmalion

Der Spiegel spielt im Alltag die Rolle, einem zu zeigen, wie man aussieht. Dafür kämmt man sich, schminkt sich, setzt ein tiefsinniges oder spitzbübisches oder gar kein Lächeln auf. Passt es, hat der Spiegel seine Schuldigkeit getan. In den Social Media hat der Spiegel eine umfassendere Funktion. Er zeigt nicht das Gesicht, das man hat, sondern das Gesicht, das man gerne hätte. Er zeigt nicht, was in ihn hineinschaut, sondern was man möchte, dass es aus ihm herauschaut. Man möchte derjenige sein, den man aus sich macht. Denn eigentlich hält man sich für ihn. Durch diese Selbsttäuschung, die einem selbst und anderen verborgen bleibt, gerät man in einen permanenten Zugzwang der Selbsterfindung und Selbstkorrektur. Man muss die Fiktion seines Lebens aufrechterhalten. Dies kann nur gelingen, wenn man sich schrittweise in diese Fantasie seiner selbst verwandelt.

Doch bietet die Selbstfindung und -erfindung im Netz gerade nicht die erhoffte Selbstbestimmung. Das Selbst, das bestimmt, ist nicht das Selbst, das bestimmt wird. Das neue Ich der neuen Website ist eine Fiktion, die endlich zurückwirkt auf den, der sie geschaffen hat. Was Ich war, wird seine eigene Fiktion. Diese Phantome des eigenen Selbst sieht man geistesabwesend durch die Städte rennen. Indem sie alles »checken«, dienen sie der Fiktion, die sie selbst sind. Das spürt jeder, der draußen bleiben muss. Dieser digitale Pygmalion erschafft sich ein Traum-Selbst, das sich im Cyberspace so überzeugend darbietet, dass es in der Wirklichkeit zum Leben erwacht und »Ich« sagt.

Das raffinierte Geschäftsmodell der Social Media zielt auf diese menschenverwandelnde Funktion. Es besteht darin, so Facebook-Mitbegründer Chris Hughes, »so viel Aufmerksamkeit wie möglich auf sich selbst zu ziehen, damit die Menschen mehr Informationen liefern, wer sie sind und *wer sie sein wollen*.«<sup>75</sup> Letzteres führte zur endgültigen Umkehrung dessen, was man vom Badezimmerspiegel erwartet. Sehen die User auf dem Bildschirm das, was sie über sich hineingetext und -gebildet haben, so benehmen sie sich bald selbst wie ihr Spiegelbild. Dann gibt nicht mehr der Spiegel das Abbild des Menschen, sondern der Mensch das Abbild des Spiegels wieder. »Tag für Tag«, schreibt Jan Heidtmann, »werden vier Milliarden neue Blogeinträge veröffentlicht. Die große Masse ist purer Narzissmus.«<sup>76</sup> Zur Erinnerung: Der mythische Narziss verliebt sich in sein eigenes Spiegelbild im Wasser, aber beim Versuch, sich mit ihm zu vereinen, ertrinkt er.

Die Selbststilisierung als Idealfigur wird einem, wenn überführt, übel genommen. Der bloßgestellte Ego-Träumer löst in den Mitmenschen das Angstgefühl aus, selbst überführt zu werden. Am besten wäre, der Andere würde aus dem Blickfeld verschwinden. Das Internet ist der große Hass-Katalysator. Was sonst hinter Erziehung, Moral, Sozialscham oder Beiß-

hemmung verborgen bleibt, darf hier frei und unverhüllt zu Tage treten. Man kann sagen, was man über den Anderen wirklich denkt. Und so denkt und schreibt man den Hass auf ihn in allen Registern, von platt bis raffiniert, offen bis heimtückisch. Hass ist die sich steigernde Spannung der Zerstörungslust, die immer drängender nach dem Höhepunkt verlangt. Hass ist die Aufschaukelung, die die Kontrolle über sich selbst aufgibt.

Das Resultat ist, dass das Grauen auf der Seite des Verfolgten dem Verfolger Vergnügen bereitet. Nicht die Verfolgung an sich, sondern die dadurch erzielte Lust nennt man böse. Das Böse ist nicht eine bestimmte Tat, sondern eine destruktive Konstellation, die Freude an sich selbst hat. Sie lässt sich nie vorhersagen, denn sie muss erst heranwachsen. Wer also genau zu wissen vorgibt, was böse ist, weiß nicht, wovon er redet. Es ist kein Zustand und keine Charaktereigenschaft, sondern entsteht förmlich aus dem Nichts. Wie ein *Shitstorm*, die Online-Variante des Lynchmobs. Das Internet befreit vom Gewissen, es befreit den Menschen von sich selbst: Man vergisst sich, im doppelten Sinn des Wortes.

Es gibt das Böse nicht. Aber die Social Media wirken als sein *agent provocateur*. Denn Menschen, die sich leicht verleiten lassen, scheinen von ihnen magnetisch angezogen. Man könnte auch sagen, sie fühlen sich eingeladen, ja provoziert. Denn das Böse, das es nicht gibt und an dessen Existenz keiner glaubt, hat immer das Publikum auf seiner Seite. Gelingt einem das Unerwartete, das toll ist, weil es Schaden bringt, spielt die moralische Bewertung keine Rolle. Schadenfreude ist angeblich die reinste Freude. Dann werden Millionen User zu Millionen Followern. Die Hoffnung, einen weltweiten *Scoop* (Knüller) zu landen, lässt viele zu äußersten Mitteln greifen, um das Unmögliche möglich zu machen, das die Gemeinde will. Und es in Echtzeit aufzuführen.

Im März 2019 betrat ein Bewaffneter im neuseeländischen Christchurch eine Moschee und schoss um sich. Anschließend

## 10. Kapitel

# Der unerklärte Krieg

*»Wir sind weder Humanisten noch Philosophen. Wir sind Ingenieure. Für Google und Facebook sind Menschen Algorithmen.«<sup>82</sup>*

John Battelle, 2017

### Die Menschen-Phisher

Das Internet ist eine geschickt konstruierte Falle, in der Datenspeck angeboten wird, um menschliche Mäuse zu fangen. Die genießen den Köder, finden sich aber eingeklemmt. Sobald man sich dem Reigen der Bilder und Töne, der Penetranz der Werbeleisten und Pop-ups, der Überwältigung durch das Informationsüberangebot überlässt, schnappt die Falle zu. Ständig wird das Wahrnehmungsvermögen überfordert. Das ist Absicht. *Click Bait*, der Köder, der uns zum Anklicken verleitet, betreibt unsere tägliche Entmündigung. »Klick, um dem Link zu folgen«, so lautet die hypnotische Botschaft, der aus Menschen Befehlsempfänger macht.

»Mein Computer gehört mir«, ist *Wishful Thinking* (Wunschdenken). Selbst wenn das Gerät noch keinen Besuch unerwünschter Gäste erhalten hat, wimmelt es in seinem Inneren von den winzigen Botschaftern, denen man den niedlichen Namen *Cookies* gegeben hat. Entwickelt wurde das Geheim-Tool Anfang der 1990er Jahre im Silicon Valley von der Firma »Netscape«. Man wollte sicherstellen, dass jede Website auch

nach beendetem Besuch den Kontakt zum nichtsahnenden Kunden hält. Cookies sind die allgegenwärtigen Tracker, deren Bezeichnung als »Plätzchen« an das Zuckerwerk eines gewissen Knusperhäuschens erinnert. In Wahrheit gleicht ein Cookie einer Abhörwanze im Computer, die Informationen nach draußen sendet. In jedem Computer wimmelt es von Wanzen. Nur gut, dass es keinen juckt.

So oft man eine Website anklickt, werden einem diese Plätzchen unaufgefordert serviert. Es sind Gäste, die man, solange sie unentdeckt bleiben, nie wieder los wird. Heute wird man höflich und ausführlich befragt, ob man etwas gegen diese kleinen Aufmerksamkeiten einzuwenden hat. Natürlich nicht. Als argloser Besucher stimmt man eilig zu, gibt seine digitale Visitenkarte ab und legt seine Daten auf den Tisch des Hauses. Die andere Seite bietet aber keine Visitenkarte, sondern die winzige Software, die einem sozusagen unter dem Tisch in die Tasche geschummelt wird.

Sobald man mit der entsprechenden Website, dem »Mutterschiff« der Wanze, kommuniziert, erhält man regelmäßig Infotexte, Angebote, Kataloge oder die Lockspeise der Gutscheine und Rabattaktionen. Im Gegenzug verschafft sich der Betreiber alle erwünschten Informationen über das Such- und Kaufverhalten des Users und meist noch einiges mehr. Und nützt es fürs Marketing. Häufig gibt sich der Betreiber der Website, der sich den Passierschein zum Stöbern besorgt hat, nicht einmal zu erkennen. Während man selbst »mit offenem Visier« durch das Netz eilt, trägt die Gegenseite den Helm geschlossen.

Im festen Glauben, nur den Launen des eigenen Willens zu folgen, wird der User dazu verleitet, etwas gegen seinen Willen und oft auch gegen sein Interesse zu unternehmen. Viele Websites sind wie eine Zirkusveranstaltung, bei denen ein Zauberünstler einem das Geld aus der Tasche zieht und hinterher behauptet, es sei das Eintrittsgeld gewesen. Lockspeisen und

# Inhalt

## **Einleitung**

- 16 Vom Verschwinden des Menschen

## **1. Kapitel: Ein kalifornischer Traum**

- 26 Die vergessene Revolution  
32 Herz der Finsternis

## **2. Kapitel: Im Reich der Milliardäre**

- 42 »Zerreißen, zerbrechen, zerschlagen«  
49 Magische Aktien  
54 Banner voran!

## **3. Kapitel: Glück in Endlosschleife**

- 68 Philanthropische Milliarden  
76 Nach uns die Sintflut  
81 Einfach märchenhaft

## **4. Kapitel: Der Leibniz'sche Dämon**

- 88 Der Einzige und sein Eigentum  
94 Durchsuchungsmaschinen  
97 Quantum Supremacy

## **5. Kapitel: In Kafkas Schloss**

- 103 Der pragmatisch-hedonistische Bürger  
107 Sensor Mensch  
112 Gespenster

## **6. Kapitel: Der freigeschaltete Mensch**

- 120 Im virtuellen Schlaraffenland  
127 Ich werde gesehen, also bin ich  
132 Im Reich der Wolken

**7. Kapitel: Im magischen Zeitalter**

- 136 Die garantierte Sucht
- 143 Die Angst, etwas zu verpassen

**8. Kapitel: Die Echokammer**

- 155 Im Chatroom-Dschungel
- 159 Die Desinformationskaskade
- 162 Zwischen Dopamin und Kortisol

**9. Kapitel: Requiem für eine Bloggerin**

- 168 Der digitale Pygmalion
- 172 Lebendig gehäutet
- 176 Aktion Sühnezeichen

**10. Kapitel: Der unerklärte Krieg**

- 181 Die Menschen-Phisher
- 187 Kleine Virologie

**11. Kapitel: Im Troll-Paradies**

- 196 Rumpelstilzchen
- 200 Am Online-Pranger

**12. Kapitel: Der Troll auf dem Thron**

- 208 Die lose Kanone
- 222 Das Licht, das Dunkel bringt
- 231 Pizzagate
- 236 Schwarmdemenz

**13. Kapitel: Menschheitsverbesserung**

- 239 Verschwunden in der Cloud
- 246 Von der Unfreiheit eines Cybermenschen
- 250 Maschinenmensch trifft Menschmaschine
- 257 Der prophezeite Untergang
- 260 Tod eines Whistleblowers

**14. Kapitel: Öffentliche Beziehungen**

- 265 Die wundersame Geldvermehrung
- 270 Das perlende Zuckerwasser

**15. Kapitel: Fackeln der Freiheit**

- 277 Jagd auf den Bindestrich
- 281 Women's Lib

**16. Kapitel: Brandzeichen**

- 286 Selbstgratifikation
- 291 Die Wiederkehr des Wohlfühltraums

**17. Kapitel: Suchtmaschinen**

- 294 Das Kokain der Likes
- 299 Von Ratten und Kindern
- 309 Die antastbare Menschenwürde

**18. Kapitel: Doppelgänger**

- 314 Das zerbrochene Lockvögelchen
- 318 Der Übermensch als Avatar

**19. Kapitel: Öffentliche Körper**

- 324 Sandkastenspiele
- 330 Schlampenstempel
- 337 Der kleine und der große Tod
- 340 Die Maschine steht still

**20. Kapitel: Von der Gelassenheit**

- 345 Das Geheimnis des Nicht-Tuns
- 351 Die Stillung des Sturms
  
- 355 Anmerkungen
- 360 Namenregister

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten  
sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

© 2021 by Joachim Köhler

Vertrieb durch Evangelische Verlagsanstalt GmbH · Leipzig

Printed in Germany

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist  
ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbe-  
sondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen  
und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Das Buch wurde auf alterungsbeständigem Papier gedruckt.

Cover: NORDSONNE IDENTITY GmbH, Berlin

Coverbild: © Maximalfocus/unsplash.com

Satz: Evangelisches Medienhaus GmbH, Leipzig

Druck und Binden: CPI books GmbH

ISBN 978-3-374-06758-9 // eISBN (PDF) 978-3-374-06759-6

eISBN (E-Pub und Mobi) 978-3-374-06760-2

[www.eva-leipzig.de](http://www.eva-leipzig.de)