

Wenn Avatare mit Prosumenten chatten: Der Rezipient im Spannungsfeld des digitalen Wandels

Gerd Gigerenzer: Die Auslagerung des Geistes

„07. Januar 2010 Als ich im Herbst 1989 an das „Center for Advanced Study in the Behavioral Sciences“ in Palo Alto kam, warf ich einen neugierigen Blick in mein neues kajütenartiges Büro. Verblüffenderweise enthielt der Raum nicht die geringste technische Ausstattung, kein Telefon, kein Email oder sonstige Kommunikationsmittel. Nichts würde hier meine Gedankengänge unterbrechen können. Die technischen Hilfsmittel standen außerhalb der Büros zur Verfügung, wann immer man wünschte, durften aber nicht in den Arbeitszimmern ihr Eigenleben entfalten. Diese geschützte Zone war bewusst darauf angelegt, den Gelehrten die nötige Zeit zum Nachdenken, und zwar zu tiefem Nachdenken, zu verschaffen.“¹

Kevin Kelly: Ich bin mir über gar nichts mehr sicher

„Schon lange versuche ich nicht mehr, mir Fakten zu merken oder auch nur, wo ich sie herhabe. Ich habe gelernt, wie ich im Internet an sie herankomme. Mein Wissen ist damit prekärer geworden. Für jedes allgemein akzeptierte Partikel Wissen, das ich finde, ist sofort jemand zur Hand, der es in Abrede stellt. Jede Tatsache hat eine Gegenteiligkeit. Die extreme Verlinkung des Internet macht die Gegenteiligkeiten genauso sichtbar wie die Tatsachen. Manche Antitatsachen sind unsinnig, manche grenzwertig und manche stichhaltig. Kein Experte kann sie für uns ausinandersortieren, weil es für jeden Experten einen gleichwertigen Gegenexperten gibt. Somit unterliegt alles, was ich lerne, der Erosion durch diese allgegenwärtigen Antifaktoren. Ich bin mir zunehmend über gar nichts mehr sicher.“²

I Wenn Avatare mit Prosumenten chatten...

Die beiden Eingangszitate von Gerd Gigerenzer und Kevin Kelly beschreiben zwei Aspekte und mögliche Reaktionen auf die zunehmend allgegenwärtige, digitale Informations- und Kommunikations-Technologie (IuK):

- a) Die Notwendigkeit der unterbrechungsfreien Konzentration, um nachdenken zu können, die geräte- und medienfreie Zeit der Muße - hier stellvertretend beschrieben für das wissenschaftliche Arbeiten, bei der man nichts braucht außer Ruhe und einen wachen Geist.

Das ist das „klassische“ Bild des Gelehrten in seiner Studierstube. Es ist das Sinnbild eines in sich ruhenden, konzentriert arbeitenden Menschen, der unterbrechungsfrei (nach)denken und reflektieren kann. Dieser Bewusstseinszustand wird „autotelisch“ genannt, von „telos“, Zweck oder Ziel und „auto“: „selbst“, Es beschreibt die Einheit von Handeln und Bewusstsein.³ Dieses ungestörte „in sich Ruhem in Tätigkeit“, (im Gegensatz zur körperlichen Passivität bei Meditation und Kontemplation) steht in einer zunehmend technisierten Welt mit permanenter Erreich- und Verfügbarkeit aller (Menschen, Geräte, Dienste) zur Disposition. Die Ablenkung durch (unkontrollierte) Unterbrechung ist bei Gigerenzer deshalb räumlich ausgelagert.

- b) Die aktuelle „Philosophie“ des Auslagerns von „Wissen“ (Daten) ins Netz, auf das man bei Bedarf zugreift und die damit zusammenhängende Notwendigkeit des permanenten Netzzugriffs, die Online-Arbeit am Personal Computer (PC), Laptop, Smartphone, Tablet-PC, usw. bei gleichzeitiger Kakophonie der Geräte, Dienste und Meinungen im Netz.

Eine Kakophonie, die selbst bei einem überzeugten Internetverfechter und Computerveteranen wie Kelly zu Verunsicherung führt. Die von Kelly postulierte Unsicherheit ist dabei nicht die *prinzipielle Unsicherheit jedes wissenschaftlichen Arbeitens*, das vom sokratischen „Ich weiß, dass ich nicht(s) weiß“ bis zu den Popperschen „Meinungen“ reicht, die permanent zu validieren und zu falsifizieren seien. Kelley formuliert die Hilflosigkeit gegenüber unstrukturier-

ten, sich widersprechenden Quellen, die gleichwohl allesamt Gültigkeit, wenn nicht sogar „mehr“ einfordern: Expertenstatus.

Er thematisiert die schon rein quantitative Überforderung der Nutzer. Die von ihm angesprochene Unsicherheit beschreibt die Überforderung selbst des web- und computeraffinen, erwachsenen Wissenschaftlers und langjährigen IT-Entwicklers durch ein exponentiell steigendes Informationsangebot, den permanenten „information overflow“. Dazu kommt die potentielle Parallelnutzung mehrerer Dienste bzw. Programme.

Moderne Rechner beherrschen „Multi-Tasking“ (paralleles Bearbeiten mehrerer Aufgaben). Beim Menschen – viele (möchten) glauben, sie seien so multitaskingfähig wie ein Prozessor – führt es zu einer permanenten Überlastung mit entsprechenden psychischen und/oder physischen Problemen: medial erzeugtes ADS und ADHS vor allem bei Kindern, Burnout bei Erwachsenen, Konzentrationsschwächen bei allen.

Bella Digitalia. Brave New World, die erste.

Begriffsdefinitionen: Avatare ...

Aktuell denkt man bei „Avatar“ vermutlich (noch) an „Avatar – Aufbruch nach Pandora“, den weltweit sehr erfolgreichen Science-Fiction-Film von James Cameron (2009). Der Begriff hingegen ist vielschichtiger und beschreibt allgemein künstliche Figuren. Im Alt-Indischen (Sanskrit) bedeutete Avatar ursprünglich „Herabkunft“ und bezeichnet im Hinduismus die „körperliche Manifestation eines Gottes“. Begreift man diese „körperliche Manifestation“ nicht physisch, sondern metaphorisch, wird verständlich, warum man auch in anderen Kontexten von „Avataren“ spricht. Es sind Stellvertreter für Lebewesen aus anderen „Welten“. Es ist der Begriff für Götter und Helden in der idealisierten, es ist der Begriff für das eigene Ich in der profanisierten Form als einfache Spielfiguren in Computerspielen wie die (schon vergessenen) Avatare in „Second Life“ oder Figuren in (virtuellen) Rollenspielen. Dabei verwischen mitunter die Grenzen, etwa in „social media“-Plattformen: Das eigene Profil ist ein „Stellvertreter“ oder virtuelles „Ebenbild“. Die Eigenschaften, Vorlieben und

Interessen, die man dieser Kunstfigur zuschreibt, müssen mit der realen Person nicht übereinstimmen. Virtuell bin ich, wer ich sein möchte...⁴

Im Internet (genauer: World Wide Web) bezeichnet man mit Avatar daher verallgemeinernd eine künstliche (virtuelle, nicht zwangsläufig visuelle) Person und/oder den grafischer Stellvertreter einer echten Person.

Prosumer und Prosument

Der Begriff des Prosumer (dt. Prosument(en) wurde 1980 vom Australier Alvin Toffler aus den beiden Begriffen „producer“ (Produzent) und „consumer“ (Konsument) zusammengesetzt. Der „prosumer“ ist nach Tofflers Definition⁵ ein „professioneller und/oder produktiver Konsument“, der durch die Preisgabe seiner persönlichen Daten und Präferenzen, durch regelmäßiges Mitarbeit und qualifiziertes Feedback zur Verbesserung von Produkten beiträgt und so die markt- und zielgruppenspezifische Optimierung von Produkten ermöglicht. Man erreicht als Konsument den Pro-Level dadurch, dass man ...

„...einschlägige Zeitschriften abonniert, bei spezialisierten High-End-Händlern kauft, und anderweitig einige Zeit und Mühe in die Erforschung anstehender Kaufentscheidungen investiert. (...) Prosumtion [beschreibt: rl] also nur die Perfektion der Feedback-Schleife vom Konsumenten zum Produzenten“⁶

Das ist der sich selbst als Käufer optimierende Konsument. Für das Internet wird der Begriff des Prosumenten von Kevin Kelly umgedeutet für Aktivisten, die Inhalte für Web 2.0-Anwendungen oder „Open Source“-Anwendungen entwickeln⁷. Der Begriff wird im Netz auch für User benutzt, die in virtuellen (Spiel)Plattformen Profile erstellen und Spielfiguren (Avatare) steuern. Gemäß üblicher Web-Terminologie müsste man die Produzenten solcher Avatare Prosument 2.0 nennen. Die Begriffe Produzent, Rezipient und Konsument verwechseln. Zugleich zeigt sich ein weiterer Aspekt: das Ende der tradierten, eindirektionalen Massenmedien (1:n; sprich Eins zu viele)). Der Auf- bzw. Ausbau von (Computer-) Netzwerken erlaubt ebenso bi- (1:1) wie multidirektionale

Distributionsformen (n:n), auch für (zunächst) unbekannte, aber per Mausklick integrierte, im Prinzip beliebig große Zielgruppen. Aus dem Massenpublikum werden massenhaft Akteure. Optional kann jeder Web-User mitarbeiten, uploaden und publizieren. (Bsp. Wikis, YouTube, Flickr u.v.a.).

Chatten: Schwätzen per Tastatur

Der noch fehlende Begriff des Titels „chatten“ bezeichnet eine Variante des „elektronischen Kommunizierens in Echtzeit“ und bedeutet vom Wortstamm her „plaudern, sich unterhalten“. Es korreliert mit dem, was man umgangssprachlich „schwätzen, ein Schwätzchen halten“ nennt.

Ursprünglich ein reiner Text-Chat, gibt es heute auditive oder audiovisuelle Varianten (audio chat; video chat) als bidirektionalen Chat (Facebook: 1:1) oder Videoconferencing (Google+: n:n). Weiter wird unterschieden in öffentliche und nichtöffentliche Chats und damit die Frage, wer teilnehmen kann, ob man sich anmelden muss und ob man sich „kennt“. Durch den Einsatz von „nick names“ (Phantasienamen) bleibt man in Chats in der Regel anonym.

Kybernetik I

Noch ein Wort zu Avataren. Diese Spielfiguren oder Stellvertreter sind nur eine Spielart von „Helfern“ oder Stellvertretern.⁸ Virtuelle Helfer beginnen bei simplen „softbots“, einfachen Softwareagenten und reichen über Agenten bis zu Androiden, Cyborgs und (nach diesem Denkansatz) über dem Menschen stehend der „Superintelligenz“.⁹ Relevant sind drei Grundprinzipien der Anthropomorphisierung¹⁰:

- a) *Anthropomorphisierung der Struktur* bedeutet, dass Maschinen den Menschen im äußeren Erscheinungsbild, dem „Körper“ und den Bewegungen immer ähnlicher werden (künstliche Körper, äußerlich menschenähnliche Roboter);
- b) *Anthropomorphisierung der Funktion* bedeutet, dass die Maschinen „lernfähig“ sind, eine „künstliche Intelligenz“¹¹ entwickeln (sollen) und auch

„emotionale“ Äußerungen oder Handlungen simulieren, sprich: Aktionen ausführen, die vom menschlichen Gegenüber als emotionales Verhalten interpretiert werden (können);

- c) *Anthropomorphisierung von Struktur und Funktion* bedeutet, dass Roboter sowohl vom Erscheinungsbild wie vom „Verhalten“ und den (Re)Aktionen „menschlich“ –genauer „humanoid“ werden und so zum Begleiter, Helfer (oder auch zur Bedrohung) werden.

Diese Ambivalenz „intelligenter Systeme“ ist immanenter Teil sogenannter „künstlicher Intelligenz“, ebenso deren Potenz zur Verselbständigung. Exemplarisch genannt sei Stanley Kubricks Science fiction-Film „2001. Odyssee im Weltraum“ von 1968. Der Bordcomputer (das „Superhirn“ HAL) tötet während dieser Reise nach und nach alle Crew-Mitglieder, bis der letzte verbliebene Astronaut Bowman den Arbeitsspeicher (RAM) ausbaut und HAL dadurch zum Kind und schließlich Säugling regrediert, treffend inszeniert durch den zunehmenden Verlust der Sprache (!) bis zum hilflosen Stammeln.

Superintelligenz (Kybernetik II)

„Superintelligenz“ ist ein Begriff der Futurologen aus der Schule der „Singularisten“. Der wissenschaftstheoretische Hintergrund ist:

- a) die Kybernetik (griech: kybernetike), die „Steuermannskunst“, eine formale, fächerübergreifende Theorie, die sich mit der mathematischen Beschreibung von komplexen, dynamischen Systemen und deren Modulierung befasst.

Ziel ist die vollständige Steuerung und Regelung/Programmierung von technischen und natürlichen Systemen. Die *allgemeine Kybernetik* untersucht Strukturen und Funktionen von Regelsystemen. Disziplinen sind Systemtheorie, Steuerungs- und Regelungstheorie, Informations- und Automatentheorie, Spieltheorie u.a. Ihrem Selbstverständnis nach ist die Kybernetik eine Universaltheorie;

- b) die Teildisziplin der „speziellen Kybernetik“ fokussiert auf „lernende Automaten“ Künstliche Intelligenz und sich selbst reproduzierende, technische Systeme (Roboter, Humanoiden etc.).

Grundlage ist die Vision, alles als System berechnen und programmieren zu können. Auch der Mensch wird als ein System betrachtet, das sich wie andere, technische Systeme, steuern und programmieren lässt.

- c) die Entwicklungen immer leistungsfähigerer Computer als vollständig programmierbare, steuerbare Systeme, die zu „autopoietischen (sich selbst reproduzierenden und optimierenden) Systemen werden (das ist die Brücke zum Radikalen Konstruktivismus).

Singularisten und Kybernetiker (möchten) glauben, dass der Mensch immer intelligentere Maschinen baut, die irgendwann so intelligent werden, dass sie sich selbst reproduzieren und dabei so komplex werden, dass der Mensch sie nicht mehr versteht. Das Fernziel aller technischen Entwicklungen sind genau diese, sich selbst reproduzierenden und optimierenden Maschinen, die den Menschen überflüssig machen. Denn der Mensch ist eine fehlerhafte Maschine, Ziel der Kybernetik hingegen die perfekte. Das Internet ist bereits Teil dieser Maschine. Erster Schritt: Auslagerung des „Wissens“¹². Zweiter Schritt: Transfer des „menschlichen Bewusstseins“ ins Netz. Dritter Schritt (wieder einmal): die Unsterblichkeit. So jedenfalls die Post- und Trans-Humanisten¹³.

„Das Verschwinden des Menschen wird hier zum obersten Postulat, das Mängelwesen Mensch hat für eine überlegene Spezies, die offenbar keine menschliche Spezies mehr ist, Platz zu machen.“¹⁴

Es ist die immer gleiche Hybris der Technikgläubigkeit Der Zauberlehrling, diesmal im digitalen Kostüm. Die Gemeinsamkeit ist nicht nur der Glauben an, sondern der Wille zur Manipulation und Fremdsteuerung des Menschen.

„Was, so wird man sich fragen dürfen, lohnt dann noch, über das zukünftige Internet nachzudenken? Es wäre eine Zukunft ohne den Menschen und damit – nur der Mensch hat und weiß um Zukunft – keine Zukunft.“¹⁵

Bella Digitalia. Brave New World, die zweite.

II Digitaltechnik als Mittel, Menschen zu verzwecken

Facebookers Paradise

Facebook, zum Beispiel. Der Marktführer der euphemistisch „social media“ genannte Datenbanken für die möglichst umfassende Profilerstellung der Nutzer führte Anfang Juli 2011, über Nacht und wie gewohnt ohne Vorwarnung der Nutzer, eine neue Funktion ein: die automatische Gesichtserkennung auf Fotografien (und Zuordnung der Real- und Nick-Namen aus den Profilen) bereits beim Hochladen der Bilder, das sogenannte „taggen“ (markieren).

Ein biometrische Bildererkennung identifiziert Gesichter (faces) und gleicht sie mit anderen Fotografien aus dem Freundeskreis ab. Gesicht erkannt, Gesicht benannt. Für Verweigerer finden sich „Freunde“, die die Namen ergänzen.

Jedes „getaggte“ Bild erleichtert die automatisierte Identifizierung neuer Fotografien. Bessere Software und zunehmend mehr Bildmaterial – bei Facebook werden täglich Fotos in dreistelliger Millionenhöhe hochgeladen – erlauben die Automatisierung. Man kann das Löschen beantragen. Die Daten im öffentlichen Teil der Datenbank werden gelöscht. Dafür sind sie jetzt validiert. Gespeichert bleiben die biometrischen Daten weiterhin. Sie lassen sich z.B. mit biometrischen Passbildern abgleichen.

KIT und Fraunhofer oder: Minority Report

Gesichtserkennung lässt sich automatisieren. Das „Karlsruhe Institute of Technology“ (KIT) plante Sommer 2011 ein Praxisprojekt.

- Titel: „Parallele Gesichtserkennung in Videostreams“.
- Frage: Werden Gesichter in einer großen, sich bewegenden, per Videokamera aufgezeichneten Menschenmenge eindeutig identifiziert?
- Ort: Fußballstadion des Karlsruher Sport Club (KSC).
- Anlass: Drei Heimspiele.

- Freiwillig Teilnehmer: Forscher. Sie haben sich für dieses Experiment fotografieren, die Gesichter biometrisch scannen lassen.
- Unfreiwillige Teilnehmer: alle KSC-Fans und zufällige Passanten.

Wegen Protesten der Fans zog der KSC die Genehmigung zurück. Dabei ist das Stand der Technik – und nur der erste Schritt. Nach dem individuellen „Taggen“ folgt das „Giga-Tagging“, die nachträgliche Identifizierung von Teilnehmern von Massenveranstaltungen. Irgendjemand stellt die Fotos ins Netz, brave Prosumenten „taggen“ alle Bekannten und erweitern die Datenbasis, bis auch das zunehmend automatisiert wird.

Nach dem Taggen von Standbildern (Fotos) folgt das Taggen von Videoaufzeichnungen, durch die wachsende Datenbasis auch hier zunehmend automatisiert. Identifizierte Personen können mit Suchregistern der Polizei abgeglichen werden. Bei Treffern steuert intelligente Software die Überwachungskameras im öffentlichen Raum oder Gebäuden und folgt den Observierten, bis die Polizei zugreifen kann. Nicht nur gesuchte Personen lassen sich identifizieren. Auch auffälliges Verhalten lässt sich via Mustererkennung herausfiltern. Die Grenze zwischen präventiver Beobachtung und „vorsorglichen Eingreifens“ werden fließend. Science-Fiction à la „Minority Report“ wird real.¹⁶

Der digitale Imperativ

Hier ließen sich beliebig viele weitere Anwendungen referieren. Fast täglich kommen neue „Apps“ (Applikationen, eigenständig ablaufende Anwendungen für Rechner und Smartphones) dazu und werden in der Tagespresse und im Web (nicht selten euphorisch) gehypt. Aber jede Netzaktivität hat Folgen. Letztes Jahr hatte ich als Googlesches Imperativ formuliert: „*Wenn Du nicht willst, dass etwas im Netz steht, solltest Du es nicht tun.*“¹⁷ Es ist eine Unterlassungsempfehlung bei Androhung sofortiger Publikation der mitgeschnittenen Bilder, Texte, Telefonate im Netz. Ein Jahr später lautet der zweite digitale Imperativ: „*Wenn Du nicht willst, dass etwas im Netz steht, solltest Du Dich nicht mehr im öffentlichen Raum bewegen. Irgend jemand zeichnet immer (alles) auf.*“

Die analoge Welt wird erschreckend klein. Aber auch die vielbeschworene digitale Welt des Web ist nur offen, wenn man bereit ist, mit jedem Mausklick und jeder Eingabe Informationen über sich preiszugeben, ohne zu wissen, wer was mit diesen Daten anstellt. Der im Herbst 2011 diskutierte „Bundestrojaner“¹⁸ ist ja nur ein zufällig öffentlich gewordenes Beispiel. Man wird aufgezeichnet. Immer. Immerhin: Man hat „dokumentiert“ gelebt. Eric Schmidt prognostizierte bei einem Vortrag in Berlin¹⁹, dass es im Jahr 2029 Festplatten für 100 Dollar gäbe, die sechshundert Jahre lang täglich 24 Stunden Video aufnehmen und speichern könnten. Damit könne man nicht nur das gesamte eigene, sondern auch das Leben mehrerer Generationen live aufzeichnen. Die Frage, die Schmidt auslöst, ist: „Wozu?“ Immerhin liefert er seine Einschätzung der Internetnutzer mit (weswegen sich die Frage aus seiner Sicht nicht stellt):

„Ich denke, die meisten Menschen möchten, dass Google ihnen sagt, was sie als nächstes machen sollen.“ (Interview Wall Street Journal, 2010)

Bella Digitalia. Brave New World, die dritte

Handlungsstrategien

Was tun? Der erste Schritt ist trivial, aber unvermeidlich: Abschalten. Man muss zur Besinnung kommen vor dem Nachdenken (Das ist Gigerenzers Studierstube):

„Wenn man kontinuierlich sozial vernetzt ist und sich keine Zeit nimmt, zum eigenen Nachdenken, dann können sich keine kreativen Prozesse entfalten. Wir vernichten unsere kreative Potenziale durch den Terror der Kommunikation.“²⁰

Der zweite Schritt ist schwieriger: Selektieren. Was brauche ich wirklich? Von wem? Die digitale Welt wird im Moment aufgeteilt zwischen wenigen Konzernen: Apple, Amazon und eBay, Facebook und Google, die immer mehr Dienste auf ihren Plattformen verbinden, sogenannte Portale. Ziel ist die Monopolisierung der Netzzugänge: der Nutzer bekommt alle Inhalte und Dienste bei

einem Anbieter, einschließlich Anwendungssoftware und Speicherplatz in der Cloud. Auf neudeutsch: all inclusive. Auf werbisch: Nur wo der Nutzer ist, wird für Werbung bezahlt. Darum soll er auf der Portalseite bleiben. Meine Empfehlung: Tun Sie es nicht, auch wenn es „bequemer“ scheint. Wechseln Sie Anbieter und Dienste.

Der dritte Schritt: Haushalten. Seien Sie sparsam mit Daten. Geben Sie nur notwendige Informationen ein und wählen Sie die Anbieter sorgfältig aus. Denn alle wollen nur „Ihr Bestes“: Personalisierte und validierte Daten, gerne mit ergänzenden Bewegungsprofilen durch Mobilgeräte, optional ergänzt um Daten der Kreditkarte und (demnächst) der Gesundheitskarte. Ziel ist der optimal bespielbare User, den man durch exakte Profile immer zielgenauer mit Angeboten und Anwendungen „bespielt und bespaßt“. Bedingung sind der „transparente User“ und „Ende der Privatheit“ (Zuckerberg). Es ist die Reduktion des Menschen auf Verhaltensmuster. Es ist das Ende der Individualität:

„Das *Private*, eine wesentliche Voraussetzung von Selbstbestimmung, die als normative Kategorie stets mehr bedeutet als Selbstverwirklichung, geht ebenso wie das Korrektiv der Erfahrung verloren – und könnte sich als etwas herausstellen, das man vor sich selbst schützen muß. 'Data mining' treibt das Ich, das autonome Subjekt, vor sich her.“²¹

Aber nehmen Sie es nicht persönlich. Weder Zuckerberg, noch der 2011 verstorbene „iGod“ Steve Jobs oder seine Adepten, weder die Googlianer oder irgend ein anderer Diensteanbieter ist an Ihnen als Person interessiert: „It's economy, stupid.“ (B. Clinton). Verkauft werden Profile, der Wert eines Users bemisst sich nach deren Detaillierungsgrad und dem Kommunikationsverhalten als Multiplikator. Brandneue Internetdienste wie Twitter Grader, PeerIndex oder Klout²² protokollieren daher die Aktivitäten jedes Einzelnen im Netz und ermitteln anhand dieser Aktivitäten und der Reaktionen im Netz und in „social media“-Anwendungen den „Wert“ jedes Users auf einer Skala zwischen 1 und 100. Wer viel twittert, chattet oder bloggt und viele „friends“ und „follower“ anzieht, steigt im Wert. Aktivität und Resonanz sind das Maß für Kennzahl und Ranking – in diesem ausgedachten Index aus Absurdistan.

Erst beim vierten Schritt wird es daher interessant: Gelingt es, die Techniken und technische Infrastruktur des Web und Internet human und verantwortlich zu nutzen? Kommunikationstechniken sind ja weder gut noch schlecht, sondern das Spiegelbild der Anbieter und Nutzer. Notwendig ist die Problematisierung des derzeitigen Umgangs mit Daten, um anschließend demokratische und bürgerfreundliche Lösungen zu entwickeln. Das Recht auf „informationelle Selbstbestimmung“, in Deutschland weitestgehend gesichert (Ausnahme: Bundestrojaner& Co.), ist im Netz eine Farce und international schwer durchzusetzen. Aber das gilt für alle demokratische Rechte. Die Problematisierung liegt zeitlich notwendig vor der Problemlösung, zu formulieren ist:

„Grundrecht vor Rendite, Demokratie vor Ökonomie, Stupid“.

Der abschließende Schritt ist daher mühsam: Selbst agieren statt zu konsumieren (oder nur geschwind das eigene „ZweiPunktNull-Profil“ optimieren). Die Frage lautet: Was für ein Netz etablieren wir, nicht, weil es technisch möglich ist (und sich damit Geld verdienen lässt), sondern weil der Mensch als soziales Wesen kommuniziert und Kommunikation, Öffentlichkeit und Transparenz die Grundlagen der Demokratie sind? Gelingt es, neben dem Kon- und Prosumer-, neben dem militärischen und dem Wissenschaftsnetz, Strukturen zu etablieren, die die demokratische Gesellschaft stärken? In Frage steht, ob sich im weltweit normierten, zunehmend zentralisierten Netz (Stichwort: Cloud Computing) autokratische Monopole festigen und ihre User als Konsumenten nach Renditeerwartungen medial sedieren und sinnfrei mit dem Erstellen von Profilen und (neu) z.B. „Timelines“ beschäftigen (die „Synchronisation“ von analogem und digitalem Leben durch Upload von immer mehr Texten, Bildern, Videos) – oder Alternativen entwickelt werden. Das Netz ist Infrastruktur. Was daraus wird, entscheiden wir als die Nutzer.

Epilog

Gigerenzer: „Mittlerweile aber hat sich das Center²³, wie andere Institutionen auch, der Technologie ergeben. Heute erwarten die Menschen im Zustand ständiger Alarmbereitschaft die nächste Email, die nächste SMS,

als versprechen sie sich von ihnen die endgültige, weltbewegende Erkenntnis. Ich finde es erstaunlich, dass Gelehrte der „denkenden Zunft“ ihre Aufmerksamkeit so leicht von außen beherrschen und einem Minutentakt unterwerfen lassen - wie jemand, der bereit ist, ein gutes Gespräch auf das Klingeln eines Handys hin zu unterbrechen. Würden jede Sekunde neue Mitteilungen auf meinem Bildschirm auftauchen, könnte ich keinen klaren Gedanken mehr fassen.“²⁴

Taleb: "Also habe ich mich mittlerweile auf Internetdiät gesetzt, (...). Ganz versage ich mir das Netz nicht; es handelt sich lediglich um eine strenge Diät mit strikter Rationierung. Zweifellos sind Technologien großartige Errungenschaften, aber sie haben viel zu scheußliche Nebenfolgen, die man zumal kaum je vorhersieht. Und seitdem ich mehr Zeit in der lauschigen Stille meiner Bibliothek verbringe, in der es kaum Informationsverschmutzung gibt, spüre ich, dass dies meinen Genen entspricht. Ich habe das Gefühl, ich wachse wieder.“²⁵

Literatur und Quellen

- Brandt, Reinhardt [Universitäten, 2011]: Wozu noch Universitäten? Ein Essay. Hamburg: Meiner, 2011
- Bruns, Axel [Produzter, 2009]: Vom Prosumenten zum Produzter (Auszug aus Kap. 2: Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Pro-usage. New York: Peter Lang. [www.produsage.org/files/Vom Prosumenten zum Produzter \(final.pdf\)](http://www.produsage.org/files/Vom_Prosumenten_zum_Produzter_(final.pdf))); (o.S)
- Csikszentmihalyi, Mihaly [Csikszentmihalyi, Kreativität, 1997]: Kreativität, Stuttgart: Klett-Cotta, 1997
- Felsmann, Klaus.-Dieter (Hrsg.) [Avatar, 2010]: Mein Avatar und ich. Die Interaktion von Realität und Virtualität in der Mediengesellschaft, 14. Buckower Mediengespräche, München: kopaed, 2010
- Haupt, Frederike [Selbstprostitution, 2010]: Facebook ist Selbstprostitution auf der Basis von Informationsgier. Ein Gespräch mit Ernst Pöppel, Professor für Medizinische Psychologie in München, in: FAZ vom 11. Mai 2010, S. 35
- Kelly, Kevin [Web, 2005]: We Are the Web, in: Wired Magazine 13; <http://www.wired.com/wired/archive/13.08/tech.html>
- Kreye, Andrian [Selbstwert]: Selbstwert. Neue Internetdienste ermitteln den Wert der Onlinepersönlichkeit, in: SZ vom 3. August 2011, S. 11
- Lankau, Ralf [Datenspur, 2011]: Das Ich ist eine Datenspur. Identität als Realität im digitalen Kokon, in Felsmann, Avatar, 2011, S. 57-69
- Martin-Jung, Helmut [Spinne, 2011]; Die Spinne verlässt das Netz. Google kauft Seekabel, Satelliten, Solarparks. mit den Milliarden aus der Internetwerbung dehnt der Konzern seine Geschäfte immer weiter aus, in: SZ vom 25.26. Juni 2011, S. 2

Mittelstraß, Jürgen [Internet, 2011]: Zur Zukunft des Internet. Philosophische Bemerkung. Rede bei der BMBF-Tagung „Zukünftiges Internet“ am 5.6. Juli 2011, http://www.bmbf.de/pubRD/rede_mittelstrass_2011.pdf

Rieger, Frank [Datensatz, 2020]: Der Mensch wird zum Datensatz, in: FAZ vom 15. Januar 2010, S. 33

Schatter, Günther [Agenten, 2010]: Affektive Agenten, Avatare, Apparate – Emotionale Empathie als Voraussetzung für überzeugende Charaktere künstlicher Subjekte, in: Felsmann, Avatar, 2010, S. 13-24

Schirmmacher, Frank [Internet, 2009]: Wie hat das Internet Ihr Denken verändert?, in: FAZ vom 8. Januar 2010, S. 29; www.faz.net/digitaldenken; Zugriff: 12.1.2010

Schmidt, Eric [Future, 2011]: Building the Digital Future. Vortrag in der American Academy, Berlin, 13. Mai 2011; http://americanacademy.de/home/program/past/blog/2011/05/13/building_the_digital_future/841/detail

Thiel, Thomas [Biometrie, 2011]: Die tausend Augen der Biometrie, in: FAZ vom 20. Juli 2011, S. 27

Toffler, Alvin [Wave, 1980]: The Third Wave. New York: 1980; dt. Die dritte Welle, München: Goldmann, 1980

Toffler, Alvin [Powershift, 1990]: Powershift: Knowledge, Wealth, and Violence at the Edge of the 21st Century. New York.

vorgänge. Zeitschrift für Bürgerrechte und Gesellschaftspolitik, Berlin: BWV

Hinweis: Eine erweiterte Fassung dieses Textes mit Grafiken und weiteren Quellen finden Sie unter: www.lankau.de/texte/bmg15_avatare.pdf

Anmerkungen

¹ Gerd Gigerenzer in: Schirmmacher, Internet, 2010, S.3; Gerd Gigerenzer ist Psychologe und Direktor am Max-Planck-Institut für Bildungsforschung, Berlin, sowie seit 2008 Direktor des Harding Zentrums für Risikokompetenz

² Kevin Kelly in: Schirmmacher, Internet, 2010, S.29, Forts. S. 31; Kevin Kelly ist laut FAZ-Artikel "Editor-at-Large des Web-Magazins „Wired“.

³ Dieses „in sich Ruhen bei der Arbeit“ beschreibt man in der Kreativitätsforschung als „Flow“ (Csikszentmihalyi, Kreativität, 1997, 162ff u.v.m.), ist aber nicht auf kreative Arbeit beschränkt, sondern kann bei jeder Tätigkeit erfahren werden, die ihren Zweck in sich selbst hat und die man konzentriert und unterbrechungsfrei (!) ausübt.

⁴ ... zumindest bis Google+. (sprich: Google plus) dem ein Ende setzt. Im Juli 2011 ist Google+ (Google Plus) als ein Konkurrent für Facebook gestartet. Allerdings muss man sich dort mit seinem echten Namen oder der Mobilfunk-Nummer anmelden. Das anonymisierte Mitmachen unter Pseudonym oder Nick-Name wird unterbunden, erste Teilnehmer mit falschen Namen wurden bereits von Google gelöscht.

⁵ Alvin Toffler: The Third Wave, New York: Lang, 1980; dt. Die dritte Welle, München: Goldmann, 1980

⁶ Bruns, Blogs, 2008, o.S.; Übersetzung eines gekürzten Auszugs aus Kapitel 2: Bruns: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage. New York: Peter Lang, 2009

-
- ⁷ Open Source: Software wird gemeinsam und kostenfrei entwickelt und allen Interessenten kostenlos zur Verfügung gestellt. Man kann auch selbst den Source-Code verändern, sollte diese Änderungen aber wieder lizenzfrei ins Netz stellen.
- ⁸ Siehe dazu: Günther Schatter: Affektive Agenten, Avatare, Apparate – Emotionale Empathie als Voraussetzung für überzeugende Charaktere künstlicher Subjekte, in: Felsmann, Avatar, 2010, S. 15
- ⁹ Exemplarisch: Raymond Kurzweil, The Age of Spiritual Machines. (dt. Homo S@piens, 1999)
- ¹⁰ anthropos = griech. Mensch; morphe = Form: die Menschwerdung der künstlichen/techn. Form.
- ¹¹ AI: Artificial Intelligence (engl.) bzw. KI: künstliche Intelligenz (d.).
- ¹² Die notwendige Differenzierung von Daten, Datenträgern, Wissen und Erkenntnis bleibt offen. Fixieren/Speichern lassen sich immer nur Daten, Aber so wenig, wie die Bücher in einer Bibliothek „Wissen“ sind (sondern Speichermedien), so wenig sind gespeicherte Daten „Wissen“. Zu „Wissen“ werden Daten durch das rezipierende Bewusstsein und das bleibt dem Menschen vorbehalten, ebenso wie Erkenntnisse. Maschinen können Daten kulminieren und auswerten, Aktionen starten etc, es bleiben immer notwendig vordefinierte Programmfunktionen. Andernfalls entsünde ein instabiles System mit der Folge eines Systemstillstands oder -absturzes.
- ¹³ Mittelstraß, Internet, 2011, S. 3
- ¹⁴ Mittelstraß, Internet, 2011, S. 3
- ¹⁵ Mittelstraß, Internet, 2011, ebda
- ¹⁶ Aufgabe der „Pre-Crime“-Agenten im Film „Minority Report“ ist es, Morde zu verhindern, indem mögliche Gewalttäter von durch Medikamente zu gedankenlesenden Medien („Precogs“, Präkognition) gemachten Personen vor der Tat identifiziert, von der Polizei vorsorglich verhaftet und in einem bewusstlosen Zustand aufbewahrt werden.
- ¹⁷ Bernau, Schmidt, 2010, S. 4; Lankau, Datenspur, 2011
- ¹⁸ Der Bundestrojaner müsste Bundesgriechen (Archaier, Argiver) heißen. Troja wurde zehn Jahre erfolglos von den Griechen belagert, bevor Epelos als Kriegsliege das Trojanische Pferd baute, in dem sich die tapfersten Griechen versteckten. Die Schiffe der Belagerer fuhren ab, die Trojaner zogen das Pferd in die Stadt und feierten das vermeintliche Geschenk der Kriegsgöttin Athene. Nachts stiegen die Griechen heraus, zündeten Leuchtfener an, um die Schiffe zurückzuholen und öffneten die Tore. Troja wurde durch diese List erobert. Ein Bundestrojaner würde daher Gegnern und Feinden NAIV Tür und Tor öffnen und besiegt werden.
- ¹⁹ Schmidt, Future, 2011
- ²⁰ Pöppel, zit. n. Mittelstraß, Internet, S. 8
- ²¹ Mittelstraß, Internet, 2011, S. 9
- ²² Kreye, Selbstwert, 2011, S. 11
- ²³ Center for Advanced Study in the Behavioral Sciences“ in Palo Alto
- ²⁴ Gigerenzer in: Schirrmacher, Internet, 2010, S. 31
- ²⁵ Taleb in: Schirrmacher, Internet, 2010, S. 29, des Buchs „Der schwarze Schwan“, Hanser, 2008