

*Eduard Kaeser*

## Simulo ergo sum

Es gibt kein richtiges Leben im virtuellen

Ich wünsche mir eigentlich einen Roboter.  
Er würde sich immerhin an das erinnern, was ich ihm sage.  
Mein Vater dagegen tippt während unserer Gespräche  
immer auf dem Blackberry herum.

*Ein 17-jähriger junger Mann im Gespräch mit Sherry Turkle*

Sherry Turkle, Psychologin am MIT, hat sich in den letzten zwanzig Jahren weltweit einen Namen mit ihren Studien über Mensch-Computer-Wechselwirkungen gemacht. Befragt nach einer bündigen Lagebeurteilung unserer digitalen Gesellschaft antwortete sie neulich in einem Interview: „Wir haben den Punkt erreicht, wo Simuliertes nicht mehr als Zweitbestes gilt(.) Wir erleben die erste Generation, die mit der Simulation heranwächst und darin eine Tugend sieht; und die sich schwer tut, festzustellen, wo die Realität von der Simulation – oft auf unmerkliche Weise – abweicht(.) Die Wende kam mit der Einführung des Macintosh 1984, denn dieser Computer sagte: Du brauchst nicht hinter die Bildschirmfläche zu schauen; du kannst auf der Oberfläche bleiben. So geraten wir mit der Simulation in sehr große Schwierigkeiten(.) Wir wissen nicht mehr, wie sie funktioniert. Und an diesem Punkt beginnt das Ineinanderfließen von Simuliertem und Realem. Ich glaube, wir leiden an der Bereitwilligkeit, uns zu einer Beziehung mit unbelebten Maschinen verführen zu lassen(.) Wüssten wir in der Tat ein bisschen mehr über Programmieren, hätten wir wenigstens die Mittel, um zu erkennen, dass in der Maschine niemand zuhause ist.“<sup>1</sup>

Auf Anhieb klingen diese Worte nach einer mittlerweile sattsam bekannten Technikkritik, die aus kulturpessimistischer Perspektive immer wieder einmal die Verfallsgeschichte menschlicher Tugenden und Kom-

petenzen an die Wand malt. Nun ist aber Frau Turkle keine Technikkritikerin, sondern eine erfahrene Beobachterin von Kindern und Jugendlichen in digitalen Umwelten. Sie befürwortet engagiert den Einsatz von Computern in Schule und Erziehung. Umso ernster muss ihre Sorge genommen werden angesichts von Phänomenen, die zwar kaum neu sind, aber durch die neuen Technologien eine nicht ganz geheure Alltäglichkeit bekommen haben.

Ich bezeichne sie als Empathieverschiebung vom Menschen zum Gerät. Typisch ist etwa die Aussage eines Teenagers, den Frau Turkle interviewte: „Ich habe mein I-Phone verloren, und es ist, als wäre jemand gestorben.“ Oder nach dem Film „Avatar“ rollte eine Welle kollektiver Depression durch die Internetforen. „Seit ich ‚Avatar‘ gesehen habe, bin ich niedergeschlagen“, schreibt ein Chatroomsbesucher: „Ich habe sogar schon an Selbstmord gedacht, in der Hoffnung, auf diese Weise in einer ähnlichen Welt wie Pandora wiedergeboren zu werden.“ Spiele wie „Second Life“ faszinieren heute, eine virtuelle 3D-Umgebung, in der man sich einen Avatar, d. h. eine digitale Inkarnation seiner selbst zulegen kann. Man kann in Gestalt dieses Softwareegos einkaufen, Galerien oder Konzerte besuchen, zur Schule gehen, sich um Stellen bewerben, Häuser und Grundstücke – mit realem Geld – kaufen, andere Avatare treffen, Cybersex haben usw. Das Wirtschaftsleben beginnt ins Virtuelle zu expandieren und dadurch die Arbeit umzudefinieren. Wie der amerikanische Managementwissenschaftler G. Anthony Gorry kürzlich in einem Artikel schrieb: „Mit der zunehmenden Abstraktion der Arbeit – von der physischen zur digitalen und virtuellen – (...) werden Firmen lernen müssen, nicht nur Menschen zu führen, sondern ebenso ihre künstlichen Stellvertreter.“

Wie gesagt, neu ist all dies nicht. Simulakren und Automaten ziehen den Menschen seit der Antike in ihren magischen Bann. Was uns freilich beschäftigen sollte, ist der heimliche und unaufhaltsame Umbau des Menschen in einer Welt, die er immer mehr mit künstlichen Doppelgängern bevölkert. Bisher fehlt dem größten Teil der gegenwärtigen Technikdiskussion die anthropologische Tiefe. Das heißt, meist liegt das Augenmerk auf der äußeren Geschichte der Geräte und ihres Einflusses auf Wirtschaft und Gesellschaft. Technik hat jedoch eine innere Geschichte, eine sozialpsychologische Dimension. Und gerade das Territorium zwischen Simulation und Realität scheint mir ein geeignetes Feld abzugeben, um unsere technische Zivilisation auf ihr inneres Gleichge-