

# Das digitale Zeitalter der virtuellen Realität



Das digitale Zeitalter

Hans H. Weber

26.05.2018

# Inhaltsverzeichnis

I.....	1
<b>DAS DIGITALE ZEITALTER DER VIRTUELLEN REALITÄT .....</b>	<b>1</b>
<b>NHALTSVERZEICHNIS .....</b>	<b>2</b>
<b>DER TEUFEL TANZT DURCHS INTERNET.....</b>	<b>3</b>
<b>DAS VIRTUELLE ZEITALTER:.....</b>	<b>3</b>
<b>EPOCHEN:.....</b>	<b>3</b>
<b>DIE ERSTEN SCHRITTE: .....</b>	<b>3</b>
WAS MICH BEEINDRUCKTE:.....	4
EINE WEITERE TATSACHE IST (LEIDER):.....	4
<b>WAS BEDEUTET «ERWEITERTE REALITÄT»?.....</b>	<b>6</b>
ÜBER DEREN NUTZEN UND DEREN FÄHIGKEIT DER WISSENSVERMITTLUNG: .....	6
WAS WÄRE WENN?.....	6
<b>WISSENSVERMITTLUNG:.....</b>	<b>7</b>
<b>DIE GRASSIERENDE ÜBERBEWERTUNG EINER UNKONTROLLIERTEN WISSENSANEIGNUNG ÜBER DAS INTERNET:.....</b>	<b>8</b>
WO KÖNNTE EIN GEFAHRENPOENZIAL DURCH DIE «ERWEITERTE REALITÄT» LIEGEN? .....	8
WARUM ARTIKULIERE ICH DAS AUCH IM THEOLOGISCHEN UMFELD? .....	9
<b>«BIG-DATA»: FLUCH UND SEGEN, DATENBANKEN ÜBERNEHMEN DIE AUFSICHT ÜBER DIE SOZIALGEFÜGE. ....</b>	<b>10</b>
<b>INSTRUMENTE ZUR VERHINDERUNG EINES DIGITALEN IRRLÄUFERS. ....</b>	<b>10</b>
WAS IST EIN DIGITALER IRRLÄUFER? .....	10

# Der Teufel tanzt durchs Internet

## Das virtuelle Zeitalter:

### Epochen:

Ich erinnere an den technischen Innovationsschub der Weltraumforschung nach der erfolgreichen Apollo 11 Mission.<sup>1</sup> In der Folge schwemmt eine Fülle von Produkten in



den Alltag. Sogenannte «Abfallprodukte der Apollo-Missionen» wurden industriell verarbeitet. Die Fototechnik, Übertragungstechnik, Fernsehtechnik und allgemeine Informationstechnik hielten Einzug in die technische Fachwelt. Im Zuge dieses Schubes an technischem Wissen, folgte auf

dem Fuss das «Digitale Zeitalter». 1980 wurde ich von der Armee, zur Gruppe der Generalstabsdienste, im Bereich Informatik abkommandiert. Damit erhielt ich die Gelegenheit an vorderster Front den Fortschrittsboom der Computeranwendungen mitzuerleben. Das «Digitale Zeitalter» löste das «High-Tech Zeitalter» ab, besser gesagt, die beiden integrierten sich. 1981 entwickelte die Fachgruppe INFORMATIK ein bahnbrechendes Simulationsprojekt.

### Die ersten Schritte:

KOMPASS (kompaktes Panzerabwehr Simulation System) Vergleiche ich dazu das neue Zeitalter der «Erweiterten Realität»<sup>2</sup> waren wir so etwas wie Wegbereiter. Ab 1982 durfte ich die Projektleitung zur praxisnahen Anwendung und Testphase durch die Armee übernehmen. Die Simulation basierte auf einem digitalisierten, echten Geländemodell und der interaktiven Gefechtsführung in Echtzeit (Real-Time). Im Zentrum verfügte ich über einen IBM-S1 Computer, ca. 10 Terminals und Echtdateien der eingesetzten Waffensysteme. Die Simulation wurde von der «S1» aufbereitet und gesteuert und in Echtzeit an das Rechenzentrum EMD zur Verarbeitung und Interaktion weitergeleitet. Die damalige Prozessoren Leistung, war im Vergleich zu heute, archaisch. Der gravierendste Mangel zeigte sich oft auf der technologischen Bandbreite. Wir verfügten damals nur über ein beschränktes Speichervolumen und die Prozessoren Leistung kam öfters an das Limit. Heute ist dies kein Problem mehr, die Technologie hat diese Mängel längst in den Griff bekommen. Damals forschten wir wegbereitend am Fortschritt der Computertechnik. KOMPASS erfüllte bereits die Anforderungen einer virtuellen Realität mit überlagerter Einspeisung von Interaktionen der Gefechtsführung. Nur die heute angewendete Technik der 3D-Virtualität war uns noch nicht möglich. Wir verfügten damals über Eingabeterminals mit Bildschirmen und reinen Schreibterminals (Printer mit Keyboard) zur taktischen Befehlsgebung von Panzerabwehr- und Artillerieeinsätzen. Das KOMPASS-System wurde nach einigen Jahren (Truppentestphase) abgelöst. Im Zuge der später folgenden Informationstechnologie kam es zu einer Weiterentwicklung. Nach meiner Rückkehr aus den USA arbeitete ich in einem Forschungsteam für das neue militärisches Führungs- und Informationssystem<sup>3</sup>, von 1994 bis 2008. Ein weiterer Schritt in Richtung erweiterte Realität in Theorie und Praxis.

<sup>1</sup> Apollo 11, 21. Juli 1969, Neil Armstrong und Edward Aldrin, erste Menschen auf dem Mond

<sup>2</sup> Erweiterte Realität; augmented reality (AR)

<sup>3</sup> MILFIS = militärisches Führungs- und Informationssystem



Dieses ECHTGELÄNDE wurde innerhalb von drei Wochen vollständig digitalisiert (mehrere Gelände in der Schweiz) und auf den Zentralrechner gespeichert. Wir erreichten einen Digitalisierungsgrad, der präziser als die der Landestopografie war. Das Gelände wurde in präzise Quadrate unterteilt, wobei jedes der Quadrate nach festgelegten, unterschiedlichen Kriterien beurteilt worden ist.



Computersystem  
KOMPASS 1982-  
1989

*(Aus Gründen des Datenschutzes, kann ich nicht auf die technischen Details eingehen).*

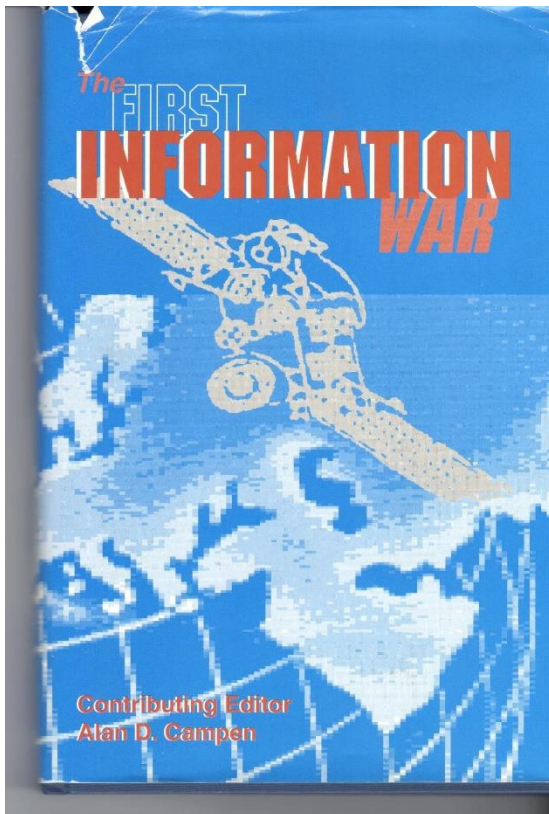
#### Was mich beeindruckte:

In der Zusammenarbeit mit bestens ausgebildeten Fachkräften aus dem Informatikbereich, ist mir aufgefallen, dass die meisten unter ihnen eine ausgesprochene Glaubenshaltung hatten. Vielleicht liegt dies in der Fähigkeit begründet, dass diese Wissenschaft ein sehr gut funktionierendes, abstraktes Denken erfordert. In der Informatikwelt wird mit extrem logischen Verknüpfungen gearbeitet. Nach meinem heutigen Wissensstand sind dies grosse Hilfen um den Schöpfungsplan und dessen Argumente besser zu verstehen. Damit hat diese Wissenschaft grundsätzlich nicht Bedrohliches an sich, in falsche Hände geratend **tanzt der Teufel durchs Internet!**

#### Eine weitere Tatsache ist (leider):

**Den jeweils grössten technischen Innovationsschub bringt nicht die laufende Forschung, sondern der Techniksprung während kriegerischen Auseinandersetzungen.** Das wurde mir sehr deutlich bewusst, nach einem Seminar 1994 in Washington D.C. Informatikspezialisten der US-amerikanischen Streitkräfte habe sich zu einer Standortbestimmung über die modernste Informations- und Führungsmittel sowie objektorientierter Programmierung getroffen. Die Rede war ausschliesslich über durch die Datenverarbeitung gewonnenen Erfahrungen während dem zweiten Golfkrieg (1991-1992). Der Softwareingenieur, der hauptsächlich an den Animationstechniken der Urwelttiere zur «Jurassic Park» Movie Reihe arbeitete, schilderte den Beginn der absolut neuartigen virtuellen Technikmöglichkeiten. 1994 wurde bereits in den Dimensionen der virtuellen Realität geforscht. Die Denkfabriken (Think-Tanks) eroberten nach und nach die heutige Wirklichkeit. Nun sprechen wir von der Verwirklichung der ERWEITERTEN REALITÄT. 1994 fehlte die finanziell erschwingliche Hardware. Operationsgeschwindigkeit im Nanobereich wurden Wirklichkeit und intelligente Speichermodule sind erschwinglich geworden. Die Softwareentwicklung war in den 90iger bis zum Millennium der Hardwareentwicklung voraus. Ab Ende 1994 wurde zukunftsorientiert geforscht um keinen Rückstand gegenüber der prozessausführenden Computertechnik zu generieren. 1994 Da wurden

beispielsweise virtuelle Kriegsgefangene generiert, auf Grund der erworbenen Datenmengen (Big-Data) während dem Golfkrieg. So sprachen 1994 Informatikspezialisten vom ersten Informationskrieg «The First Information War»<sup>4</sup> und nicht vom Golfkrieg.



Daten über alle möglichen Kampfhandlungen, Gefechtsergebnisse und nachrichtendienstliche Verhöre von Kriegsgefangenen verschwanden in einem grossen Server. Anschliessend waren die Softwareingenieure in der Lage, virtuelle Kriegsgefangene zu generieren um die Schulung der Verhörspezialisten zu unterstützen. Ich war erstaunt, als die Frage auftauchte, ob ein virtueller Gefangene gefoltert oder getötet werden könne, ohne einem Kriegsgericht überstellt zu werden?

Eine Antwort blieb aus. Ausserdem wurden Erkenntnisse zur Integration von Simulatoren in die Schulung vorgestellt. Zum ersten Mal wurden die psychomotorischen Fähigkeiten der Auszubildenden im Bereich von Fahrsimulatoren angesprochen. Die Umgebung eines Simulators anpassen um Unfälle zu vermeiden. Wie am folgenden Beispiel. Ein Panzer-Fahrer nimmt dies wahr und sein Fahrverhalten entspricht seinem Gefühl, ein Leichtfahrzeug zu steuern. Die Auswirkungen sind Ausbrechen und

unrealistische Bremsmanöver, übersetzte Geschwindigkeit. Die Modellluke durch eine Panzertüre ersetzt, bringt dem Fahrer das Gefühl einen Panzer zu fahren.

Die erworbenen Kenntnisse, während meiner USA-Abkommandierung, kamen mir zu Gute, um in der Schweiz in einem Forschungsteam für Informations- und Führungstechnik aufgenommen zu werden. Wir entwickelten Führungsmechanismen und verknüpfte Informationstechniken für den modernen Gefechtseinsatz (MILFIS).

**Der Krieg ist der Motor des unkontrollierbaren technischen Hypes und öffnet die Finanzschleusen. Das ist und bleibt eine Tatsache und kann über Moralbegriffe nicht eingedämmt werden. Aber auf jeden Krieg folgt eine Katharsis, die jedoch nur kurze Zeit anhält. Die menschlichen Sozialsysteme sind einer dauernden Erosion unterworfen. Der individuelle, Machtmensch ist sich selbst am nächsten und wird zu Gunsten seines eigenen Wohls Entscheidungen fällen. Daneben ist die Gleichgültigkeit der Massen gegenüber Ereignissen die diese nicht unmittelbar betreffen äusserst stark. Meine Erfahrung geht ebenfalls dahin, dass die profanere Schicht dieser Masse, sich absolut nicht mit Problemen befassen will, die sich leicht delegieren lassen. Hauptsache die Mitmenschen stören meinen inneren Frieden und meine Behaglichkeit nicht. Ich habe im Zusammenhang mit den geschilderten Erfahrungen innerhalb des Department of Defense (USA) den Versuch gewagt, einen Vortrag über den «Heiligen Krieg» durchzuführen. Das Interesse in der Pfarrei war eher gering. Die internen Mitarbeiter der Pfarrei scheuten sich über den «bösen» Krieg zu reden und die Pfarreimitglieder wollten sich nicht mit den**



<sup>4</sup> The First Information War, by Alan D. Campen, AFCEA International Press, Fairfax, Virginia. «The story of communications, computers and intelligence systems in the Persian Gulf War»



**Problemen der Flüchtlingskrise und den historisch-politischen Fakten beschäftigen. Wir freuen uns natürlich wohlbehaltene, zufriedene und kritiklose Pfarreimitglieder zu haben.**

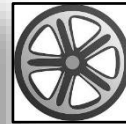
## Was bedeutet «Erweiterte Realität»?

Über deren Nutzen und deren Fähigkeit der Wissensvermittlung:

Gut mag ich mich erinnern, als Automechanikerlehrling, wenn in der Gewerbeschule eine wilde



Schwungrad an der Mausefalle? Da staunen der Laie und der Fachmann wundert sich!



Theorie vorgetragen worden ist, welche mit der «mechanischen Wirklichkeit» unvereinbar war, dass wir dies als «Schwungrad an der Mausefalle» bezeichneten. Eine Konstruktion die nichts bewirkt, jedoch auf geniale Weise ihre Nutzlosigkeit präsentiert. Als Beispiel: «Wenn ein Fahrzeug zu hoch ist um einen Tunnel zu

befahren, dann muss die Luft aus den Pneus entfernt werden»!

Einerseits ist mir bewusstgeworden, welchen Altersunterschied ich zu bewältigen habe, um in der heutigen Welt das zu sehen, was meine jungen Kollegen zu sehen vermeinen. Andererseits ist mir klargeworden, was Vereinfachung «Simplifizieren» für Folgen haben könnte. Da ich selber die erklärende Bildersprache verwende habe ich ein gewisses Verständnis für die Visualisierung.



## Was wäre wenn?

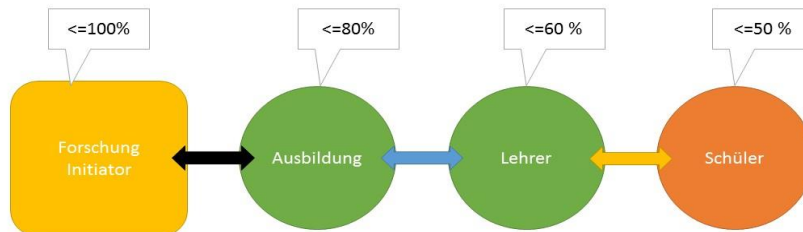


So könnte eine eucharistische Feier in der Zukunft aussehen. Bildschirm anstelle

des Ambo! Der Mensch, sowieso an die digitale Umwelt gewöhnt und verwöhnt, gelangt präzise, ohne Umschweif und zielgerichtet an die komprimierte Information. Er benötigt keinen Störenfried von Priester, der nur vom Geschehen ablenken will. Versunken in der selbstgewählten Einsamkeit, Mit Kopfhörer und 3-D-Brille; ein Erlebnis!

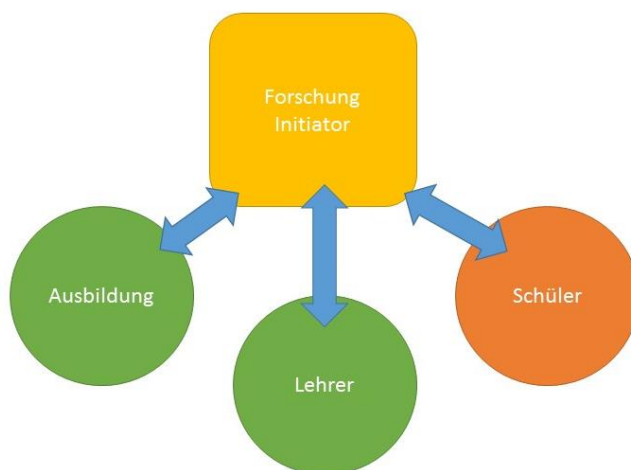
## Wissensvermittlung:

Die moderne Wissensvermittlung, wie durch den Einsatz digital vernetzter Hilfsmittel, arbeitet wesentlich verlustfreier, da eine «grenzenlose» Interkommunikation möglich ist.



**Theoretische Annahme des Wissensverlustes bei Frontalunterricht**

## Interaktive Direktkoppelung verringert Verluste



In diesem Falle gewinnt die moderne Methodik der interaktiven Wissensvermittlung. Nach meinen Erfahrungen ist diese Aussage zutreffend für die rein kognitive Wissensvermittlung. Weit schwieriger zu vermitteln ist der psychomotorische Lernprozess. Dieser setzt nicht nur auf die kognitiven Fähigkeiten des AZUBI, sondern erfordert auch motorische Intelligenz und biologische Verknüpfungen. Ich glaube hier liegt das Problem zwischen Wissen und Praxis. Wird einer der beiden Komponenten überbewertet entsteht ein Ungleichgewicht, das heißt wiederum Wissens- oder Praxisverlust. Wir technischen Ausbilder mussten beide Methoden miteinander verbinden. Fällt ein Teil weg, so äußert sich das bei der Erfolgsbilanz der AZUBI (so bei technischen Berufen). Ich bin der Ansicht, dass die Zukunft ebenfalls «Generalisten» benötigt und nur Spezialisten. Der Wissensverlust über das Spezialistentum hat hauptsächlich in den USA tiefe Spuren hinterlassen. Die USA ist bemüht, ein ähnliches Schulungssystem einzuführen. Wissen und Praxis enger zu verbinden.

## Die grassierende Überbewertung einer unkontrollierten Wissensaneignung über das Internet:

Im Laufe meiner eigenen Erfahrungen im Umgang mit der Virtualität oder der erweiterten Realität ist mir aufgefallen, dass bedeutend mehr Sensoren mitebezo-gen werden müssen, um ein erfolgreiches Aneignen von Wissen zu erreichen. Die Wahrnehmung über das Auge ist sehr effizient. Das ist nützlich im Erfassungsbereich virtueller Darstellungen. Nachteilig ist jedoch, dass die Effizienz das Gesehene ins Gedächtnis zu speichern dem Tempo bildlicher Verarbeitung nicht nachkommen kann. Eine kompakte Wissensvermittlung nur über die Virtualität ist verlustreich, viel zu einseitig und stressbeladen. Es fehlen die natürlich vorhandenen Impulse um das Gesehene zu hinterfragen. Um die Virtualität besser in das Bewusstsein einzubauen muss eine Analyse des Gesehenen nachfolgen. Die Analyse verknüpft die Eindrücke mit dem eigenen Wissen. Ein analytisches Studium transformiert das Geschaute durch die Interaktion von Erfahrung, eigener Befindlichkeit, eigenem Biorhythmus, und dem eigenen Wissensschatz zu einer bleibenden Haftung im Gedächtnis. Ich kann mir nicht vorstellen, dass die hohen Erwartungen der Informatikspezialisten realisiert werden können. Nehme



ich als Beispiel das nun allbekannte Phänomen von «Pokémon Go». Der Spieler navigiert sich, mit Hilfe des Grafikdisplays (mit Kamerainput) seines Spielgerätes, in der realen Umwelt. Das ist die eine Ebene der Realität. Die Avatars<sup>5</sup> (Pokémons) werden auf das Bild des Grafikdisplays, abhängig von der Bewegungsrichtung des Spielers, eingeblendet. Das ist die überlagerte Realität.

Es zeigt sich deutlich, dass nach dem Aufkommen des Spiels ein weltweiter Hype entstand. Die Pokémon-Spieler waren überall präsent. Es wurde sogar von einem neuen, effektiven Gruppenerlebnis gesprochen, einem intensiven Kommunikationseffekt. Lassen wir die Zeit darüber entscheiden. Der Hype ist vorbei, die Entwickler haben eine Menge Geld generiert, das sie in die Forschung einfließen lassen. Nach dem ersten Kennenlernen folgten die Statements der immer in Fülle kritisch agierender Spezialisten. Die Nachhaltigkeit ist ausgebremst. Der Boom ist am Abklingen, die zwischenmenschlichen Kontakte reduzieren sich wieder zur Normalität. Die Nachhaltigkeit ist dem Gesetz des Vergessens unterworfen. Es kommt nicht zu einem neuen bedrohlichen Kulturumschwung. In Erinnerung an einen Vorläufer des Pokémon, ein ebenfalls elektronisch, virtuelles Medium, Tamagotchi war sein Name.



### Wo könnte ein Gefahrenpotenzial durch die «Erweiterte Realität» liegen?

Die Potenz der Informationsmenge, die durch den Einsatz dieser Technik, innert kürzester Zeit den Empfängern weitergegeben werden kann, ist nicht kontrollierbar, verlangt unbewusste, sofortige Reaktionen. Ich bin mir sicher, dass das Pokémon der Anfang einer virtuellen Entwicklungsserie sein wird. Es besteht die Möglichkeit, innert kurzer Zeit eine Verknüpfung diverser Realitäten auf einmal zu schaffen, die gezielt im Bereich der Informationstechnik eingesetzt werden können. Inzwischen werden Massenmedien immer mehr «von unten her» und nicht über zuverlässige Quellen beliefert. Damit wird, oder kann ein Ereignis unkontrollierbar ausufern. Wieder ein Beispiel aus der Praxis. Der Amokläufer von München, im Juli dieses Jahres. Sofort nach der Tat haben verschiedene Passanten

<sup>5</sup> Der Avatar ist eine künstliche, virtuelle Person.



mit ihren Aufnahmegeräten Fotos und Videos an die Medien geschickt. Damit meine ich den Informationsfluss, unkontrolliert von unten her. Den Medien fehlte jede Zeit um eine seriöse Recherche durchzuführen, sie haben sofort alles ins Netz gesetzt. Das irritierte nicht nur die Polizeikräfte, das desorientierte auch die unbeteiligte Bevölkerung. Mir sind immer noch die Bilder präsent, wie Besucher des Hofbräuhaus aus den Fenstern auf die Strasse gesprungen sind. Sie wurden desorientiert, dass noch mehrere Amokläufer in der Stadt wüten würden. Dieses Phänomen passt ins Schema der unkontrollierten Masse an Informationen die innert kürzester Zeit über die Medienkanäle nach aussen verteilt werden. Sensationslust, Selbstüberschätzung, finanzieller Gewinn der erste zu sein und pure Dummheit verlangen ihren Tribut. **Die Technik ist vorhanden, doch deren Beherrschung hinkt ganz doll hinterher!**

### Warum artikuliere ich das auch im theologischen Umfeld?

Wissensaneignung ist mit Aufwand verbunden. Nach einiger Zeit intensivem Studiums lernt die Erfahrung, nach richtigen Verknüpfungen zu suchen. Ausserdem entwickelt sich ein natürliches Selektionsverfahren und die Fähigkeit wichtiges von weniger wichtigem zu trennen. Meiner Meinung wird eine einseitig ausgerichtete Strategie der Theologie nicht gerecht. Ich vertrete die Meinung, dass Bilder sakraler Kunstrichtung eine Hilfe darstellen um die Phantasie und jenseitige Vorstellungswelt zu unterstützen. Sie sind niemals das einzige Mittel der Wissensvermittlung.



#### Virtuelle Verknüpfung

Das Wort darf nicht fehlen. Die gewohnte bildliche Kommunikation ist stumm. Wie schon einmal angesprochen

lebt unser christlicher Glaube durch das Zusammenspiel von der Vielzahl von visuellen- und akustischen- Informationen. Noch besser mit der Möglichkeit der Interkommunikation. Die verschiedensten Ebenen fügen sich zum Erlebnis. Je grösser die Anzahl der sinnlichen Impulse und Eindrücke sind, desto inniger ist das eucharistische Erlebnis. Ob in der Zukunft vermehrt auf die zusätzliche visuelle, respektive Virtualität gesetzt wird ist höchst wahrscheinlich. Als alleinige Unterstützung einer eucharistischen Handlung ist sie ungeeignet. Das stört mich auch hinsichtlich der **visuellen Theologie**, Es ist wichtig, dass ein ganzheitliches «**Asylum Misterii**» verwirklicht werden könnte.



**Virtuelle Konstruktionen (Bilder zur Wiederverwendung und Veränderung freigegeben) Werke von Salvador Dali und Fedor Bronnikov.**

## «Big-Data»: Fluch und Segen, Datenbanken übernehmen die Aufsicht über die Sozialgefüge.

**Die moderne, freie Welt steht vermutlich vor der grössten Herausforderung durch den Niedergang der Menschlichkeit und deren Ersatz durch Algorithmen gesteuerter Logik.** Während den letzten Wochen, durch die unglaublich negativen Informationen aus den USA, hat meine Wahlheimat jede Attraktivität verloren. Ein unamerikanischer Wahlkampf, in dem beide unwählbaren Kandidaten



jedes Gespür zur US-Amerikanischen Verfassung verlassen haben und mit Hilfe des «Cyberspace», eine grossartige technische Errungenschaft, zu ihren persönlichen Gunsten ad absurdum führen. Entscheidende Faktoren spielen die Datenbanken die längst den gläsernen Wähler kreiert haben. Die Macht der Daten hat längst die Dimensionen von George Orwells Prophezeiungen, in seines Roman 1984,

übertraffen. Beide Präsidentschaftskandidaten bedienen sich der Manipulation durch Flash-Infos<sup>6</sup>, ohne auf deren Wahrheit zu achten. Ausserdem werden die Daten-Systeme benötigt um das grassierende Übel der sogenannten Trendmeldungen in pausenloser Abfolge durch die Medien zu verbreiten. Nicht nur der Mangel an charakterlichen, menschlichen und ethischen Eigenschaften sind das Menetekel der Präsidentschaftswahlen 2016 in den USA, sondern auch der Missbrauch des Datenschutzes. Sicher ist: «Es wachsen keine Bäume in den Himmel»! Das Regulierungsgesetz der Schöpfung greift behutsam in Richtung einer unkontrollierbaren Datenflut, die sich schlussendlich selbst aushebeln wird. Statt einer digitaltechnischen Innovation in Richtung digitales-Zeitalter, könnte leicht zu einem Super Gau der gesamten Informations- und Medienpräsenz werden. Sind die Sozialsysteme der Supermächte an ihren Grenzen gekommen? **Die Instrumente um dies zu verhindern sind vorhanden. Der Individualismus und blindes Machtstreben sind uralte Phänomene der Gesellschaft und tauchen immer verstärkt auf, wenn ein Wechsel bevorsteht. Somit kann ich mir nicht vorstellen, dass Gott einen technischen Wandel kreieren lässt, der seine Schöpfung aushebeln lässt. Wie oft in solchen immer wiederkehrenden Situationen, wird die Vernunft und die Hoffnung Oberhand gewinnen. Vielleicht ist es besser von Vorsehung zu sprechen?**

### Instrumente zur Verhinderung eines digitalen Irrläufers.

Die grundlegenden Instrumente sind bestens bekannt. Da wäre einmal die Vernunft. Vernunft setzt das Wissen voraus um Argumente zu definieren. Dazu gesellt sich die Hoffnung. Die Hoffnung ist das Schutzschild gegen das Scheitern. Ebenso gehört die Interkommunikation dazu. Interkommunikation stärkt das Selbstbewusstsein, seine Ideen zu verteidigen. Nicht zu unterschätzen ist der Humor. Humor ist die Waffe der Narren, die mit Verstand die Wahrheit schützen. Die Beharrlichkeit stärkt die Überzeugungskraft. Die Flügel der Kreativität ist die Phantasie. Die Ruhe stärkt den Durchhaltewillen.

### Was ist ein digitaler Irrläufer?

Lange Zeit habe ich mir überlegt, wie griffig ich diese Frage beantworten könnte. Heute Morgen, bei Kaffee und Zeitung in einem bequemen, kleinen Restaurant habe ich eine von vielen Antworten gefunden. Drei junge Personen sitzen am Nebentisch. Die zwei jungen Frauen und der junge Mann kennen sich. Sie reden nicht miteinander, sie sind vollständig in die selbstgewählte Einsamkeit hinübergetreten und fingern eifrig auf ihren I-Pods. Sie bestellen notgedrungen redend ihre Konsumation. Sie schauen ab und zu aufeinander. Nach gut zehn Minuten sagt der junge Mann «Tschüss». Danach gehen die beiden jungen Frauen miteinander, schweigsam und in sich gekehrt aus dem Lokal. Drei junge Menschen, unmöglich miteinander ins Gespräch zu kommen, feiern diese

<sup>6</sup> Flash-Infos sind aufblitzende Kurzinformationen ohne recherchierte Grundlagen.

moderne Art des sozialen Kontaktverlustes. Ohne die digitalen Geräte, wären diese Art des Zusammenlebens absolut unmöglich. Aussichten? Wenn der zukünftige Verkehrsfluss noch einigermaßen kontrolliert werden kann, dann ist das selbststeuernde Fahrzeug eine Option. Der Mensch lässt sich steuern, er lässt sich konsumieren, er lässt sich bequem über Internet-Shopping, Internet-Banking, bedienen ohne mit einem Mitmenschen in Kontakt kommen zu müssen. Er lässt sich, habe ich heute gelesen, in ein Date-Burnout schmeissen, weil das Internet ihm keine seinen Vorstellungen entsprechenden Partnerschaft garantieren kann. Der moderne Mensch ist strikte auf Datenschutz eingestellt, produziert sich auf dem «Fratzenbuch» als ein Individuum mit tausend Freunden. Lässt sich bereitwillig via Kundenkarte der Grossverteiler bespitzeln.

17. November 2020

Hans H. Weber