

EGO - Das Spiel des Lebens

Teil 1

Martin Ulrich

Frank Schirrmacher legt vier Jahre nach seinem internetkritischen „Payback“ (siehe TAXI Nr. 70) ein weiteres Buch nach, mit dem er in dieselbe Kerbe schlägt, diesmal tut er es allerdings noch einen ganzen Zacken tiefer: Subtilste psychologische Auswirkungen dessen, was der Computer mit uns anstellt, zeigt er mit grosser Schärfe auf.

Getrieben von der Angst, dass totalitäre Systeme wie die Sowjetunion den Menschen dadurch entmündigen würden, dass sie behaupten zu wissen, was das Beste für ihn ist, haben die westlichen Ökonomen einen Gegenentwurf dazu erdacht: Dass jeder nur noch das tut, was für sein Eigeninteresse das Beste ist.

Als nach dem Ende des Kalten Krieges das Spiel der Supermächte vorbei war, konnte man diese Theorie nicht mehr einfach zurückpfeifen. Stattdessen begann das Spiel mit der eigenen Bevölkerung, ein alltäglicher Kalter Krieg der Bürger untereinander. Alle Facebooks, Ebays und Amazons der Welt funktionieren heute noch nach Prämissen aus dem Kalten Krieg, einer vom absoluten Egoismus des Einzelnen ausgehenden Informationsökonomie. „Warum tun wir, was wir tun? Warum lieben wir, was wir lieben?“ Fragen, so vielschichtig, dass sie kaum jemand für sich selbst beantworten kann. Uns ist nicht bewusst, dass längst andere die Antworten für uns geben...

Köpferollen

Kurz nach der Französischen Revolution wurden billige Arbeitskräfte beschäftigt, die in der Massenfabrikation einfache Rechenaufgaben erledigen sollten. Und erstaunlicherweise nannte man sie bereits: „Computer“. Es waren grösstenteils ehemalige Friseure, die durch den neuesten Trend der revolutionären Haar-mode und die bedauerliche Kopflosigkeit

ihrer früheren adligen Kunden arbeitslos geworden waren. Gewiss fühlt man sich wohler, wenn ein Friseur rechnet, als wenn der Henker einem die Haare schneidet, aber auf die eine oder andere Art fordert jede Revolution Köpfe.

Als die Berliner Mauer fiel, wurde das ganze Wissen tausender roter Denker total überflüssig gemacht, die ein Leben lang Marxismus-Leninismus und historischen Materialismus gebüffelt hatten. SED-Funktionäre wurden Immobilienmakler, Staatskundeführer wechselten in die Gastronomie. Was kaum jemand sah: Auch im Westen mutierte der Denkapparat. Während sich Philosophen und Journalisten noch mit den Frisuren beschäftigten, und eine der beliebtesten Perücken des Denkens „Globalisierung“ hiess, verloren Atom-Physiker ihre Köpfe: Sie wurden dort nicht mehr gebraucht, wo sie die Anatomie der Gesellschaft bisher vorgesehen hatte.

Die Quants

Eine derartige Verschiebung der grauen Zellen eines Staates geschieht kaum je deshalb, weil es irgendwo einen neuen Einstein geben würde oder weil man bessere Antworten hätte, sondern die Köpfe und Talente wandern ganz einfach dorthin ab, wo es mehr Prestige und grössere finanzielle „incentives“ gibt: An die Wallstreet.

Der Physiker Joseph M. Pimbley hatte seinen Kollegen sogar in einer Kongress-



rede die Wall Street empfohlen: „Physiker können der Gesellschaft vielleicht am besten dienen, wenn sie eine Karriere in der Finanzwirtschaft machen. Was für eine aufhetzerische Behauptung! Glaube ich das wirklich? Nein, eigentlich nicht. Aber wir sind gezwungen, darüber zu diskutieren. Wenn Einstein heute jung wäre“, so rief er am Ende den versammelten amerikanischen Physikern zu, „würde er vielleicht an der Wall Street arbeiten.“

Anfangs wurden die Akademiker dort von den „richtigen“ Brokern belächelt, heute aber spielen sie zuoberst mit. Die Arbeitsumgebung der sogenannten „Quants“, wie sie getauft wurden, fühlt sich ganz anders an als die übliche Börse. Kein Geschrei, sondern meist konzentrierte Stille. Die Quants versuchen Muster im Weltgeschehen zu erkennen, und automatische Algorithmen darauf zuzuschneiden, für den Hochfrequenzhandel z.B. die Black-Scholes-Formel. In

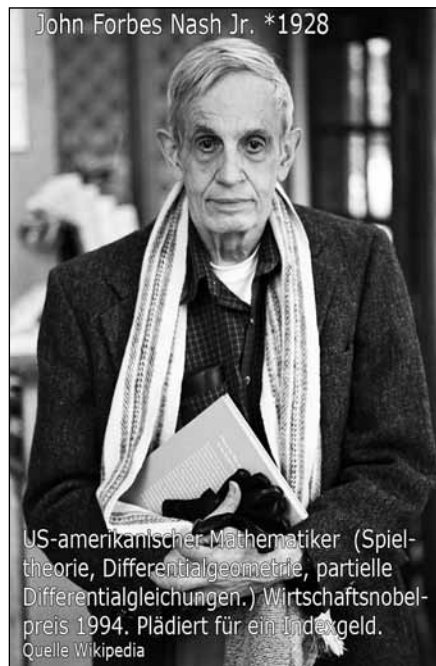
den Achtzigerjahren wurde diese hochgejubelte Formel - ein Preismodell für Optionen - sogar auf eine eigene Taste in den Taschenrechnern von Texas Instruments fest einprogrammiert.

Die Geschichte endete für die Begründer der Formel in einem Fiasko: Ihr Fonds ging spektakulär pleite. Nichtsdestotrotz liess man die Quants weiter fuhrwerken und ihre sogenannte Spieltheorie in den Börsenhandel implementieren.

Die Spieltheorie

Die verharmlosend so genannte „Spieltheorie“ wurde von John F. Nash erfunden, und geht davon aus, alle Menschen würden permanent gegeneinander strategisieren wie z.B. im „Gefangenendilemma“. Später wurde bekannt, dass Nash pathologisch paranoid war (was den Stoff zum Hollywoodfilm „A Beautiful Mind“ bot). Nashs Theorien waren zu dem Zeitpunkt aber bereits weit in die ganze Welt hinaus gewuchert.

Bereits lange zuvor (erste Erwähnung 1888) nahm man zur Vereinfachung einer überkomplexen Welt und zur Beschleunigung des Geschäftsverkehrs einen hypothetischen „homo oeconomicus“ an: „Rational“ verhält sich ein Mensch, wenn er egoistisch handelt. Das Modell geriet immer mehr zum Double des richtigen Menschen, und begann ihn sogar zu verdrängen, denn Nashs Theorien waren wie selbsterfüllende Prophezeiungen: Da das Modell dem Menschen nicht gerecht wurde, und darin scheiterte, ihn berechenbar zu machen, musste stattdessen der Mensch dem Modell gerecht werden, und sich immer berechenbarer verhalten, um ins Modell zu passen... Nichts tun, was der Computer nicht erwarten würde.



John Forbes Nash Jr. *1928

US-amerikanischer Mathematiker (Spieltheorie, Differentialgeometrie, partielle Differentialgleichungen.) Wirtschaftsnobelpreis 1994. Plädiert für ein Indexgeld.
Quelle Wikipedia

„Nash-Equilibrium“ und „Gleichgewicht des Schreckens“

„Wann muss man bei einem Duell schiessen? Wie findet man heraus, ob der andere überhaupt noch eine Kugel hat? Wann muss man ausweichen, wenn zwei Autos aufeinander zurasen, und der Erste, der ausweicht, das Spiel verliert?“ Den jeweils besten strategischen Spielzug unter Berücksichtigung des besten Spielzugs des anderen vollführen und damit eine Art Gleichgewicht herstellen.

Das ist das Nash-Equilibrium, und es ist nichts anderes als die mathematische Weltformel für konsequenten und erfolgreichen Egoismus. Die Verfügbarkeit der Atombombe führte zur MAD-Strategie (Mutually Assured Destruction) und dies

befeuerte spieltheoretische Überlegungen wie: „Was denkt der Feind, wenn er weiss, dass ich weiss, dass er weiss, was ich denke, was er... usw.“

Die RAND Corp.

Geschützt von bombensicherem Betonsassen hochtrainierte US-Luftüberwachungssoldaten tagelang angestrengt in Radarbildschirme stierend, bis die einschläfernde Monitor-Abtastrate sowie die Stumpfheit der Arbeit ihre Wirkung zeitigten: Ein Offizier, der den Zweiten Weltkrieg ohne Kratzer überstanden hat, bringt es gar fertig, sich auf dem Weg zur Kaffeemaschine das Bein zu brechen.

Eine Armee-Denkfabrik von Ökonomen, Psychologen und Soziologen hatte das Unmögliche versucht, dieses Problem zu lösen: Wie soll man jemanden gegen die hypnotische Kraft seiner eigenen Waffe trainieren? Wissenschaftler überwachten nun die Soldaten mit lochkartengesteuerten Kameras. RANDs tieferes Ziel dabei war es, die Seele der Soldaten zu quantifizieren, zu computerisieren, mathematisch zu berechnen. Nicht nur Menschen sollten Maschinen bedienen, sondern die Maschinen sollten lernen, Menschen zu bedienen. Deshalb mussten Menschen lernen, sich maschinenlesbar zu verhalten. Man musste ihnen ausserdem beibringen, dass das, was sie auf dem Schirm betrachteten, ein Spiel war. Ein unerbittliches, bei dem die Russen alles tun würden, um einen reinzulegen. Man musste also ständig ihre nächsten Züge voraussagen - was den „Spieler“ wach hielt, der sich nun vorstellen konnte, in ein „Pokerface“ zu blicken statt in einen matten Monitor.

Dr. Seltsam lernt die Bombe lieben

Herman Kahn war der bekannteste Exponent von RAND und bot Kubrick das reale Vorbild für Dr. Strangelove. Er hielt vor Tausenden von Begeisterten Vorträge über die Ökonomie des thermonuklearen Krieges, die aus heutiger Sicht als geisteskrank gelten würden - beispielsweise rechnete Kahn seinem



Herman Kahn 1922 - 1983. US-amerikanischer Stratege, Kybernetiker und Futurologe.
Quelle: Wikipedia

Die RAND Corporation („Research ANd Development“, deutsch: Forschung und Entwicklung) ist eine Denkfabrik in den USA, die nach Ende des Zweiten Weltkriegs gegründet wurde, um die Streitkräfte der USA zu beraten. Am 14. Mai 1948 wurde aus dem Project RAND mit Unterstützung der Ford Foundation die Non-Profit-Organisation RAND. RAND-Experten spielten eine Rolle im Koreakrieg und der Propaganda des Kalten Krieges. Seitdem ist diese Organisation stark gewachsen und arbeitet mittlerweile auch mit anderen staatlichen, aber auch wirtschaftlichen Institutionen zusammen.

Die Denkfabrik hat heute in ihren acht Standorten in Santa Monica (Zentrale), Arlington, Pittsburgh, New York City (Bildungsrat), Leiden (Europazentrale), Berlin, Cambridge und Doha 1600 Beschäftigte. Zu den von RAND bearbeiteten Themen gehörten in den letzten Jahren unter anderem die wachsende Fettleibigkeit der Amerikaner, zukünftige Anforderungen für den militärischen Flugzeugbau, das Problem des Drogenmissbrauchs an amerikanischen High Schools oder Schutzmöglichkeiten gegen terroristische Angriffe.

Quelle: wikipedia



schaudernd-erregten Publikum vor, dass der grösste anzunehmende Atomangriff der Sowjetunion alle 53 grösseren Metropolen der USA vernichten würde. Allerdings lebten ja 60 Prozent der Amerikaner überhaupt nicht in Metropolen - so Kahn: „Könnten Sie damit leben? Ja. Die Menschen in den Zielgebieten wären ausgerottet. Sie würden die Toten aber nicht sehen, verstehen Sie? Es wäre nicht vor Ihrer Haustür. Sie würden hören, dass New York zerstört worden ist, aber Sie wären ja in Princeton“

Es ist schwer zu sagen, was an Kahns öffentlichen Auftritten selbst wiederum ein Spiel im Spiel war, ein Bluff an die Adresse der Sowjets, um zu signalisieren, dass man bereit sei, Zivilisten zu opfern. Selbst die Veröffentlichungspraxis von RAND folgte offenbar spieltheoretischen Konzepten, dass heisst manches wurde nur veröffentlicht, damit der Gegner dachte, dass RAND denkt...

Es konnte damals bisweilen auch passieren, dass ein Autor Texte veröffentlichte, in denen das Gegenteil von dem stand, was er in seinen militärischen Geheimpapieren schrieb.

Kriegstaktiken auf den Alltag angewandt

Früher war die Bombe das Drohmittel, heute drohen „systemrelevante“ Banken spieltheoretisch damit, dass ihr Untergang, wenn sie nicht „gerettet“ werden, zum Untergang des gesamten Finanzsystems wird - Rettet uns, damit ihr euch nützt.

Die Überzeugung, dass man Entscheidungen am besten losgelöst von Emotionen, Skrupeln und Konventionen trifft, setzte sich damals rasch auch

ausserhalb der Kasernen durch, denn die RAND-Leute redeten zuhause ihren Ehefrauen ein, dass auch die Entscheidung für eine neue Waschmaschine ein „Optimierungsproblem“ sei.

Als mathematische Formel ist dies alles kompliziert. Aber eigentlich muss niemand die Formel lernen, denn in einer Umgebung, die dies erfordert, handeln wir automatisch nach ihr. Die Formeln finden sich heute auf Auktionsplattformen, in Werbe-Algorithmen, sozialen Netzwerken usw. „Jedermann“, fasst der Wissenschaftshistoriker Mirowski zusammen, wird durch sie „zu einem kleinen Agenten, und wir alle versuchen uns gegenseitig über den Tisch zu ziehen“. Unsere ganze Welt ist konsequenterweise eine Welt des In-den-Kopf-Eindringens geworden. Eigentlich passt dies ganz ins Bild des Agenten im Neoliberalismus. Jeder Mensch wird auf den Status eines Unternehmers seiner eigenen Ich-AG reduziert.

Auch die behavioristischen Ideen B. F. Skinners passten hervorragend dazu. Der Behaviourismus (Verhaltenspsychologie) bestimmt wesentlich das Design von Plattformen wie Facebook, sie laufen nach dem Muster: „Tue dies“ - „Bekomme diese Belohnung“. Der nächste Schritt: „Gamification“ gestaltet die Arbeitswelt wie ein Videospiel: Belohnungen und Abzeichen gibt es bald auch dafür, dass man Parteiveranstaltungen besucht, Webseiten der Politiker anklickt, die radikalste Idee ist es, sogar „Wählerlotterien“ zu veranstalten. Jeder Wähler erhält mit der Stimmabgabe ein Lotterielos - ein „Incentive“ gegen Wahlmüdigkeit. Oder die Versicherung sagt einem: Fahre jetzt 10 km auf dem Heim-

trainer und erreiche den nächsten Level.

Angst als Argument

Die Theorie beschreibt nicht nur Handeln, sondern erzwingt Handeln - sie ist nicht nur deskriptiv, sondern auch normativ. Sie postuliert nicht nur Egoisten - sie produziert sie. Es gibt somit keinen wahren Altruismus: Die Einsicht, dass es im eigenen Interesse sein kann, auf einen möglichen Profit (oder Sieg) zu verzichten, entsteht bei ihr nicht durch irgendeinen moralischen Code, sondern einzig aus Angst vor Strafe. Denn zu den von ihr definierten zwei „Charaktereigenschaften“ des Menschen - Egoismus und Profitmaximierung - kommt noch eine dritte hinzu: die pure Angst. Die Angst entspringt einer Logik, die im Kalten Krieg wieder und wieder durchgespielt wurde: Vernünftiges Verhalten des Gegners entsteht nicht durch vernünftige Argumente, sondern durch Drohungen und Angst vor Vernichtung.

Wirtschaftskrieg

Die Quants sitzen vor den Bildschirmen, genau wie es einst die Radarcrews taten. Wer heute in die Büros und auf die Bildschirme in die stahlgeschützten und hoch gesicherten Code-Rooms der Quants schaut, sieht etwas, was genauso gut eine Kommandozentrale des Militärs sein könnte. Die Maschinen, die Räume, die Screens, das sekundenschnelle Absaugen des Sauerstoffs, um Flächenbrände zu vermeiden. „Skalpieren“, „killen“, „ausblasen“ sind die Verben, die man hier liebt. Bei einer Investmentbank programmierten sie ihre Computer so, dass aus den Lautsprechern bei Kurs- oder Zinsveränderungen Kriegsgeräusche drangen. An regen Handelstagen waren die Flure

Burrhus Frederic Skinner, 1904 - 1990, war ein US-amerikanischer Psychologe und der prominenteste Vertreter des Behaviorismus in den USA. Er prägte die Bezeichnung operante Konditionierung, erfand das sogenannte programmierte Lernen und verfasste den weltweit beachteten utopischen Roman Walden Two (Futurum Zwei). Skinner wurde 2002 in der Fachzeitschrift Review of General Psychology vor Jean Piaget und Sigmund Freud als der bedeutendste Psychologe des 20. Jahrhunderts bezeichnet.

Behaviorismus benennt das wissenschaftstheoretische Konzept, Verhalten von Menschen und Tieren mit naturwissenschaftlichen Methoden - ohne Introspektion oder Einfühlung - zu untersuchen und zu erklären. Im Behaviorismus wurden technoide Sozial- und Kulturtechniken entwickelt, doch bietet er nicht nur klassische oder operante Konditionierung, sondern auch eine positiv gemeinte gesellschaftliche Utopie, wie sie beispielsweise von Skinner im Roman Walden Two ausgearbeitet wurde. In den USA waren die Verfechter des Behaviorismus jahrzehntelang die einflussreichsten Verhaltensforscher an den Universitäten und entschiedene Gegner der gleichzeitig aufkommenden psychoanalytischen Richtungen. Auch die seit den 1930er Jahren in Europa aus der Tierpsychologie entstehende vergleichende Verhaltensforschung konnte in den USA wegen der dortigen Vorherrschaft des Behaviorismus nicht Fuss fassen.

Auf die Erkenntnisse der behavioristischen Forschung stützen sich diverse verhaltenstherapeutische Vorgehensweisen, u. a. die sogenannte systematische Desensibilisierung von Patienten mit einer Phobie und die Behandlung von frühkindlichem Autismus, aber auch die moderne Abrichtung von Hunden und Zirkustieren. Auch das programmierte Lernen, Sprachlabors und die heute gängigen PC-Programme zum Selbststudium von Fremdsprachen sind eine Nutzenanwendung der behavioristischen Theorie.

vom Getöse zerbrechenden Glases und einschlagender Pistolenkugeln erfüllt. Automatisierte Börsenmärkte wurden zu symbolischen Kriegsschauplätzen: Die Börsenräume, wo die Trader kauften und verkauften, wurden zu simulierten Schlachtfeldern. Die Investmentbanken zu strategischen Militärkommandos, die mit den Quants ihre eigenen finanztechnischen Waffen produzierten. Und, was auffiel: Amerikanische Trader benutzten damals das deutsche Wort „spielen“ für ihre Aktionen („I've always spieled...“).

Durchbruch der Spieltheorie

1994 wurden in den USA und bald auch in vielen anderen Staaten der Erde Telekommunikationsfrequenzen versteigert. Die „Mutter aller Auktionen“ brachte atemberaubende Resultate. Sowohl die „Federal Communications Commission“ wie auch die Bieter hatten Spieltheorie-Experten engagiert, die sie bei der Auktion beraten sollten. Im Jahre 2000, bei der Auktion der 3G-Mobilfunklizenzen, erzielte die britische Regierung einen sensationellen Profit von völlig unrealistischen 22 Milliarden Pfund. Ohne von diesem Ereignis zu wissen, kann niemand die seltsame politische Entwicklung der englischen New „Labour“-Partei und Tony Blairs wirklich nachvollziehen. Deren Muse, ein Spieltheorie-Vordenker namens Ken Binmore, hatte nämlich sämtliche Auffassungen von Solidarität verdreht. Hatte jemand Angst vor einer von der Spieltheorie regierten Welt? Dann hatte derjenige die neue Welt nicht begriffen, wie die Auktion bewies: Gezielt ausgebeuteter Egoismus kann dem Wohle aller dienen!

Monster mit Moneten

Bram Stokers „Dracula“ will ausdrücklich nach London, dem Finanzmittelpunkt der damaligen Welt, emigrieren. Er ist ein transsylvanischer Investor, der mit Kisten voller Devisen reist. Der ganze Roman, so hat man herausgefunden, ist durchwoben von Anspielungen auf Kredite, Verbriefungen, Konten, Schecks, Grundbesitz. Einmal, als der Graf mit einem Messer attackiert wird, fließt kein Blut, sondern ein „Strom von Gold“. Das ist es, was der Graf will und was ihm Van Helsing streitig macht: ein Monopol auf den Kreislauf. „Dracula“ wurde von einem hochverschuldeten Mann geschrieben, in einem Jahrzehnt, in dem die britische Kreditwürdigkeit wankte und Privatbanken eingingen. Deshalb die vielen Monster in den Romanen damals - Sie waren Metaphern auf die Anomalien des Systems.

Künstliche Nervensysteme

Am 6. November 1780 geriet der Arzt Luigi Galvani mit seinem statisch aufge-

ladenen Skalpell an einen amputierten, mit Metallklammern auf einem Tisch befestigten Froschschenkel, der daraufhin zu zucken begann. Galvani glaubte, er habe die Lebensgeister entdeckt. Wie ein Lauffeuer verbreitete sich daraufhin in ganz Europa die Nachricht, Elektrizität sei in der Lage, Tote zum Leben zu erwecken.

Sein Neffe, Giovanni Aldini, experimentierte mit der Leiche eines erhängten Doppelmörders. Ein Auge öffnete, Gesichtszüge verzerrten sich. Aber der Mann auferstand nicht. Stattdessen starb vor Schreck angeblich einer der anwesenden Ärzte.

Bald wurden überall in Europa Lebewesen zergliedert und unter Strom gesetzt. In Paris begannen die Jakobiner damit, abgetrennte Menschenköpfe zu verdrahten, und zu beobachten, wie diese Grimassen schnitten.

Selbst die Erfindung der Batterie durch Volta beendete die Körperzergliederung nicht. Die Forscher hatten jetzt zwar Elektrizität, fanden aber lange Zeit keine Empfänger, die ähnlich sensibel auf die elektrischen Signale reagierten wie lebendige Körper. Man verdrahtete die menschliche Zunge, und als sich das als zu unpraktisch erwies, benutzte der „elektro-physiologische Telegraf“ des frühen 19. Jahrhunderts die Fingerkuppen beider Hände als Empfangsstation. Alexander von Humboldt verdrahtete seine Zunge und seinen Anus und berichtete in einem Brief von einem „weisen Licht“, das er sah. Um 1870 berichten die ersten Telegrafisten, dass sie das Gefühl hatten, mit ihren „Netzwerken zu verschmelzen.“

Man wollte die neu gefundenen bahnbrechenden Gesetze von Energie und Elektrizität auf die Gesetze der Ökonomie und der menschlichen Gesellschaft übertragen, wollte ein Wesen schaffen, das diese Gesetze berechenbar ausführte, und damit der sich industrialisierenden Gesellschaft enorme Effizienzgewinne beschert hätte. Doch künstliches Leben liess sich nicht erschaffen.

Aber dann hatte ein glühender Verehrer Galvanis plötzlich einen Geistesblitz: Warum eigentlich die Elektrizität an Nerven anschliessen, wenn diese selbst ein Nervensystem verkörpern kann? Warum einen ganzen Körper zum Leben erwecken, wenn man doch nur den Geist haben will? Einhundertfünfzig Jahre zu früh hatte dieser Mann schon eine erste Ahnung des informationszentrierten Lebens-Credos des 21. Jahrhunderts formuliert: „Nicht die Elektrizität ist Le-

bensenergie, sondern Leben ist nichts anderes als der Austausch von Informationen.“

Android im 18. Jahrhundert

1738: Durch ganz Europa ziehen künstliche Lebewesen: Die Automaten. Sie imitierten mit raffinierter Mechanik menschliche oder tierische Bewegungsabläufe. Diderot erfand für sie den Namen „Androiden“, die „menschensähnlichen Maschinen“, und sie wurden ausgestellt in Kirchen, in Palästen und auf Jahrmärkten. Tausende Menschen folgen in Scharen ihren Spuren, etwa so, wie man heutzutage in Schlangen vor dem Applestore für ein I-phone nächtigt. Begeisterung über eine neue magische Technik: „Man kann förmlich sehen“, schreibt ein Zeitzeuge über eine mechanische Ente, „wie sie ihr Futter mit grossem Appetit verschlingt, dann ihr Gefieder ordnet.“ Eine der Maschinen, ein Schreibautomat des grossen Uhrmachers Jaquet-Droz aus Neuchâtel, schrieb: „Ich denke, also bin ich“. Manchmal aber auch: „Ich denke nicht, existiere ich dann überhaupt?“



Der Philosoph Hobbes hatte den Menschen zum Automaten erklärt, um den Staat zum menschlichen Automaten werden zu lassen: „Denn was ist das Herz anderes als eine Feder, was sind die Nerven anderes als lauter Stränge und die Gelenke anderes als lauter Räder?“ - Ein Weltbild, das für die Bedürfnisse der anbrechenden Neuzeit, ihren ökonomischen Drang nach Effizienz wie geschaffen war. Und es war die eigentliche Mission der Automaten: zu zeigen, wie ein Mensch funktionieren würde, wenn er eine Maschine wäre. Der Zugang ins

Innere der Androiden war der Zugang ins Innere des Menschen, denn indem die Menschen ins Innere der Maschine blickten, veränderte die Maschine das Innere ihrer Köpfe.

Die Menschen sahen, wie sie sich selbst sehen sollten: als ein Ineinandergreifen von Zahnrädern, elastischen Federn und Hydrauliken, alle abhängig von der mechanischen Zentraleinheit. Wenn eine Ente so funktionieren konnte, dann auch der menschliche Körper minus Seele.



Jacques de Vaucanson (1709 - 1782)
französischer Ingenieur und Erfinder

Es ging schon im 18. Jahrhundert nicht nur darum, Automaten zu erfinden. Es ging darum, einen Menschen für die Maschinen zu erfinden. Und bald schon redeten die Menschen in den Pariser Salons davon, dass ihre „Triebfeder“ erlahmt sei und wieder aufgezo-gen werden müsse. Monarchen und Institutionen (miss-)brauchten die Androiden als Organisationsidee. Friedrich II. hat, wie Foucault berichtet, seine Armee in einen „Automaten“ mit mechanisch gedri-llten Bewegungsabläufen verwandelt.

Der technische Determinismus: Die Maschine bestimmt unsere Zukunft. Dazu Literaturwissenschaftler Hugh Kenner: „Wenn ein Mensch sein Leben lang nur Fäden spinnt, wie soll dann eine fadenspin-nende Maschine etwas anderes sein als ein Mensch in reinerer Form?“ Wen interessiert schon ein Mensch aus Fleisch und Blut, wenn man das, was man für den Kern seines Verhaltens hält, billiger und aufgeräumter als digitale Kopie programmieren kann?

Industrialisierung

Vaucanson, der auch schon die Ente konstruiert hatte, konstruierte bald danach einen vollautomatischen Webstuhl, und prahlte, dieser sei ein Instrument, mit dem sogar „ein Pferd, ein Ochse oder

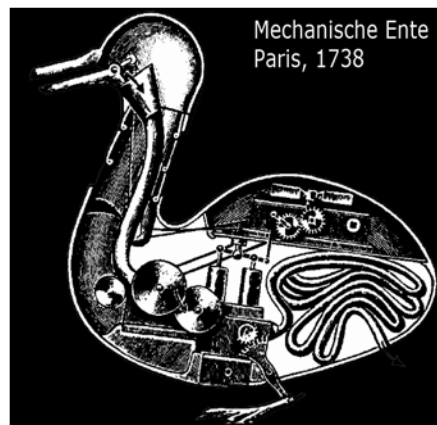
ein Hintern Kleider herstellen können, die schöner und vollkommener sind, als die besten aller Seidenweber es je zu tun vermöchten“.

Es gab einen Aufruhr der Handwerker in Lyon - Vaucanson musste nach seinen Verlautbarungen als Mönch verkleidet aus der Stadt fliehen - klar, dass man den Menschen erst noch beibringen musste, den Maschinencode auch dann anzuerkennen, wenn die Maschine nicht aussah wie ein Mensch oder ein Tier.

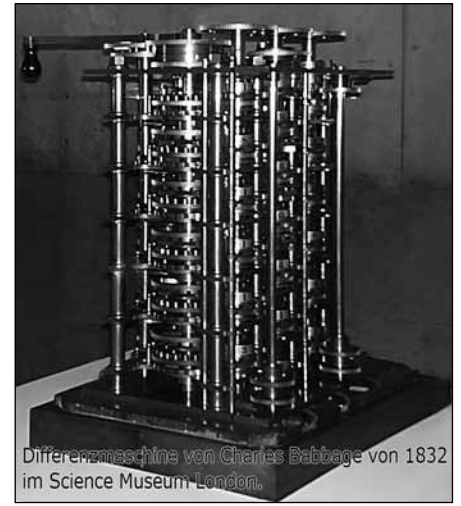
Es waren ausgerechnet die Venture-Kapitalisten, die James Watt in England die Entwicklung der Dampfmaschine finanzierten, die auch einen Mann mit dem bezeichnenden Namen Merlin unterstützten, die französischen Automaten aufzukaufen und in London in einem Museum Dauerauszustellen. Die Androiden bereiteten nun auch die Engländer auf die Teilung der Arbeit und ihre inhaltliche Aufsplitterung vor. Doch noch bestand der Arbeiter aus Muskeln, Knochen, Händen, Armen und Beinen. Während der gesamten industriellen Revolution bis weit ins 20. Jahrhundert war es sein mentaler Rückzugsort, dass er zwar seine physische Kraft, nicht aber seine Seele verkaufte.

Maschinen haben die Macht, gesellschaftliche Normen zu produzieren, ohne sie begründen zu müssen. Sie können, wie die Technikgeschichte gezeigt hat, wirksamer sein als gesetzgebende Apparate. Ihre Funktion ist ihr Argument. So wie das Sicherheitsventil der Dampfmaschine, „governor“ genannt, das ausreichte, um die Idee sich selbst regulierender Systeme und damit die des (Neo)-Liberalismus zu begründen. Der Weg des „governor“ führt von Watts Dampfmaschine bis zum Begriff „Kybernetik“ (von gubernator, kybernetes: der Steuermann).

Aber: Das Sicherheitsventil war nicht dafür da, die Menschen zu schützen;



Mechanische Ente
Paris, 1738



Differenzmaschine von Charles Babbage von 1832
im Science Museum London.

sondern es diente dem Schutz des Systems - damit die teure Maschine nicht gleich total auseinander flog. Die Maschinen hatten nämlich, wenn man nicht aufpasste, die Angewohnheit, den sie bedienenden Menschen Arme oder Beine abzureissen. Wenn heute davon geredet wird, dass digitale Systeme den Menschen amputieren, so ist dies eine dunkle Rückerinnerung an Zeiten, in denen dies buchstäblich geschah. Die Dampfmaschine amputierte die Menschen, und zwar so häufig, dass daraus ein grosser, automatisierter Markt für künstliche Rippen, Hände und Beine entstand.

Die Differenzmaschine

Auch eine Mutter mit ihrem kleinen Jungen besuchte Merlins Androiden-Museum. Noch Jahre später erinnerte der Junge sich an Vaucansons „Tänzerin“.

Der Junge war Charles Babbage, und begann im Jahre 1823 den ersten vollständigen Digitalrechner konzipieren und bald darauf eine Differenzialmaschine, die Denkprozesse ebenso gut zerlegen sollte wie Bewegungsabläufe. Er entwickelte in seinem Kopf nichts Geringeres als eine Dampfmaschine des Denkens. Sie sollte das sein, was die künstlichen Arme für die Arbeiter an der wirklichen Dampfmaschine waren: die Prothese für die neu entstehenden Schichten von Kaufleuten und Händlern, die mit dem entstehenden System des Kapitalismus, mit seinen Zahlen und Profiten und Nutzenfunktionen, verschmelzen sollten.

Für das Denken und dessen Kontrolle funktionierte das zunächst nur auf der Ebene der Literatur. Auch ein Roman ist eine Fabrik, in der alles an seinem Ort, in seiner Zeit und unter dem Regime seines Autors lebt. Doch genau das war die Sackgasse: für Menschen zu schreiben. Man musste stattdessen für Maschinen schreiben. Schon bald, ab den Fünfzi-

gerjahren des 20. Jahrhunderts, würden die Texte, die die Menschen organisierten, beschrieben, überwachten und zu Handlungen bewegten, in Maschinensprache geschrieben.

Geplante Obsolenz

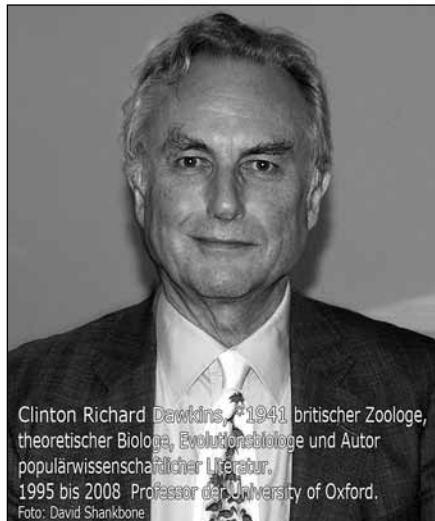
Die geplante Obsolenz schlug zur Ankurbelung der Wirtschaft vor, dass jedes Produkt nur einen begrenzten Lebenszyklus haben dürfe. Nichts anderes als ein einfacher Algorithmus, der entweder das Material oder die Funktionalität betraf. Oft genügte es auch, dass ein Produkt relativ schnell verschmutzte und unansehnlich wurde. Das alte Versprechen der „lebenslangen Garantie“ wurde gestrichen und durch ein neues ersetzt: „instant gratification“, unmittelbare Wunschbefriedigung. Es war der endgültige Übertritt vom Ding an sich ins Hirn, dorthin, wo Hormone ausgeschüttet werden.

Der Verfall eines Produkts war nun nur noch das Ergebnis einer Profitmaximierung, die keine Zufälle, keine falsche oder richtige Benutzung oder Lebensweise, kein Schicksal mehr kannte - sie kam mit der Wucht der Vorherbestimmung. Sie veränderte Kategorien von Zuverlässigkeit, Loyalität und Langfristigkeit bei ganz handgreiflichen Dingen, lange bevor die moderne Mediengesellschaft, Politik und New Economy dies auch bei immateriellen Dingen taten.

Brutal-Darwinismus

Der britische Biologe Richard Dawkins hatte 1976 erstmals seine These formuliert, wonach Lebewesen nur „Überlebensmaschinen“ zum Zwecke des Fortbestehens egoistischer Gene sind. Dawkins lieferte neoliberalen Ökonomen ihre Rechtfertigung und beschreibt die Evolution als gigantischen „biologischen Computer“. Dawkins entdeckte, dass Egoismus erstaunliche soziale Effekte hatte, wenn man anerkannte, dass Lebewesen anderen egoistisch helfen, wenn sie darin einen Vorteil für sich selbst erkennen. Die These funktionierte immer: „Schenken, um sich selbst eine Freude zu machen.“

Jeffrey Skilling, der Chef des Betrugs-Konzerns „Enron“, gehörte zu den großen Bewunderern von Dawkins, und nannte dessen Werk „sein Lieblingsbuch und seine Hauptinspirationsquelle“. Er hatte bei Enron das „rank and yank“-System eingeführt: Alle sechs Monate wurden sämtliche Mitarbeiter bewertet, die oberen fünf Prozent erhielten hohe Boni, die unteren 15 Prozent wurden gefeuert oder versetzt, eine „Lehre aus der Natur“.



Clinton Richard Dawkins, 1941 britischer Zoologe, theoretischer Biologe, Evolutionsbiologe und Autor populärwissenschaftlicher Literatur. 1995 bis 2008 Professor der University of Oxford. Foto: David Shankbone

Die Immunität Europas gegen den egoistischen Cocktail hielt nur, solange solche Ideologien auf dem Papier standen. Anders sah es aus, sobald sie sich in einer neuen und funktionierenden Technologie versteckten. Eines Tages, stand dann der PC auf jedem Schreibtisch. Und eines weiteren Tages hatte sich der PC über Nacht mit allen anderen PCs auf der Welt vernetzt und übernahm spieltheoretische Modelle allein schon, um automatisch Bandbreite, Speicher-Allokation und Datenübertragung mit anderen Computern festzulegen.

Wenn eine Maschine nur überzeugend genug ist, sind die Menschen bereit, sie zur Metapher ihres Lebens zu machen.

Die Maschinen haben eine erzieherische Macht über uns. Und sie arbeiten in den Köpfen selbst dann noch weiter, wenn sie in der wirklichen Welt längst verschrotet sind. Ohne je eine Dampfmaschine gesehen zu haben, sprechen wir heute noch vom „Druck machen“ oder von „Dampf im Ranzen“. So wie man früher alles mit Dampf-Metaphern erklärte, gewinnen heute Informatik-Metaphern an Verbreitung. Menschen „datieren sich auf“, „stürzen ab“ oder „haben viel auf der Platte“.

Gespielte Souveränität

Bürger und Staat haben keine Souveränität mehr, sondern „spielen“ sie nur. Darum werden Parlamente zu Staffagen und Öffentlichkeiten zu Echoräumen, die man anspricht, um in Wahrheit Märkte zu beeinflussen. Der Chefstrategie der Chicagoer Investmentfirma „William Blair“ nannte die europäische Krisenpolitik ironisch ein „Souveränitäts-Spiel“, in dem es den Politikern gar nicht mehr um Geld, sondern um politische Selbst-

bestimmung geht. Während des Kalten Krieges sei Macht durch einen „Überfluss an Nuklearwaffen“ demonstriert worden; jetzt präsentierten die neuen Rivalen - Staaten und Finanzmärkte - ihre Macht durch einen Überfluss an angeblichen Geldmitteln, die fallende Staaten retten oder vernichten könnten. Der frühere griechische Premierminister Papandreou versuchte die anderen Länder mit einem Referendum zu bedrohen. Unglücklicherweise war es ein Bluff, und er verlor seinen Job.

Die politische Klasse muss fünf Schritte vorausplanen und die nächsten zehn Schritte des Marktes voraussehen, der wiederum die fünf Schritte der Regierungen voraussieht und „eingepreist“ hat. Regierungen reden nur noch taktisch mit ihren eigenen Öffentlichkeiten, sie übergehen Parlamente und Gesetze, sie müssen falsche Fährten legen und widersprüchliche Erwartungen hegen.

Ende Teil 1.

Buch:
Frank Schirrmacher: Ego - Das Spiel des Lebens.
Karl Blessing Verlag, 2013.



Fortsetzung im TAXI 106