



# Die Ordnung von Werten

Eine Analogie zur TV Serie

***BLACK MIRROR***

## Inhalt

1. Werte – Definition und Struktur.....	3
2. Relation von Werten und Episoden.....	7
3. Das Dilemma "Der Wille des Volkes" .....	8
4. Verblöden wir durch Digitalisierung?" Spiel des Lebens" .....	11
5. Transparenz - Fluch oder Segen? "Das Transparente ICH" .....	14
6. Tod und Sterben "Der Wiedergänger".....	17
7. Third Person View "Böse Neue Welt" .....	19
8. Populismus "Die Waldo-Kandidatur" .....	21
9. Consciousness Cloning "Weiße Weihnacht".....	24
10. Mentaler Absturz "Abgestürzt".....	25
11. Der Schatten der Seele „Erlebnishunger“ .....	28
12. Abhängigkeit, Nötigung und Erpressung „Shut up and dance“ .....	31
13. Das digitale Heilsversprechen „San Junipero“ .....	34
14. Mentale Filter „Männer aus Stahl“ .....	36
15. Die Lösung wird zum Problem „Von allen gehasst“ .....	38
16. Gott spielen „USS Callister“.....	41
17. Helikopter Eltern „ArkAngel“ .....	44
18. Engramme „Krokodil“.....	46
19. Liebe „Hang the DJ“ .....	48
20. Gedankenexperiment „Metall Head“ .....	51
21. Reflexion "Black Museum" .....	53
22. (Un)Treue & Fremdgehen „Striking Vipers“ .....	55

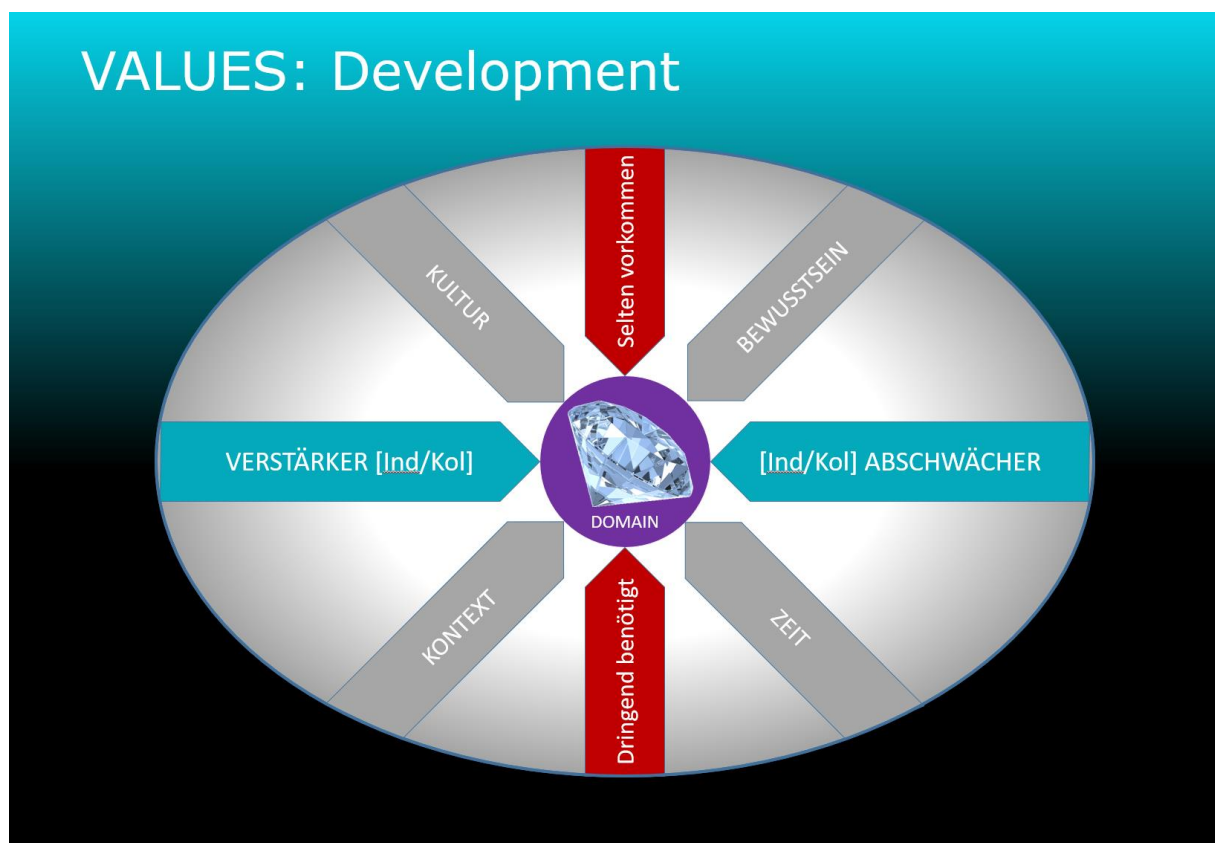
## 1. Werte – Definition und Struktur

Menschen haben gleiche, aber auch sehr unterschiedliche, Einstellungen gegenüber ihrem Umfeld. Manchen sind Produkte und Kunstwerke sehr wichtig, anderen wiederum Beziehungen und Freundschaften und wiederum anderen ist das Spirituelle von höchster Bedeutung. Man kann daraus drei wesentliche Bedeutungsfelder ableiten – das Materielle, das Psychosoziale und das Geistige sind jene Objekte, denen Werte beigemessen werden.

Der Wert von geistigen oder materiellen Objekten hängt von dessen „**seltenen Vorkommen**“ und dessen „**dringenden Bedarf**“ ab. Trinkwasser ist in der Sahara sehr rar, hat aber gleichzeitig die größte Dringlichkeit. Somit hat dort Wasser einen sehr hohen Stellenwert. In einem hochmodernen Bürogebäude/Wohnhaus ist Trinkwasser zum einen immer verfügbar und zum anderen deshalb nicht so dringend, weil in der Klimatisierung bereits ein Luftbefeuchter integriert ist.

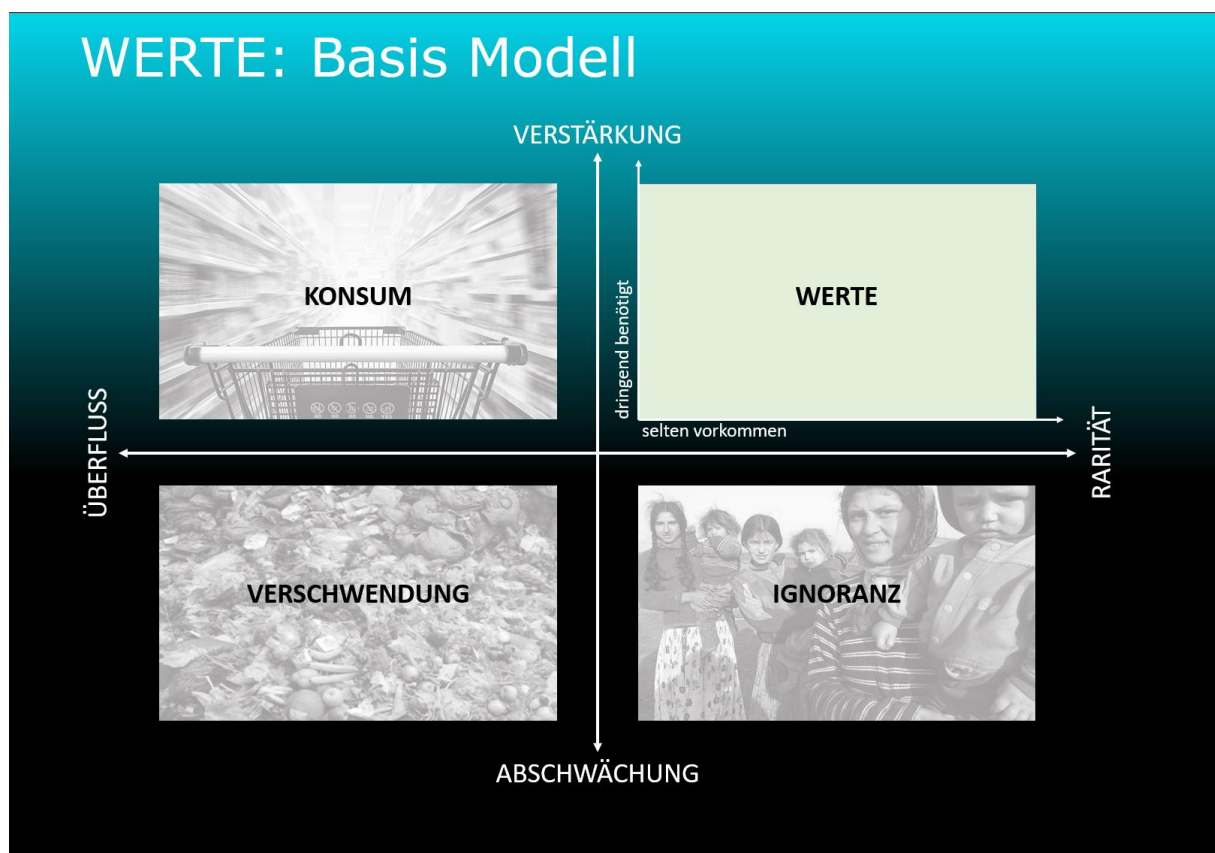
Im digitalen Zeitalter werden Daten, insbesondere persönliche, immer wertvoller. Diese Daten waren in der Vergangenheit bereits im Überfluss vorhanden, wurden aber nicht als besonders wichtig eingeschätzt. Mit künstlicher Intelligenz können jetzt Persönlichkeitsprofile, und damit Einkaufsmotive, ermittelt werden. Somit werden Social Media Profile dringend benötigt, also steigt deren Wert. Gleichzeitig, und zumindest in Europa, tritt die Datenschutzgrundverordnung ein und schränkt den Zugang zu personenbezogenen Daten massiv ein. Personendaten haben zusehends mehr „seltenes Vorkommen“.

Durch die beiden Merkmale „**Dringlichkeit und Seltenheit**“ lassen sich die Werte von Entitäten auch in deren zeitlicher Dynamik feststellen. Im Rahmen der schon angesprochenen Digitalisierung wird auch immer wieder von einem Wertewandel gesprochen. Dieser ist in erster Linie auf die Ausprägung dieser beiden Merkmale zurückzuführen.



Nicht alles, was Dringlichkeit und Seltenheit hat, wird auch hoch bewertet. HIV-Medikamente werden in verschiedenen afrikanischen Ländern dringend benötigt und sind dort kaum verfügbar. Demzufolge müsste diesem Medikament ein sehr hoher Wert zugeschrieben werden – den hat es aber in der Bevölkerung nicht. Die Menschen verlassen sich immer noch mehr auf Götter, Schamanen und Heilmittel – diese haben demzufolge einen deutlich höheren Stellenwert.

Es gibt also eine weitere Polarität, die den Wert von Wesenseinheiten bestimmt. Es handelt sich dabei um „**Erhöhung und Abschwächung**“. Während Dringlichkeit und Seltenheit quantitativ bewertbar ist, ist Erhöhung und Abschwächung eine subjektive Einstellung. Es kann also vorkommen, dass Menschen etwas dringend benötigen, es kaum verfügbar ist und trotzdem für sie keinen Wert hat. Langlebigkeit kommt sehr selten vor und ist ein dringendes Bedürfnis, aber nicht für alle. Manche Menschen schwächen den Wert des irdischen Lebens zugunsten eines ewigen Lebens im Jenseits ab. Es kommt da sowohl zu einer Abschwächung als auch zu einer Überhöhung, obwohl die Faktenlage einen ganz anderen Befund ergibt.



Der Social Media Dienst Facebook kommt häufig vor und wird eigentlich nicht benötigt. Trotzdem hat er für viele Menschen einen sehr hohen Stellenwert. Auch das ist gegen die Faktenlage und ist auf eine Überhöhung zurückzuführen. Insbesondere aus den beiden Wertedomains „psychosozial und geistig“ kommt es sehr häufig zu Verschiebungen von Werten. Es ist jedoch nicht nur die subjektive Einstellung, die darauf einen Einfluss hat, es kann auch eine kollektive Kraft wirksam werden.

Insbesondere zu politischen und religiösen Themen bestimmt eine Masse über den Wert von Entitäten. Ausländische Facharbeiter werden dringend benötigt und kommen gleichzeitig sehr selten vor. Müssten also sehr wertvoll sein. Trotzdem haben sie in der öffentlichen Meinung eine schlechte Bewertung. Es ist also zu einer Abschwächung gekommen. Sollten wir jedoch mit Ausländern einen persönlichen Kontakt haben, so kann es auch zu einer Erhöhung, weil sehr sympathisch, führen. Das zeigt eine große Spreizung von Werteeinstellung.

Um überhaupt in der Lage zu sein über Werteeinstellungen zu urteilen, müssen wir uns dessen „**bewusst**“ werden. Bewusstsein ist immer noch wenig erforscht. Ein einfaches Modell besagt aber, dass Bewusstsein immer ein erkennendes System braucht, welches zumindest zwischen zwei Ereignissen (Entitäten) unterscheiden kann. Ohne Bewusstsein gibt es demzufolge keine Werteattribute. Bewusstsein hat keine schwarz-/weiß-Ausprägung, sondern ist auf verschiedenen Ebenen existent. Eine einfache Schichtung wäre zum Beispiel räumliches, soziales und prediktives Bewusstsein. Diese drei Stufen korrespondieren mit den Wertedomänen: materiell, psychosozial und geistig.

Ein Wesen, welches sich auf der räumlichen Bewusstseinssebene befindet, ist kaum in der Lage geistige Werte zu rezipieren. Möglicherweise gilt diese Aussage auch umgekehrt. Wenn Menschen sich sehr auf materielle Werte fokussieren, sind sie sich weniger den geistigen und sozialen Werten bewusst.

***Generell ist festzustellen, je höher die Bewusstseinssebene, desto mehr verschiebt sich das Werteempfinden vom Materiellen zum Geistigen. Letzteres erfährt in der heutigen Zeit durch Digitalisierung eine ganz andere Bedeutung. Sie ist kontextabhängig.***

Jetzt ist es schwierig zu argumentieren, dass Daten und Informationen geistige Werte sind. Sicher ist aber, dass es sich dabei um keine materiellen Werte handelt. Der Einfachheit halber ordne ich Information der geistigen Domain zu. In Gesprächen hört man sehr häufig: „Das war jetzt eine wertvolle Information.“ Es muss für Information, also auch die quantitative Skala von Dringlichkeit/Seltenheit und die qualitativen Ausprägungen von Abschwächung/Erhöhung gelten.

Im Kontext einer analogen Welt waren Informationen sehr selten und die Dringlichkeit situationsabhängig. Im digitalen Umfeld sind Informationen, zumindest aber die Daten, im Überfluss vorhanden und die Dringlichkeit ist unterschiedlich. Bis jetzt war es immer noch der Mensch, der über den Wert von Daten eine Aussage getroffen hat. Maschinen haben das noch nicht gemacht, obwohl die quantitative Bewertung sehr einfach möglich wäre. Der subjektive Anteil an der Wertekonstruktion könnte von einer KI durchaus vorgenommen werden.

Eine besondere Form von Kontext ist die Kultur. Das sind dann Normen und Vorschriften, meistens ungeschrieben, die von den Gruppenmitgliedern eingehalten werden. Wobei Nichteinhaltung zur Sanktionierung führt. Aus diesen Normen, Verhalten und Fähigkeiten leiten sich sehr häufig Werte ab, die von dieser Kulturgemeinschaft gemeinsam getragen werden. Eindrucksvoll zeigt sich das bei religiösen Verhaltensweisen. Obwohl es keinerlei Nachweise für ein Leben nach dem Tod gibt, ist das für alle Religionsgemeinschaften der höchste Wert. Dafür werden sehr viele Opfer gebracht. Es gibt inadäquate Bekleidungs Vorschriften, ungesundes Fasten bis hin zu rituellen Morden und Ausrottungen ganzer Ethnien.

Kulturelle Werte können mit materiellen einhergehen. Eine goldene Buddha-Statue hat beide Zuschreibungen. Religiöse Werte sollten eigentlich nur aus der geistigen Domain stammen und keine materiellen und sozialen Bezüge haben. Typische geistige Werte aus dem religiösen Kontext wären dann Gott, Jenseits, Gnostik, Prophezeiung, usw.

Der polare Kontext zu Religion/Glauben ist Wissenschaft und Mathematik. Letztere gehören auch in den Bereich der geistigen Werte – haben aber andere Erhöhungen und Abschwächungen. Insbesondere alles, was nicht messbar und berechenbar ist, verliert an Wert, obwohl es möglicherweise existent ist. Derzeit erfährt alles technisch, naturwissenschaftliche eine deutliche Erhöhung. Manches bekommt sogar unreflektiert einen hohen Wert.

Aktuell wird den Gravitationswellen, die mit einer Auslenkung von einer halben Atombreite gemessen werden, sehr hohe Aufmerksamkeit geschenkt. Die Erderwärmung hingegen, obwohl um das Milliardenfache höher messbar, ist aus dem öffentlichen Interesse weitgehend verschwunden. Damit ist gleichzeitig gezeigt, dass Werte noch eine weitere Dimension haben, nämlich die Zeit.

## Die WERTE Domain in Kontexten

DOMAINS	GEISTIG	GOTT JENSEITS PROPHETIE GNOSTIK	INTELLIGENZ VIRTUAL REALITY PREDIKTION WISSEN	GÖTTER MULTIVERSUM SIMULATION WEISHEIT
	PSYCHO/SOZIAL	GESUNDHEIT BEZIEHUNG EIGENTUM KULTUR	VERTRAUEN ASSISTENTEN SHARING FOLLOWER	LIEBE/FLOW WESEN NON DUAL EMERGENZ
	MATERIELL	LEBEN PRODUKTE ENERGIE ROHSTOFFE	CYBORGS 3D-PRINT <u>EM SPEKTRUM</u> MOLEKÜL KONSTRUKTION	TRANSHUMANE PROG. MATERIE GRAVITATION QUANTEN KONSTRUKTION
		NEURONAL	DIGITAL	TRANSAL
		KONTEXTE		

Das Werte sich im Laufe der Zeit verändern ist ja nicht besonders bemerkenswert. Wir könnten jetzt ein Gedankenexperiment insofern machen, als wir die Zeit in Abhängigkeit der Werteveränderung betrachten. Unter dieser Annahme würde die Fokussierung auf Werte die Zeit unterschiedlich schnell vergehen lassen. Subjektiv erleben wir das sehr häufig. Bei dem, was uns sehr wichtig ist, stark interessiert – also wertvoll ist – vergeht die Zeit am Schnellsten. Umgekehrt, wenn uns nichts interessiert, wir nichts zu tun haben, auch nichts da ist, wofür es wert wäre zu arbeiten, ist uns langweilig und die Zeit vergeht langsam. Darüber hinaus wissen wir, dass für diejenigen Menschen die ein sehr sinnerfülltes Leben haben, also hohe Werteeinstellungen, die Zeit schneller vergeht, sie vergessen auf die Zeit.

**Zusammenfassend ist festzustellen, dass Werte sich aus verschiedenen Dimensionen heraus entwickeln und für das menschliche Leben eine enorme Bedeutung haben. Diese werden sie auch in einer hochtechnologischen, digitalen Welt nicht verlieren. Um den Wertewandel besser beurteilen zu können, muss man ausgehend von Dringlichkeit und Seltenheit mögliche Verstärker und Abschwächer berücksichtigen.**

## 2. Relation von Werten und Episoden

WERTEKATEGORIEN aus Black Mirror					
GEISTIG	Mann aus Stahl 3.5 FILTER	Crocodile 4.3 ENGRAM	Wiedergänger 2.1 TOD	USS Callister 4.1 GOTT SPIELEN	San Junipero 3.4 HEILSPERSPRECHEN
KULTURELL	Waldo Moment 2.3 POPULISMUS	Shutup & Dance 3.3 ERPRESSUNG	Böse neue Welt 1.2 THIRD PERSON	Das Leben als Spiel 1.2 VERNUNFT	Weißer Weihnachten 2.4 CLONING
KOLLEKTIV	Wille des Volkes 1.1 DILEMMA		Hang the DJ 4.4 LIEBE	BLACK NUSEUM 4.6 REFLEXION	
INDIVIDUELL		Das transparente ICH 1.3 TRANSPARENZ	Arkangel 4.2 HELICOP ELTERN	NoseDive 3.1 ABSTURZ	Erlebnishunger 3.2 SCHATTEN
MATERIELL	Metallkopf 4.5 EXPERIMENT				Von allen gehasst 3.6 SCHWARM
	POLITIK	ARBEIT	BEZIEHUNG	WIRTSCHAFT	WISSENSCHAFT

Die Unterscheidung zwischen materiellen und geistigen Werten ist eine sehr Grobe und für die weiter Analyse unzureichend. Eine Klassifikation mit den zusätzlichen Ausprägungen Individuell, Kollektiv und Kulturell ermöglichen eine größere Spannweite. Ein und dieselbe Bewertung kann je nach Kontext sehr unterschiedlich ausfallen wie schon im Beispiel von Wasser beschrieben. Die Attribute Politik, Arbeit, Beziehung, Wirtschaft und Wissenschaft wurden wegen ihrer Dynamik gewählt. Digitalisierung und künstliche Intelligenz werden diese Bereiche wahrscheinlich sehr schnell und nachhaltig beeinflussen.

Untersuchungsgegenstand waren die Folgen 1 bis 5 wobei die Reihenfolge der Episoden unberücksichtigt blieb. Obwohl, das könnte schon einen zusätzlichen Erkenntnisgewinn bringen. Insofern als sich „Black Mirror“ immer zeitaktuellen Themen annimmt oder vorwegnimmt. Am deutlichsten tritt dies bei Episode 2.3 mit der „Waldo Kandidatur“ zu Tage. Ausgestrahlt im Jahre 2013 könnte es eine Vorlage für den Wahlkampf von Mr. Trump gewesen sein.

Insgesamt ist die Serie eine Ableitung negativer Auswirkungen von Digitalisierung. Ein Zukunftsoptimismus wird damit nicht gefördert. Allerdings werden wir zum Vordenken angeregt.

**Nicht alles was machbar ist hat auch einen Wert.**

### 3. Das Dilemma "Der Wille des Volkes"

In der Netflix Serie "Black Mirror" wird in der Episode 1.1 der englische Premierminister Nachts von seinem Stab telefonisch geweckt. Es wird ihm mitgeteilt, dass die Prinzessin Susanna entführt wurde und damit eine Erpressung verbunden ist. Die Entführer verlangen vom Premierminister, dass er vor laufender Kamera und live im TV Sex mit einem Schwein praktiziert. Dieses Ereignis soll am nächsten Tag um 16 Uhr erfolgen und gesendet werden.

Die Zeit nach Alternativen zu suchen ist also sehr gering. Darüber hinaus gibt es keinen Kanal für Verhandlungen. Die Kabinettschefin verspricht "*Wir werden alle verfügbaren Ressourcen zum Einsatz bringen*". Die Reaktion des Premierministers dazu: "*Nein - nur ein kleines Team und keine Presse*". Somit verordnet das Kabinett ein Berichterstattungsverbot und versucht nun das Problem auf traditionelle Weise mit einem kleinen Stab, einer Eingreiftruppe und dem Pressereferenten, zu lösen. Nun will der Premierminister wissen: "*Was steht dazu im Manuskript?*". Es stellt sich schnell heraus, dass es für solche Fälle keinen Notfallplan gibt. Zu allem Überdross entsteht im Kabinett ein Streit wie man dieses Problem lösen könnte.

Allen Beteiligten erscheint nun die Variante mit dem Bluescreen und einem Pornodarsteller der richtige Ausweg. Letztendlich stellt sich aber auch das als nicht realisierbar heraus. Ein Leak in der Kommunikation machte diesen Lösungsansatz publik und gelangte so zu den Erpressern. Dessen Reaktion darauf war die Zustellung eines abgeschnittenen Fingers der Prinzessin. Es blieb also nichts anderes übrig als den Forderungen der Erpresser zu folgen. Der Premierminister ging auf die Forderungen ein und der Livestream wurde gesendet.

Der Premierminister wird zu einer Handlung gezwungen, bei der er aus zwei Alternativen auswählen kann, welche aber beide zum gleichen Ergebnis führen. Ob er nun Sex mit dem Schwein hat oder ob die Prinzessin ermordet wird, ist egal. In beiden Fällen verliert er seine politische Reputation. Das ist ein typisches Dilemma.

Von einem Dilemma wird dann gesprochen, wenn ein Mensch (Agent) durch einen externen oder internen Zwang zu einer Entscheidung gezwungen wird. Er hat lediglich die Möglichkeit aus zwei Alternativen auszuwählen, welche allerdings immer zum gleichen Ergebnis führen. Sollte das Ergebnis positiv sein, so wird von einem konstruktiven Dilemma gesprochen (wird nur sehr selten wahrgenommen). Handelt es sich um ein negatives Ergebnis (meistens), so spricht man von einem destruktiv im Dilemma.

Es gibt auch Situationen, in denen der Agent aus mehreren Alternativen auswählen kann. Sind es drei, so wird von einem Trilemma gesprochen. Im Falle von vier Wahlmöglichkeiten, von einem Tetralemma.

Ein Dilemma entsteht in einem geschlossenen System. Dem Agenten stehen nur genau diese beiden Alternativen zur Verfügung. Er ist nicht in der Lage andere Optionen zu erdenken. Auch nicht dann, wenn ihm außenstehende andere Möglichkeiten aufzeigen. Solche Situationen haben wir selbst schon oft erlebt. Egal was wir tun, es geht immer negativ aus. Gut gemeinte Ratschläge von Freunden können nicht umgesetzt werden. Die Begründung liegt meistens darin, dass diese das eigene System einfach zu wenig kennen. Sehr häufig ist man in derartigen Situationen auf sich alleine gestellt. Das hat auch der Premierminister erleben müssen. Letztendlich ist er mit dem Schwein und mit der Kamera alleine geblieben.

Neben diesen persönlichen Dilemmas gibt es auch noch Erscheinungsformen im größeren Kontext. Im Folgenden einige aktuelle Beispiele:

**Automotive:** Die Automobilindustrie muss derzeit auf zwei Mainstreams reagieren. Zum einen ist das die Umstellung auf den Elektroantrieb und zum anderen ist es das autonom fahrende Vehikel. Steigt die deutsche Automobilindustrie nicht auf Elektroantrieb um, so werden die Chinesen das

machen und die Fahrzeuge nach Deutschland exportieren. Wird der Umstieg vollzogen, so ist die deutsche Industrie mit der billigeren Konkurrenz aus Asien konfrontiert. In beiden Fällen werden billigere elektrobetriebene Autos den deutschen Markt überschwemmen und die regionale Industrie verliert. Das ist das Dilemma, in dem die deutsche Automobilindustrie derzeit steht.

**Importzölle:** Vor einem ähnlichen Problem steht die US-amerikanische Wirtschaft. Auch hier wird die Überschwemmung durch den chinesischen und europäischen Markt befürchtet. Präsident Trump versucht nun die eigene Wirtschaft über die Verhängung von Importzoll zu schützen. Mit diesem Protektionismus entsteht wiederum ein Dilemma. Werden keine Zölle verlangt, so wird die amerikanische Industrie mit starker globaler Konkurrenz konfrontiert und geschwächt. Im Falle von Importzöllen werden die anderen insofern reagieren, als sie weniger Produkte aus den USA kaufen, was wiederum die amerikanische Industrieproduktion verschlechtert. Das Verhalten des amerikanischen Präsidenten ist für viele nicht verständlich. Nach der Dilemma-Theorie jedoch offenkundig. Er hat keine dritte Alternative, auch wenig Freunde wie die G5-Empfehlungen geben.

**Entwicklungshilfe:** Der afrikanische Kontinent ist nach wie vor das soziale und wirtschaftliche Schlusslicht. Das war auch Mitte des 20. Jahrhunderts schon so bekannt und man versucht, dieses Problem mit Entwicklungshilfe zu lösen. Die Lösung bestand darin, dass man Geld in diesen Kontinent pumpt. Damit ist ebenfalls ein Dilemma verbunden. Sollte man keine Finanzmittel bereitstellen, so bleiben die Länder weiterhin unterentwickelt. Im anderen Fall, wie die finanzielle Entwicklungshilfe gezeigt hat, führte das zu Korruption und zu noch größerer Armut der Bevölkerung. Das Problem ist bis heute nicht gelöst.

**Zukunft der Arbeit:** In allen Foren und Diskussionen zu Digitalisierung wird die Zukunft der Arbeit thematisiert. Die zentrale Frage dabei: "Haben wir in Zukunft genügend Arbeitsplätze und können wir darüber ausreichend viel Geld verdienen, um unseren Lebensstandard genauso weiterzuführen zu können". Arbeiten wir nicht an der Digitalisierung mit, so verlieren wir sehr schnell unseren Arbeitsplatz, weil es kaum mehr andere Jobs gibt. Beteiligen wir uns an der Digitalisierung, so wird unsere Arbeitsplattform durch künstliche Intelligenz – Industrie 4.0 und Robotern – ersetzt. In beiden Fällen wird Arbeit obsolet.

Alle diese und viele andere Beispiele zeigen, dass dilemmatische Situationen nur negativ ausgehen können. Gehen wir nun der Frage nach, ob es nicht doch Lösungsansätze gäbe, um diese Einbahn zu verlassen. Eines kann vorweg aus systemtheoretischen Überlegungen bereits gesagt werden:

**Dilemmas können nicht auf der Ebene und in dem Kontext gelöst werden indem sie entstehen. Den Agenten stehen einfach keine alternativen Möglichkeiten zur Verfügung. Auch wenn es diese gäbe.**

**Aussitzen:** Sofern die erzwungene Entscheidung nicht zeitkritisch ist, könnte man auf Zeit setzen. Sehr häufig ergeben sich dann systemische Veränderungen, welche auch die Problematik, das Dilemma, verschieben und möglicherweise sogar auflösen können. Der Premierminister hat noch eine Stunde vor dem Live-Auftritt gesagt: "Wir haben noch Zeit." Das war nicht mehr als eine Selbstberuhigung, weil er durch die Vorgabe von 16 Uhr keine zeitliche Option hatte.

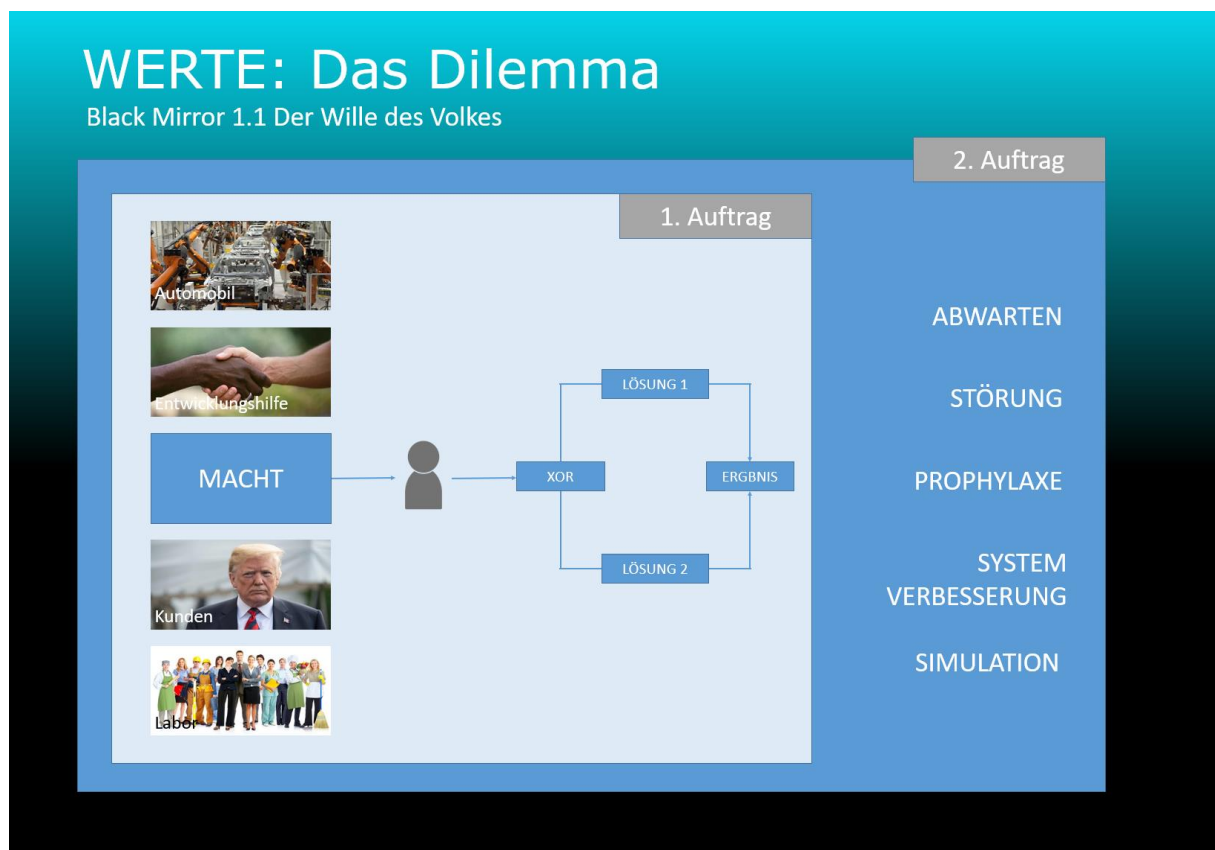
**Störung:** Sofern man Zeit hat, kann man auf systemische Ereignisse hoffen, die das Problem quasi von selber lösen. Solche Ereignisse kann man auch erzwingen. Man bezeichnet diese dann als Störungen im System. Bei dieser Methode muss man außerhalb des Möglichkeitsraumes des betroffenen Agenten Ereignisse konstruieren, die dessen System stören. Diese Alternative hat der Premierminister von vornherein ausgeschlossen, als er sagte: "Nicht alle - nur ein kleines Team." Alternativ dazu hätten die Medien die gesamte Bevölkerung mobilisieren können, um die Prinzessin zu suchen.

**Prophylaxe:** Kein Mensch und keine Organisation ist vor dilemmatischen Situationen gefeit. Wie die Netflix-Episode und die obigen Beispiele zeigen, ist eine Lösung kaum möglich. Der Kern des Problems liegt in der Nichtverfügbarkeit von zusätzlichen Alternativen. Je kleiner der Lebenskreis einer Entität ist, umso weniger Alternativen hat es. Ein Mensch, der immer nur an einem Arbeitsplatz, an einer Lokation oder im gleichen Kulturkreis lebt, hat weniger Alternativen als ein

kosmologisch lebender Zeitgenosse. Um Dilemmata möglichst hintanzuhalten, ist ein sinnreiches Leben eine gute vorbeugende Maßnahme. Man kann das auch immer wieder üben, indem man sich in alltäglichen Situationen Alternativen überlegt, obwohl man diese eigentlich nicht braucht. Auf die Frage des Premierministers: "Was steht im Manuskript?", gab es nur die Antwort, dass solche Fälle nicht geplant sind.

**Systemerweiterung:** Wir alle leben in einem Realitätsausschnitt. Aufgrund der Sinnessysteme und der psychologischen Filter ist es nicht möglich, die gesamte Realität wahrzunehmen. Um die eigene Realität zu erweitern braucht es zusätzliche Daten und Informationen. Aktuell bieten sich dazu Data Analytics, auswerten von Video Kameras, Social Media und viele weitere digitale Techniken dazu an. Dem Premierminister sind diese Tools noch nicht zur Verfügung gestanden. Auch die DNA-Analyse des abgeschnittenen Fingers hätte zu lange gedauert. Sein Stab hätte alle Systeme sofort involvieren müssen.

**Simulation:** Der Agent hat in der Situation in die er hineingezwungen wurde, nur zwei Lösungsmöglichkeiten, die eben immer zum gleichen negativen Resultat führen. Auch kann er Ratschläge von außerhalb nicht annehmen, weil diese das System und den Kontext zu wenig genau kennen. Mit digitalen Systemen können nun Simulationen des betroffenen Systems aufgebaut werden und darüber trotzdem alternative Lösungen erkannt werden. Organisationen wie CIA, Mossad, NSA, uvm. nutzen diese Möglichkeiten und setzen neuronale künstliche Intelligenz dazu ein. Bei persönlichen Dilemmata stehen uns diese Ressourcen nicht zur Verfügung. Außerdem hätten Agenten zu diesem Zeitpunkt auch nicht die mentale Kapazität, um damit zu arbeiten. Dem Premierminister hätte ein Krisenstab, so wie man ihn heute kennt, geholfen. Solche Organisationen haben auch ein Team zum Testen von alternativen Szenarien



Je komplexer die Welt, umso häufiger entstehen Dilemmata. Gleichzeitig hat man aber mit der Digitalisierung zusätzliche Lösungsansätze. Falls wir im persönlichen Bereich wieder einmal mit einem Dilemma konfrontiert sind, sollten wir wissen, dass eine Lösung möglich ist, aber nicht auf der Ebene, wo das Problem entstand. Flexibilität, Intelligenz und Kreativität sind durchaus hilfreich.

#### 4. Verblöden wir durch Digitalisierung?“ Spiel des Lebens“

In der Black Mirror Episode 1.2 "Spiel des Lebens" erleben wir eine durch Digitalisierung generierte dystopische Welt. Offensichtlich ist es nicht unser Planet, aber er es könnte sein. Die dort lebenden Menschen sind alle gleich angezogen und gehen alle einer einheitlichen Tätigkeit nach. Sie fahren tagelang am Hometrainer und schauen frontal in einen Großbildschirm. Dort sehen sie entweder Werbung, Reality Formate oder Pornofilme. Für diesen Konsum müssen sie bezahlen. Jedes Service ist mit einem bestimmten Punktwert ausgepreist. Die Menschen verdienen sich dieses Punkte-Geld am Hometrainer. Je länger und schneller sie treten, umso mehr verdienen sie dabei und umso mehr können sie konsumieren. Im Privatbereich sind sie in einem "Cube" zu sehen. Es handelt sich dabei um eine 3 x 3 Meter große Koje mit einem Bett und sechs innenliegenden Bildschirmen. Darüber werden sie permanent mit Werbung berieseln. Sollten Sie mal eine Werbung nicht haben wollen, kann man die gegen Bezahlung von Punkten überspringen. Manche Werbungen sind allerdings Pflicht.

Wir erleben eine "**permanent Übererregte**" und gleichzeitig "**sedierte (ruhig gestellte)**" Gesellschaft. Für die Bewohner gibt es keinerlei Gefahren, sofern sie sich die Werbungen anschauen und zuverlässig am Hometrainer radeln. Sollten sie nicht leistungsfähig genug sein, um Punkte zu erwirtschaften, werden Ihnen niedrigere Aufgaben, wie Reinigungsdienste, zugewiesen. Die Menschen verrichten sinnlose Tätigkeiten und schauen sich sinnlose Videos an. Das Leben dort ist wirklich **stupid**. Es gibt keine Ruhe, es ist immer Lärm – zumindest ist ein Rauschen vorhanden. Weil es auch keine wirklichen Gefahren gibt, könnte der Film seinen Titel bekommen haben.

Neben den Menschen gibt es auf diesem Planeten auch noch die Avatare. Diese Wesen sind nahezu für die gesamte Kommunikation zuständig. Eine direkte zwischenmenschliche Kommunikation gibt es nicht. Jeder Mensch tritt in Form eines Avatars auf und entwickelt darüber eine Scheinidentität.

Kurz gesagt handelt es sich um eine leistungsorientierte Gesellschaft mit dem Ziel möglichst viel "Digitales" zu konsumieren. So was wie Fenster, Natur oder hinausgehen ist nicht vorgesehen. Obwohl zur Selbstverwirklichung gibt es die Reality Show "HotShot". Wer genug Punkte erradelt hat, kann sich dort anmelden, kann seine Performance abliefern und wird dann ähnlich wie bei DSDS (Deutschland sucht den Superstar) von einer Jury bewertet. Diejenigen die eine gute Bewertung erhalten, dürfen dann in Werbespots oder Porno Filmen mitwirken.

Wie wir uns vor so einem Schicksal absichern können, zeigen die folgenden Überlegungen. Eine digitale Welt zwischen **smart** und **stupid**.





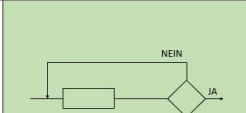
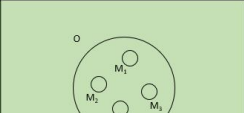
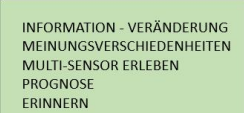







Ob eine Gesellschaft/eine Person smart oder stupid ist, hängt von vier Faktoren und dessen Ausprägungen ab. Entscheidend dafür sind:

1. Ausstiegsmöglichkeit
2. Möglichkeitsraum
3. Kognition
4. Umfeld

Mit der **Ausstiegsmöglichkeit** wird im Wesentlichen die Möglichkeit beschrieben das „Hamsterrad“ zu verlassen. Diese Problematik wird in der Episode durch das erradeln von Punkten dargestellt. Die Menschen können den Hometrainer nicht verlassen, weil sie dann keine Punkte mehr für das Überleben haben. So eine Situation gab es in Zeiten des industriellen Klassenkampfes bereits. Dabei wurden Arbeitskräfte am Fließband ähnlich ausgebeutet. Entweder am Fließband monoton weiter zu arbeiten oder zu verarmen. Das Aussteigersyndrom findet man zwar selten, aber immer wieder.

Menschen, die an sich in guter Situation sehr wohlhabend leben, schmeißen alles hin und beginnen anderswo völlig was Neues. Passiert immer wieder in und nach Burnout-Situation. Das ist dann nicht smart, sondern nur notgedrungen. Als smart würde man jenen Fall bezeichnen, den ein Mensch ohne besonderen Zwang, seine Lebensumstände, verändern kann. Dabei tun sich diejenigen leichter, die in ihrer Kindheit eine multikulturelle Umgebung erfahren haben.

Der **Möglichkeitenraum** ist eine Menge von Alternativen, aus denen ein Mensch schöpfen kann. Die Elemente dieser Menge sind meistens sehr gleichförmig. So wie die Bewohner auf den stupiden Planeten haben sie zwar eine hohe Anzahl an Videospots. Allerdings kommen diese nur aus einer einzigen Menge, nämlich aus der Menge der digitalen Unterhaltungsservices. Für Außenstehende schaut das vorerst einmal nach Sinnentleerung aus. Selbst in unserer Kultur finden wir Zeitgenossen, die nur dieser Beschäftigung nachgehen – Computer spielen, Pornos anschauen und Fast Food essen. Gar so futuristisch ist demzufolge diese Episode nicht, weil wir sie schon ansatzweise in unseren Gesellschaften erkennen. Sofern ein Mensch aus mehreren verschiedenen Mengen Alternativen schöpfen kann, ist das schon smart. Wenn man also die Services der digitalen Welt genauso nutzen kann, wie man sich in der freien Natur bewegen kann, eine Beziehung auch ohne Smartphone führen kann und nicht auf Facebook angewiesen ist. Das Reizvolle an der digitalen Welt ist deren Vielfältigkeit. Es gibt für alles und jedes ein Device und eine App. Durch IoT wird sich das noch einmal vervielfachen. Ja – es besteht die Gefahr, dass wir dadurch in eine stupide Welt gelangen. Somit müssen wir alles daransetzen ein möglichst abwechslungsreiches Leben zu führen, die eigenen Werte zu deklarieren und Andersartigkeit zulassen.

WERTE: Digitale Unvernunft			
Black Mirror 1.2 Das Leben als Spiel			
UNVERNÜNFTIG			
		DATEN - BEDEUTUNGSLOS LÄRM ERLEBEN SIE SINGLE SENSOR PROKASTINATION VERGESSEN ANTWORTEN	
	AUSGANG	CHANCEN	KOGNITION
VERNÜNFTIG			
		INFORMATION - VERÄNDERUNG MEINUNGSVERSIEDENHEITEN MULTI-SENSOR ERLEBEN PROGNOSE ERINNERN STUDIE	
			
			

**Kognition** beschreibt die geistige Leistungsfähigkeit eines Wesens (Menschen). Damit ist auch klar, dass dies ein wesentlicher Faktor für smart oder stupid ist. Im Folgenden eine tabellarische Gegenüberstellung von einzelnen kognitiven Leistungsmerkmalen.

<b>Smart</b>	<b>Stupid</b>
Information – Change	Daten - Bedeutungslos
Differenzieren	Rauschen
Multisensor erleben	Singlesensor erleben
Prediction	Procastiation
Erinnern	Vergessen
Lernen	Reaktion

Bisher war es das im menschlichen Körper eingebettete Gehirn, welches sich für die Kognition verantwortlich zeichnete. Bereits in naher Zukunft dürfen wir eine Extension durch digitale Intelligenz erwarten. Das Beispiel von persönlichen digitalen Assistenten zeigt, wie nahe die Grenze zwischen smart und stupid beieinander liegt. Ein Assistent könnte uns alles Denken abnehmen und das Gehirn verliert seine Leistungsfähigkeit. Dann wären wir nur mehr in der Lage stupiden Beschäftigungen nachzugehen. Andererseits könnten wir so einen Assistenten für höchst anspruchsvolle Diskurse und geistigen Auseinandersetzungen heranziehen und unser Gehirn auf Höchstniveau trainieren.

Es ist unbestritten, dass das **Umfeld**, in welches wir hineingeboren werden, einen großen Einfluss auf unsere persönliche Entwicklung hat. Leben wir in einer sinnreichen Umgebung, wird sich unser Gehirn auch stärker vernetzen und damit den Möglichkeitsraum erweitern. Bereits zwei Generationen an Eltern kaufen für ihre Kinder die Lego-Bausteine und sorgen so für ein abwechslungsreiches Umfeld und für einen großen Möglichkeitsraum. Ein Freiheitsentzug / Gefängnis ist ein Umfeld mit sehr geringen Möglichkeiten und damit ist ein stupides Leben verbunden, also die Strafe. Jetzt gibt es aber Menschen, die freiwillig in ihren vier Räumen eingesperrt bleiben und sich damit ihres Umfeldes selbst berauben. Immer dann, wenn Grenzen erkennbar sind, ist es ein Signal für stupid. Immer dann, wenn Horizonte erkennbar sind, ist es ein Indiz für smart.

### **Zurück zur Episode.**

Ja natürlich - eine Toilette braucht es schon. Genau dort lernen sich die beiden Protagonisten Herr Bing und Frau Abi kennen. Bing hört zuerst die junge Frau singen und erst danach sieht er sie. Er ist von ihrer Schönheit und von ihrem Gesang dermaßen angetan, dass zwischen diesen beiden eine kleine Romanze entsteht. Weil sie zu wenig Punkte hat, um sich bei "HotShot" anzumelden, schenkt ihr Bing 15.000 Points. Sie wird von der Jury sehr gut bewertet, weniger wegen der Stimme aber mehr wegen ihrer weiblichen Körperlichkeit. Ihr werden demzufolge Dienste im Porno Department angeboten, welche sie letztendlich auch annimmt. Bing ist davon so enttäuscht und beschließt gegen diese sinnlose Welt einen Kampf zu beginnen. Mit nahezu übermenschlicher Anstrengung erarbeitet er sich noch einmal 15.000 Points, meldet sich bei "HotShot" an. Obwohl er massiv gegen das System auftritt, wird er von der Jury positiv bewertet und bekommt selbst einen Werbekanal als Dissident. Somit ist er auch wieder ruhigestellt und führt weiterhin sein stupides Leben. Ein Ausstieg ist offensichtlich nicht möglich.

**Selbst wenn wir aussteigen, können wir nicht aussteigen.**

## 5. Transparenz - Fluch oder Segen? "Das Transparente ICH"

Immer dann, wenn es in der öffentlichen Verwaltung zu korrupten Vorfällen kommt, wird zumindest von der politischen Opposition "**volle Transparenz**" und Aufklärung gefordert. In Österreich wird dann ein parlamentarischer Untersuchungsausschuss eingesetzt. Wie die Beispiele des Finanzministers K.H. Grasser, der Kauf der Abfangjäger oder die BUWOG-Affäre zeigen, hat diese Institution zu keiner Klärung beigetragen. Eigentlich müsste Transparenz einen sehr hohen Stellenwert besitzen. Es kann aber auch das absolute Gegenteil bewirken, wie Black Mirror 1.3. "Das transparente ICH" zeigt.

In dieser Episode hat die Menschheit bereits einen wesentlichen Schritt zum Transhumanismus gemacht. Für alle, die es sich leisten können oder wollen, steht ein „Memory Enhancer“ zur Verfügung. Dies ist ein kleiner Chip der unter dem Ohr eingepflanzt wird und das Erinnerungsvermögen perfektioniert. Personen, die ein derartiges Gerät eingebaut haben, können sich an alle Situationen erinnern. Erlebtes ist dann mittels einer Fernbedienung abrufbar. Die Anzeige erfolgt entweder auf einem Bildschirm für Andere oder über ein biotechnisches Auge für sich selbst.

In der ersten Szene ist Liam Foxwell bei einem Bewerbungsgespräch zu sehen. Er bewirbt sich um die Position eines Juristen für "rückwirkende Erziehungsklagen". Beispielsweise könnte jemand seine Eltern verklagen, weil in dessen Erziehung Fehler gemacht wurden. Für zu wenig Selbstvertrauen wäre dann der Rechtsweg gegen seine eigenen Eltern möglich. Mit dem „Memory Enhancer“ könnten dafür geeignete Beweismittel aus der Kindheit rekonstruiert werden. Alle vergangenen Situationen sind abrufbar und nichts mehr gerät in Vergessenheit. Die Menschheit hat sich so an diese Technologie gewohnt, dass sie vollständig in den Alltag eingezogen ist. Am Flughafen braucht Liam Foxwell keinen Pass mehr herzeigen, sondern nur mehr einen Schnelldurchlauf seiner letzten 14 Tage dem Zollbeamten abspielen. Terroristische Aktivitäten, Verbrechen und kleinere Rechtsvergehen würden sofort aufgedeckt. Es herrscht volle Transparenz.

Transparenz ist im Spannungsfeld von **verfügbar/unverfügbar** und **verständlich/unverständlich** eingebettet. Als transparent würde man dann etwas bezeichnen, was klar und offen ist.

Aus diesen beiden polaren Ausprägungen „Verständlichkeit und Verfügbarkeit“ lassen sich vier Dimensionen ableiten. Das sind:

**das Transparente**

**das Verdeckte**

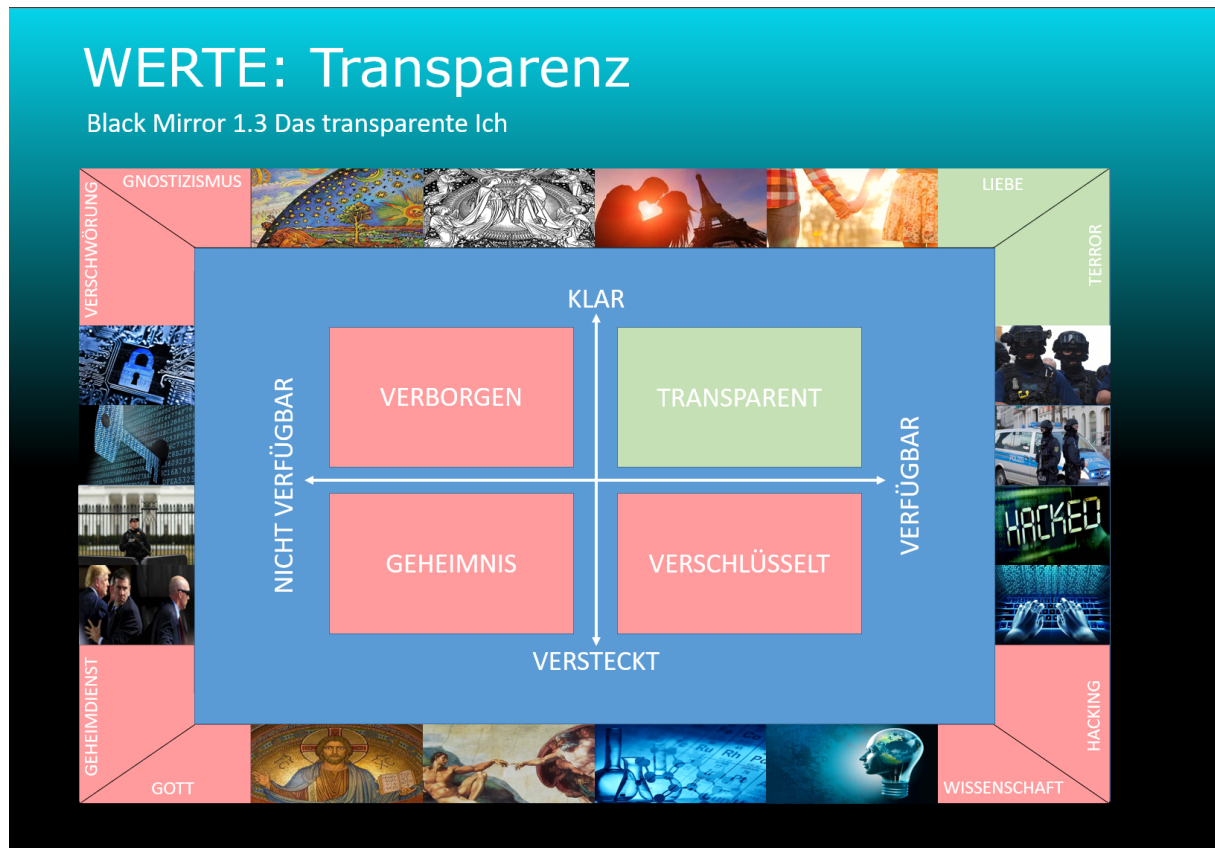
**das Geheime**

**das Verschlüsselte**

Im Quadranten "**verdeckt**" wäre die Information oder die Situation verständlich, allerdings ist sie nicht verfügbar. Historisch betrachtet fällt darunter die Gnostik. Antike Weisheitslehren wie der Kybalion (*Wie oben so unten*) oder die Kabbala (*Baum des Lebens*) waren schon verständlich, der Zugang allerdings sehr limitiert. Man musste einer bestimmten sozialen Schicht (Priester) angehören oder zumindest Mitglied einer Sekte (Orden) sein. Eine moderne Gnostik wäre der Aktienhandel. Information über das Wachstumspotenzial eines Unternehmens ist an sich leicht verständlich. Wenn man dazu noch Zugang zu diesen Daten hat, verdient man leicht und viel Geld. Insiderhandel wird genauso bestraft, wie die Kirche im Mittelalter die Gnostiker verfolgt hat.

In heutiger Zeit würde man die Verschwörungstheorien als verständlich aber unverfügbar einordnen. Dass die erste Mondlandung in einem Filmstudio inszeniert wurde ist verständlich, aber nicht nachweisbar. Genauso wenig ist nachweisbar, dass die Juden die Weltherrschaft übernehmen, dass Flüchtlinge von Erdogan in Bewegung gesetzt wurden und die Bilderberger den Welthandel

übernehmen. Aber verständlich wären diese Theorien für eine große Mehrheit. Es gibt auch schon digitale Verschwörungstheorien. Den Intel x86 Prozessoren wird nachgesagt, dass sie sich Nachts selbsttätig einschalten, connecten und darüber geheime Rechenoperationen durchführen.



**Geheim** ist etwas dann, wenn es sowohl unverständlich als auch unverfügbar ist. Von religiösen Menschen wird Gott als das größte Geheimnis bezeichnet. Moderne Theologen erkennen jedoch in Gott immer mehr die *„Unverfügbarkeit für Zweck“*. Sie/Er greift nicht in das Geschehen ein. Auch wenn es atheistisch klingt, so ist Gott nicht durch Gelübde, Bittgebete oder Schwüre beeinflussbar - bleibt unverfügbar und unverständlich. Im realen Leben gibt es auch Geheimes - bisher. Durch den „Memory Enhancer“ in Episode 1.3 können Menschen keine Geheimnisse mehr haben. Man kann dann nicht mehr Lügen, etwas verheimlichen, ein bisschen anders darstellen oder übertreiben. Alles das macht das Leben menschlich und hat auch seinen Wert. So ist es für Kinder sehr wichtig Geheimnisse mit ihren Eltern oder Freunden zu haben. Liebesbeziehungen können eine besondere Intensität erreichen, wenn sie geheim bleiben müssen.

Gesellschaftliche und kulturelle Vorgänge entziehen sich oft der staatlichen Macht. Dem wird durch Geheimdienste, Spitzelwesen, Spionage, usw. Abhilfe geschaffen. Insbesondere absolutistische Gesellschaftsformen brauchen diese Art der Informationsbeschaffung. Im vergangenen Jahrhundert war es die Stasi, die Gestapo, der KGB. Heute bedienen sie sich modernster Technologien wie Satelliten, Drohnen und Künstlicher Intelligenz und heißen NSA, Homeland Security und Mossad. Der „Memory Enhancer“ aus der Episode wäre für solche Institutionen das Optimale. Unzuverlässige Lügendetektoren würden dann der Vergangenheit angehören. Geheimnisse würde es dann allerdings keine mehr geben.

Situationen die als verfügbar, allerdings als unverständlich, gelten, würde man als **verschlüsselt** bezeichnen. Auch hier war das 20. Jahrhundert prägend. Viele Historiker sind der Meinung, dass der Ausgang des Zweiten Weltkrieges wesentlich durch die Entschlüsselung des Enigma Codes bestimmt wurde. Lange Zeit galt die Verschlüsselungsmaschine (ENIGMA) der Nazis als nicht zu dechiffrieren. Als es Alan Turing letztendlich doch gelang, wurde die Kryptologie zu einer Wissenschaft. Im Allgemeinen behandelt Wissenschaft unverständliches allerdings verfügbares. Wenn man sich heute mit Gravitationswellen, Quantenverschränkung und schwarzen Löchern

beschäftigt, so sind diese verfügbar aber noch völlig unverständlich. Hingegen ist Wissen über elektromagnetische Wellen, Bakterien und Evolution für jedermann verfügbar und wenn gewollt auch verständlich. Wissenschaft zeichnet sich durch objektivierbare Methoden - das sind dann messbare und nachvollziehbare Experimente aus. Wenn das Ganze nicht so präzise und zielorientiert (CERN) abläuft, würde man das als "Hacking" bezeichnen. War der Begriff des Hackers in der Vergangenheit beinahe noch ein Schimpfwort, so ist es heute schon eine nachgefragte Fähigkeit. Die Methode des Hackathons hat bereits in höchst seriösen Unternehmen Einzug gehalten. Wer etwas auf sich hält, installiert einen Hackathon zum Lösen nicht greifbarer Probleme. Hier kann man eine deutliche Wertverschiebung von der ursprünglichen Ursache-/Wirkungs-Linearität hin zur Effektivität feststellen. Es braucht nicht mehr alles verständlich zu sein, aber es muss Wirken - verfügbar sein. Vollkommen unverständlich ist die Wertentwicklung von Kryptowährungen (Bitcoin) aber sie existiert und wirkt. Man legt weniger Wert auf Transparenz, sondern mehr auf Output. Verliert Transparenz seinen Wert?

Ja - so wie die Episode 1.3 zeigt, kann Transparenz sehr schnell von Liebe zu Terror führen. Liam Foxwell kommt nach dem höchst unangenehmen Bewerbungsgespräch zu einer Party, bei der seine Frau bereits anwesend ist. Liam spürt, dass zwischen seiner Frau und einem der Gäste (Jones) ein besonders vertrauter Umgang herrscht - er schöpft Verdacht. Zuhause kommt es zu einer ersten Auseinandersetzung, wobei Liam von seiner Frau verlangt, ihm die ehemalige Beziehung zu Jones am Bildschirm aus ihrem „Memory Enhancer“ vorzuspielen. Der Verdacht erhärtet sich. In einer gewaltsamen Szene zwingt Liam seinen Kontrahenten ebenfalls dessen Liebesleben auf dem Bildschirm offen zu legen. Mit diesem Wissen beginnt der Terror. Jones verlangt von seiner Frau: *„Ich will, dass du mir das zeigst, ich muss das sehen“*. Es bleibt ihr nichts anderes übrig als jene Liebesnacht, die sie mit Jones vor 18 Monaten verbracht hat, abzuspielen. Liam wird dabei klar, dass er nicht der Vater des gemeinsamen Kindes ist. Letztendlich und um zu Vergessen schneidet er sich seine Memory Chip heraus.

*„Ich möchte wissen, was du jetzt gerade denkst“*. Ist doch ein Wunsch, der aus jeder Liebesbeziehung bekannt ist. Zu wissen was der Andere denkt und das als gemeinsames Geheimnis zu behalten, gehört auch zu Liebe. Im Falle einer Trennung (Rosenkrieg) wird dieses Wissen dann genutzt, um Terror zu machen. Nirgends sonst liegen Liebe und Terror so nahe beisammen. Ein Geheimnis zu haben und das auch für sich zu behalten kann ein großer Wert sein.

Der Wert von Transparenz ist in Zeiten von Social Media sehr kritisch zu beurteilen. KI ist und wird in Zukunft noch viel mehr in der Lage sein unsere Persönlichkeit zu analysieren. Selbst sehr intime Einstellungen sind plötzlich transparent. Es gibt dann kaum mehr Geheimnisse. Daher:

**Intransparenz entwickelt sich zu einem persönlichen Wert.**



Die Bewusstwerdung des Säugetieres zum Menschen hat auch die Erkenntnis von Sterben und Tod mit sich gebracht. Jahrtausende lang war der Tod das Einzige worüber sich der Mensch wirklich sicher sein konnte. Man ist davon ausgegangen, dass alle Lebewesen sterben müssen. Diese anscheinend unverrückbaren Tatsachen haben sich alle Religionen zunutze gemacht. In den jeweiligen Heilversprechen wird den Gläubigern ein Leben nach dem Tode zugesagt. Je nach Tradition ist dieses unterschiedlich gefärbt. Sind es in den westlichen Buchreligionen Seelen die nach dem biologischen Tod als spirituelles Wesen an einem anderen Ort, also im Jenseits, weiterleben, so ist es in der östlichen Religion die Reinkarnation.

Diese Überlegungen können folgendermaßen generalisiert werden.

Im Hinduismus/Buddhismus braucht die Seele einen HOST. Dieser HOST muss nicht immer und zwangsläufig ein Mensch sein. Je nach Vorleben (Karma) kann man auch als Tier, Pflanze oder Insekt wieder geboren werden. Die HOST-Variante erfreut sich jetzt durch Robotik und künstliche Intelligenz immer mehr Zuspruch. Der transhumane Mensch zeichnet sich vor allem in seiner Langlebigkeit bzw. sogar in seiner Unsterblichkeit aus. Diese Fähigkeit wird durch technische Erweiterungen auf elektronischer und genetischer Weise realisiert. Manche Visionäre sind der Meinung, dass man verschiedenste HOSTs hintereinander und möglicherweise auch gleichzeitig bewohnen könnte. Die aktuelle Science-Fiction-Serie „Altered Carbon“ ermöglicht den menschlichen Geist verschiedenste HOSTs anzunehmen – von sehr einfachen bis hin zu luxuriösen, je nach finanzieller Möglichkeit.

Die HOST Variante spielt auch in dieser Episode von Black Mirror eine Rolle. Insofern als der Geist von Ash in einem humanoiden Roboter wieder erweckt wird. Die HOST-Variante existiert also in der asiatischen Tradition und in der künstlichen, digitalen Welt. In der westlichen Tradition ist die Seele, die für ein Weiterleben im Jenseits vorgesehen ist, substanzfrei. Es ist also keinerlei Materie für das Leben einer Seele notwendig. Interessant dabei ist allerdings, dass diese Seelen dann im Jenseits nahezu ident mit dem diesseitigen Weiterleben. Mitglieder der „Kirche, Jesu, Christi der Heiligen der letzten Tage“ sind für das ewige Leben verheiratet und verbringen also den größten Teil ihres gemeinsamen Lebens im Jenseits. Diese Substanzlosen „spirituellen Wesen“ leben auch an einem unbekanntem, für Gläubige allerdings realen, Ort. In der Science-Fiction wird dieses Modell ebenfalls herangezogen und hat dort den Namen „Uploading“. Dabei werden Informationen in eine Cloud, also auch in einen unbekanntem Ort, hochgeladen und können von beliebiger Stelle aus wieder zurückgeholt werden.

In der Episode ist mit Ash ähnliches passiert. Seine gesamten, in den Social Media gespeicherten Daten wurden von einer künstlichen Intelligenz übernommen und daraus wieder ein Bewusstsein in einer Cloud geschaffen. Auf diesen Dienst konnte dann Martha zugreifen. Sobald Bewusstsein ausreichend genug erforscht ist und man Zugriff auf die Korrelate hat, kann man die Daten hochladen, sie dort weiterleben lassen oder in einen HOST übertragen. Man hat dann zwar kein ewiges Leben, weil man auf die Hardware angewiesen ist, aber mit Materie eben auch nicht ewigen Bestand.

Die Beziehung zwischen Martha und den simulierten Ash erfährt dann eine brutale Wendung, als das System eine revolutionäre Neuheit anbietet. Es schlägt einen humanoiden Roboter mit dem Format des Verstorbenen vor. Martha lässt sich dazu überreden und bestellt dieses Gerät. Angeliefert wird ein noch gesichtsloser Klumpen, der aussieht wie ein Mensch. Zum Aktivieren muss sie ihn in die Badewanne legen, warmes Wasser einlassen und ein Aktivierungspulver beimischen. Nach einer gewissen Verarbeitungsdauer erscheint tatsächlich Ash, so wie im richtigen Leben. Ganz erstaunt sagt sie: „Du siehst aus wie er an einem guten Tag“. Die beiden beginnen sich nun kennenzulernen, was in der ersten Phase auch ganz gut gelingt. Sogar eine sexuelle Beziehung ist mit dieser Maschine möglich. Im Laufe der Zeit kommt Martha allerdings drauf, dass es wirklich eine Maschine ist und sie plant einen Test. Zu Lebzeiten waren sie oft an einer Klippe und sahen auf das Meer. Genau dorthin geht sie mit dem Roboter und verlangt, dass er hinunterspringe. Ohne Emotionen schickt sich diese Maschine an, diesen Befehl auszuüben. Da stellt Martha dann fest: „Du bist auch nicht du, sondern bist nur ein schwacher Abglanz“. In dir

steckt keine Vergangenheit und du bist nur ein Schauspieler. Martha beendet diese Beziehung, behält sich aber die Maschine und entsorgt sie am Dachboden.

Ähnlich wie bei HER läuft die Beziehung zur KI solange gut, solange sie über Text und Sprachkommunikation abgewickelt wird. In dem Augenblick wo menschliche Roboter ins Spiel kommen, bricht diese Beziehung sofort zusammen. In HER war es jener Zeitpunkt, als die KI Samantha, eine künstliche Prostituierte herbeischaffte, um die Bedürfnisse von Theodor zu befriedigen. Viele Science-Fiction Filme zeigen auf, dass wir zwar auf sprachlicher Ebene mit KI schon ganz gut umgehen können, wenn allerdings Körperlichkeit dazu kommt, führt dies zu einem Fiasko. Die Humanoiden schauen den Menschen täuschend ähnlich. Daher wird auch eine so geartete Kommunikation und Beziehung aufgebaut. Diese plötzliche Erkenntnis es mit einer Maschine zu tun zu haben, auch wenn diese sehr intelligent ist und Emotionen simulieren kann, führt zu einer „kognitiven Dissonanz“. Daraus folgt, dass wir den Umgang mit verkörperter KI erst lernen müssen. Diese Wesen sind keine Tiere und keine Menschen, sondern was völlig Neues.

## **7. Third Person View "Böse Neue Welt"**

Die Protagonistin spielt eine namenlose junge Frau, welche sich an nichts erinnern kann und auch nicht mehr weiß, wer sie ist. Sie erkennt an sich selbst Verletzungsspuren am Handgelenk und sieht Tabletten am Boden liegen. Die Vermutung liegt nahe, dass sie einen Selbstmordversuch überlebt hat – sie ist sich aber nicht sicher. So beginnt sie sich umzuschauen und verlässt dabei ihr Haus. Sie stellt dabei fest, dass sie von allen Seiten beobachtet wird. Hauptsächlich wird sie von Schaulustigen mit Smartphones gefilmt. Hinter allen Fenstern erkennt sie Schaulustige. Keiner reagiert auf ihre Hilflosigkeit. Sie beginnt zu laufen und die „Meute“ verfolgt sie. Ähnlich wie Paparazzi die ihr Opfer verfolgen.

Sehr schnell stellt sich heraus, dass es in dieser Episode zwei Rollen gibt. Zum Ersten ist es die junge Frau, die sich an nichts erinnern kann und zum Zweiten sind es die Schaulustigen. Mit Sicherheit hat dann noch jemand ein Drehbuch geschrieben. Letztendlich gibt es dann noch den Zuschauer, in diesem Fall mich, der sich die Episode anschaut. In der ersten Phase erlebe ich an mir selbst Mitleid mit der jungen Frau. Zu diesem Zeitpunkt hat mir das Drehbuch noch nicht sehr viele Anhaltspunkte gegeben, außer, dass sie sich an nichts erinnern kann und von einer Gruppe Schaulustigen verfolgt wird. Spoilerwarnung: Jetzt ist der richtige Zeitpunkt sich die Serie anzuschauen, denn die weiteren Überlegungen in dem Blog wirken nur, wenn man die Folge unbedarft gesehen hat.

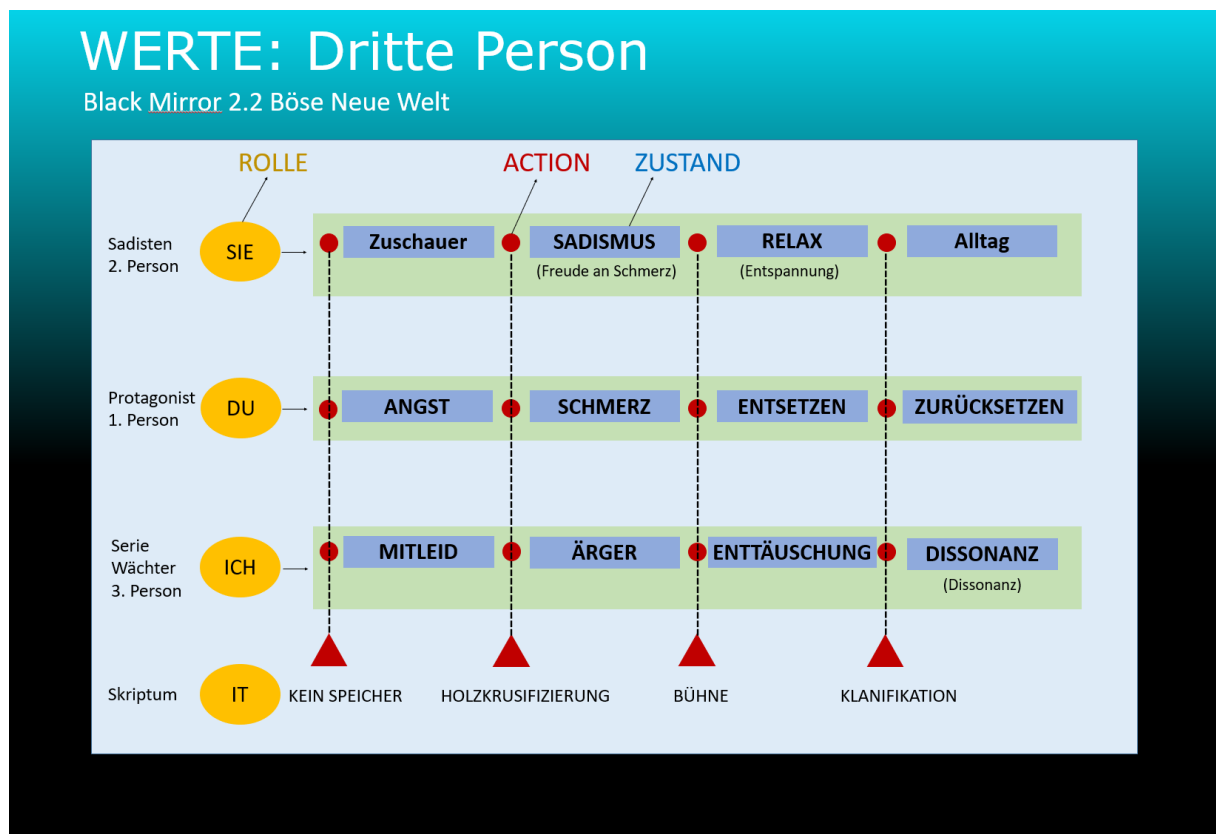
Systematisch sind es die vier Rollen Es-Du-Sie-Ich. Dann gibt es das Drehbuch, welches für Ereignisse sorgt, woraus dann bei den einzelnen Akteuren unterschiedliche Zustände entstehen.

Die Story entwickelt sich und die junge Frau bekommt vermeintlich Hilfe und es entwickelt sich ein neues Ereignis: Sie wird mit verbundenen Augen in einen Wald geführt und dort sieht sie dann an Bäumen gekreuzigte Menschen hängen. In mir (3rd Person) verändert sich Mitleid zu Ärger. Bei der Protagonisten (1st Person) wird Angst zu Schmerz. Sie wird ja schon an einem Baumstamm gefesselt. Die Zuschauer (2nd Person) kommen immer mehr zu ihrem Höhepunkt. Insofern, als sie sich über die Schmerzen der jungen Frau freuen. Den Lustgewinn den sie dabei haben: Weil sie einen anderen Menschen im Schmerz sehen; typische Sadisten.

Irgendwie gelingt es der Protagonistin sich wieder zu befreien, eine Komplizin hilft ihr bei der Flucht und beide gemeinsam versuchen sie die Überwachungseinrichtungen innerhalb eines Gebäudes auszuschalten. Plötzlich und völlig unerwartet öffnet sich eine Wand und die Protagonistin findet sich auf einer Bühne vor applaudierenden Zuschauern wieder. Der Moderator erklärt ihr nun wer sie eigentlich ist, nämlich eine Kriminelle die bei der Ermordung eines Kindes Mithilfe geleistet hat. Als Beweis dafür werden ihr Filme und Bildmaterial vorgespielt. Während dessen kommen die Erinnerungen zurück. In mir (3rd Person) macht sich zwischenzeitlich Enttäuschung frei. Ich bin frustriert, weil aus der Verfolgten plötzlich die Angeklagte wird. Sie selbst (1st Person) ist über sich selbst entsetzt und bei den Zuschauern folgt nach dem sadistischen Höhepunkt die Entspannung.

Eigentlich könnte hier die Story zu Ende sein, wenn da nicht noch der Abspann wäre. Dabei werden wir aufgeklärt, dass es in der gezeigten Zukunft ein besonderes Strafverfahren für Angeklagte gibt. Die „Mörderin“ muss als Strafe selbst leidvolle und schmerzhaft Erfahrungen mitmachen. Schmerzen, die sie jeden Tag neu durchleben muss. Damit das möglich wird, werden ihre Erinnerungen nächstens durch ebenfalls schmerzhaften Eingriff gelöscht. So kann jeden Tag in der Früh die Pain neu beginnen. Was wir noch im Abspann erfahren, ist, dass diese Qualen immer in der Öffentlichkeit stattfinden. Im Rahmen einer Show werden Zuschauer eingeladen, die sie am Leidensweg begleiten können. Diese Erkenntnis führt bei mir (3rd Person) zu einer Dissonanz. Haben sich doch meine Gefühle während des Zuschauens von Mitleid über Ärger zu Enttäuschung gewandelt. Die Gefühle der 1st Person haben sich von Angst über Schmerz zu Entsetzen verändert. Die Voyeure erleben Neugier, Befriedigung und Entspannung. Das Drehbuch mit den vier wesentlichen Ereignissen Gedächtnisverlust, Kreuzigung, Stage break und Klärung haben bei den drei Rollen völlig unterschiedliches Erleben erzeugt.

Sich an Schmerzen anderer Menschen zu erfreuen ist bekannt und wird gemeinhin als Sadismus bezeichnet. Diese Veranlagung kann man in der realen Welt bei Unfällen und Katastrophen immer gut beobachten. Eine Verschärfung dieses Verhaltens kommt mit der Allgegenwärtigkeit von Filmenden und Fotografierenden Smartphone Besitzern hinzu. Leiden wird somit öffentlich und verbreiten sich rasend schnell über die sozialen Medien. Aktuell haben wir das mit der eingeschlossenen Fußballmannschaft in Thailand gesehen. Eine Gruppe junger Burschen machte gemeinsam mit ihrem Trainer eine Höhlenexpedition und wurden dabei eingeschlossen. Die ganze Welt konnte online die Rettungsaktion beobachten. Ja – es waren zwölf Menschen die in Lebensgefahr waren. Gleichzeitig waren am Mittelmeer hunderte Flüchtlinge unterwegs die bei der Überfahrt ertrunken sind und kein Mensch hatte dafür eine Aufmerksamkeit. Im Drehbuch von Episode 3 gelingt es sehr gut das menschliche Bedürfnis von Neugier über Schaulust zu Schadenfreude und letztendlich zu Sadismus zu zeigen. Besonders gut ist diese Expedition für Selbstbeobachtung geeignet. Als Zuschauer vor dem Fernseher sieht man Zuschauer die ihre „perversen“ Bedürfnisse befriedigen. Durch den Handlungsstrang und mit der Aufklärung im Abspann wird einem ein Spiegel vorgehalten und die 3rd Person wird zur 2nd Person.



Die Position der 3rd Person ist eine ganz schwierige. In der Psychologischen Therapiearbeit wird sie immer dann eingesetzt, wenn man schwierige, schmerzhaft Situationen aufarbeiten möchte. Man kann sich über diesen Mechanismus in einen mentalen Zustand bringen, indem man sich selber in der „schmerzhaften Situation“ sieht, ohne die Gefühle so intensiv noch einmal zu erleben.

Eine besondere mentale Leistungsfähigkeit besteht nun darin, zwischen den einzelnen Rollen zu wechseln. Man kann damit auch die eigene Wirkung auf andere und dritte durchspielen. Diese Methodik wird von Präsentatoren und Rednern eingesetzt um die Wirkung ihres Vortrages abzutesten. Eine weitere Besonderheit, die Bestrafung von Kriminellen, wird in dieser Episode angesprochen. Der Strafvollzug in liberalen Gesellschaften hat zwei Gründe: einerseits müssen Menschen, die sich kriminell verhalten aus der Gesellschaft entfernt werden – das ist dann der Strafvollzug in Gefängnissen – und andererseits sollte mit der Maßnahme eine vorbeugende Verbrechensbekämpfung sichergestellt werden. Nicht daran gedacht ist „gleiches mit gleichem“ abzugelten. In westlich, liberalen Gesellschaften ist eine Selbstjustiz nicht vorgesehen. Wir maßen uns auch nicht an der persönliche Richter über andere zu sein. Umso befremdender ist in dieser Episode der Strafvollzug der auf das Erleiden von Schmerz beim Straftäter abzielt. Allerdings ist diese Methode nicht besonders neu, sondern wurde Jahrtausende lang als Instrument der Bestrafung eingesetzt. Im sogenannten finsternen Mittelalter wurde die „hochnotpeinliche“ Befragung, also die Folter, eingesetzt, noch bevor ein Mensch straffällig war. Wird auch heute noch in absolutistischen und religiös fundamentalistisch dominierten Gesellschaften eingesetzt.

**Die Episode zeigt wie schnell sich eine offensichtlich klare Situation völlig verdrehen kann. Es sind dann jene Fälle, die wir persönlich als Dissonanz erleben - also etwas, dass völlig anders kommt, als wir es erwarten.**

## **8. Populismus “Die Waldo-Kandidatur”**

Klassische Musik, wie sie von Bach, Gershwin oder Glass komponiert wurde, ist sehr anspruchsvoll und wird weltweit nur von wenigen Menschen verstanden. Entweder man versteht die Musik und liebt sie daher oder umgekehrt, man liebt sie und beginnt sie dann zu verstehen. Eine völlig andere Art von Musik haben Elvis Presley, Madonna, usw. gemacht. Eine Musik, die leicht verständlich ist, die man auch ohne besondere Aufmerksamkeit konsumieren kann – die Populärmusik. Auch die Familie Strauß hat die im 19. Jahrhundert mit dem Wiener Walzer was Ähnliches geschaffen. Es wurde halt damals als volkstümlich und nicht als populär bezeichnet.

TV-Serien haben ebenfalls eine Bandbreite von Populär bis Elitär. Die Serie American Gods ist sehr anspruchsvoll. Man braucht historisches und kulturelles Hintergrundwissen, um den Inhalt überhaupt folgen zu können. Die österreichische TV-Serie „Vorstadtweiber“ braucht nichts davon. Einfach zuschauen und sich an der Blödheit der Protagonisten erfreuen. Der Begriff Populär ist weitgehend positiv besetzt. Phänomene die darunter fallen finden bei einer breiten Masse anklang und Zustimmung. Populär ist aber bei weitem nicht populistisch.

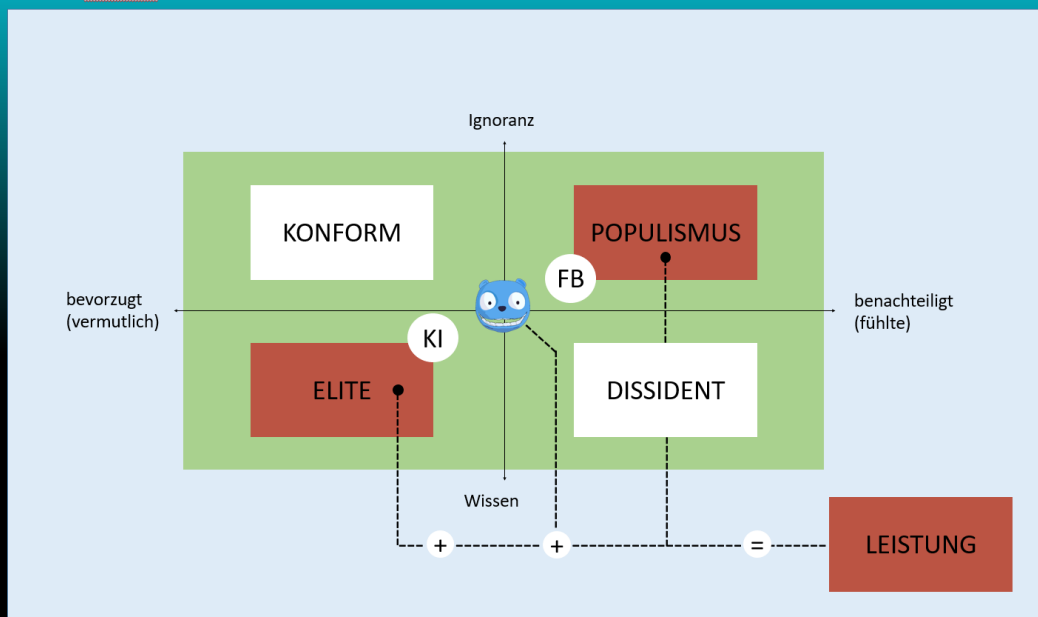
In der Episode 2.3. „Die Waldo-Kandidatur“ aus der Serie führt uns den Unterschied zwischen Populär und Populistisch deutlich vor Augen. Wahrscheinlich hat sich das alles in einer US-amerikanischen Region abgespielt. In einem Regional-TV läuft eine Zeichentrickserie mit einem blauen Bären, genannt Waldo. Die Produktion ist so angelegt, dass sie auf Situationscomic aufbaut.

Die Figur des blauen Bären wird durch einen Hintergrundmechanismus gesteuert. Mimik, Gestik und Sprache werden von einem Hintergrund-Akteur online komponiert. Die Dialoge sind auf äußerst niedrigem Niveau. Gesprochen werden sie von Jamie, der in seiner früheren Karriere ein wenig erfolgreicher Komödiant war. Erstaunlicher Weise ist die Serie sehr erfolgreich und die Produzenten möchten sie daher ausweiten. In der Crew kommt man schnell auf die Idee, dass sich Waldo in den laufenden Wahlkampf einschalten könnte. Mit diesem Konzept tritt Waldo nun in der Öffentlichkeit auf und attackiert Politiker mit inhaltslosen vulgären Angriffen. Auch das kommt bei der Bevölkerung sehr gut an. So, dass man sich seitens der Produktion entschließt, Waldo als eigenen Kandidaten zu positionieren. Der Akteur Jamie meint dazu: „Ich bin weder blöd noch schlau genug, um Politik zu machen“. Er favorisierte Kandidat Monroe und nimmt das vorerst auf die leichte Schulter und meint: „Warum vergeuden wir die Zeit mit einem animierten Schwachsinn?“ Je länger der Wahlkampf dauert, umso besser schneidet Waldo ab. Es kommt zu einer Fernsehdiskussion die ausschließlich von der Comicfigur bestritten wird. Die anderen Kandidaten kommen nicht zu Wort. Lediglich Monroe konnte einmal feststellen „Es ist kinderleicht was er macht – er macht sich lustig. Wenn er keine Witze hat kommen die Kraftausdrücke wie „F\*\*\*en ins Knie“. Damit ist der Comicfigur der Applaus des Publikums sicher. Waldo hat kein Programm, sagt nicht aus wofür er steht, hat keine Werte die er vertritt und außer „Verarschung der Politiker“ kann er nichts.

Populismus entsteht nicht nur alleine durch die Dummheit der Zuschauer, sondern es braucht auch noch eine persönliche Betroffenheit großer Menschenmassen. Es muss also Bevölkerungsschichten geben die benachteiligt sind oder zumindest sich als benachteiligt fühlen. Erst dieses Zusammenspiel von Unwissenheit und gefühlter Benachteiligung kann zu Populismus führen. Für ein Massenphänomen braucht es allerdings noch jemanden der genau diese Benachteiligung erkennt und mit einfachen Worten anspricht. Große Mächte wie das dritte Reich und Religionen sind so entstanden. Auch das Christentum war ursprünglich eine populistische Bewegung. Viele Juden haben sich durch die Besatzung der Römer benachteiligt gefühlt. Sie hatten auch kein Wissen darüber, wie man so einen Aggressor wieder loswird. Die Rezepte dafür hat dann Jesus geliefert.

## WERTE: Populismus

Black Mirror 2.3 Die Waldo-Kandidatur



Das Initiieren einer populistischen Bewegung braucht hohen Intellekt. Die Bewegung an sich wird kaum von einer unwissenden Masse initiiert. Eine Elite ist meistens eine kleinere Gruppe mit sehr hohem Informationsstand, welche von sich selbst zumindest vermeintlich glauben, dass sie einer Elite angehören. In der Dialektik zwischen bevorzugt/Wissen und benachteiligt/Unwissen kann Macht wachsen. Was es braucht ist ein charismatischer Führer. Dieser muss nicht zwangsläufig aus dem Kreis der Elitären kommen – kann auch ein Mensch des Volkes sein – wird aber von der Elite gesteuert.

Die CIA ist so vermeintlich eine bevorzugte Gruppe, also eine Elite. Genau diese tritt auch in der Episode auf. Ein Agent versucht die Produzenten von Waldo für die eigenen Interessen zu gewinnen. Der Agent sagt: „Waldo ist eine Konstruktion die von den Menschen dankbar angenommen wird und ist gleichzeitig ein politischer Killer“. Der CIA ist es grundsätzlich egal wer der amerikanische Präsident ist, ob republikanisch oder liberal. Wichtig ist nur, dass sie daraus möglichst viel Einfluss haben und damit das Volk steuert. Der Agent schlägt vor: „Mit einer gezielten hoffnungsführenden Aussage, die wir liefern (CIA), mobilisieren sie dann die Massen ohne gemäßigte Wähler abzuschrecken. Die Waldo-Kandidatur wurde 2014 produziert und hat höchste Ähnlichkeit mit der Wahl von Donald Trump 2016. Der Drehbuchautor hat damit eine visionäre Fähigkeit exzellent zum Ausdruck gebracht. Wenn man die Twitter-Nachrichten von Donald Trump liest könnte man geneigt sein, dass diese von Waldo kommen. Man darf allerdings nicht den Glauben verfallen, dass Donald Trump selber twittert – das wird von seinem Stab und von seinen Strategen gemacht. Im Hintergrund von Trump operiert eine Elite die ihre Leitfigur dementsprechend steuert. Ähnliches ist wahrscheinlich auch in Nordkorea und in der Türkei der Fall. Um hier nicht einseitig zu wirken ist festzuhalten, dass hinter allen Machtfiguren ein elitärer Kreis steckt. Das gilt genauso für Merkl, May, Grabar-Kitarovic und alle anderen.

Jetzt gibt es noch eine Bevölkerungsgruppe die mit wenig Wissen und Information ausgestattet ist und trotzdem überzeugt ist einer bevorzugten Mehrheit anzugehören. Das sind die Konformen. Auf diese stützen sich traditionelle Parteien. Das sind dann ihre Stammwähler. Menschen die von sich selbst und von einigen wenigen anderen glauben, dass sie benachteiligt sind würde man dann als Dissidenten bezeichnen.

Mit den vier Begriffen Populisten, Dissidenten, Konforme und Elitäre lassen sich die politischen Strömungen einer Gesellschaft gut beschreiben. Im Zeitalter der Digitalisierung kommen jetzt noch die sozialen Medien dazu. Der elitäre Teil der Populisten weiß sich dieses Instrumentes gut zu bedienen. Am Beispiel Österreich und nach aktuellen Erhebungen zufolge ist die Strache FPÖ, auch Facebook, die dominante politische Organisation. Darüber lassen sich dann genau jene Botschaften absetzen, die für eine wenig intellektuelle/informierte Bevölkerungsgruppe sind. Vielmehr lässt sich durch die Personalisierung der elektronischen Medien die Botschaft auf einzelne Menschen herabbrechen und damit deren Benachteiligung noch besser ansprechen.

Diese, soweit beschriebene soziale Mechanik, kann durch Digitalisierung zum Aufbau enormer und globaler Macht eingesetzt werden. Wie im Abspann der Episode zu sehen ist, hat Waldo ein weltumspannendes Imperium geschaffen. Zur Konstruktion von Macht sind in der digitalen Welt also eine künstliche Intelligenz (Elite), ein populärer Zugang (Facebook) und eine Führungspersönlichkeit (Actor) erforderlich. Gefährdet sind sowohl populistische als auch konforme Bevölkerungsgruppen. In beiden Fällen wird deren Unwissenheit ausgenutzt. Im schlimmsten Szenario der Superintelligenz hilft auch menschliches Wissen nicht mehr weiter. Was aus einem blauen Teddybären alles werden kann!

## 9. Consciousness Cloning "Weiße Weihnacht"

Die erste Szene der Episode zeigt zwei Männer in einer Hütte an einem Weihnachtsabend. Beide dürften sich schon längere Zeit, angeblich fünf Jahre lang, kennen – haben aber noch kaum miteinander geredet. Insbesondere dürfte es Joe sein, der äußerst wortkarg ist, während der andre Mann Matt ein sehr extrovertierter Typ ist. Im Laufe der Zubereitung des Weihnachtssessens wird die Konversation intensiver. Joe geht ein wenig aus sich heraus und berichtet über sein Schicksal. Er war verheiratet. Seine Frau wurde schwanger und wollte das Kind unbedingt abtreiben. Durch seinen Widerstand ist es dazu nicht gekommen – zu einer Trennung jedoch schon. In dieser Zukunft war es bereits möglich andere Menschen aus seinem eigenen Bewusstsein zu entfernen. Joe hat damit auch nicht mehr die Möglichkeit gehabt, sein Kind zu sehen. Nach der Trennung und Geburt des Kindes, gab es noch einen weiteren Einschnitt in seinem Leben. Seine Frau stirbt bei einem Verkehrsunfall. Nun hat er die Möglichkeit sein Kind das erste Mal zu sehen und es war entsetzlich. Es hat asiatische Gesichtszüge und damit stand fest, dass er nicht der Vater war. Daraufhin kam es zu Auseinandersetzungen mit seinem Stiefvater der dabei tödlich verletzt wurde. Die Tochter seiner Frau war auf sich allein gestellt und verstirbt auch. Joe war damit der Mörder von zwei Menschen, was er nun im Gespräch mit Matt im ATT gestanden hat. Soweit anscheinend die Realität.

Die obige Szene spielt in einer Zukunft, in der das Klonen von Bewusstsein möglich ist. Dazu wird eine kleine Metallkugel vorübergehend und kurzfristig in das Gehirn eingepflanzt und dieses Artefakt sammelt alle Informationen aus dem Gehirn auf. Nach der Rückoperation hat man dann Zugriff auf das Bewusstsein der diesbezüglichen Personen. Die Metallkugel wird in eine Art Eieruhr verpackt mit der man dann kommunizieren kann.

Man sieht Matt wie er sich gerade mit dem geklonten Bewusstsein einer Klientin auseinandersetzt. Matt bezeichnet sich als Trainer vom geklonten Bewusstsein. Nebenberuflich hat er ein Hobby, er unterstützt Männer, meist Introvertierte, bei der Partnersuche. Leider passiert ihm dabei ein Fehler und einer seiner Klienten wird ermordet. Rechtlich gesprochen ist er jetzt schuldig an der Beihilfe zu Mord.

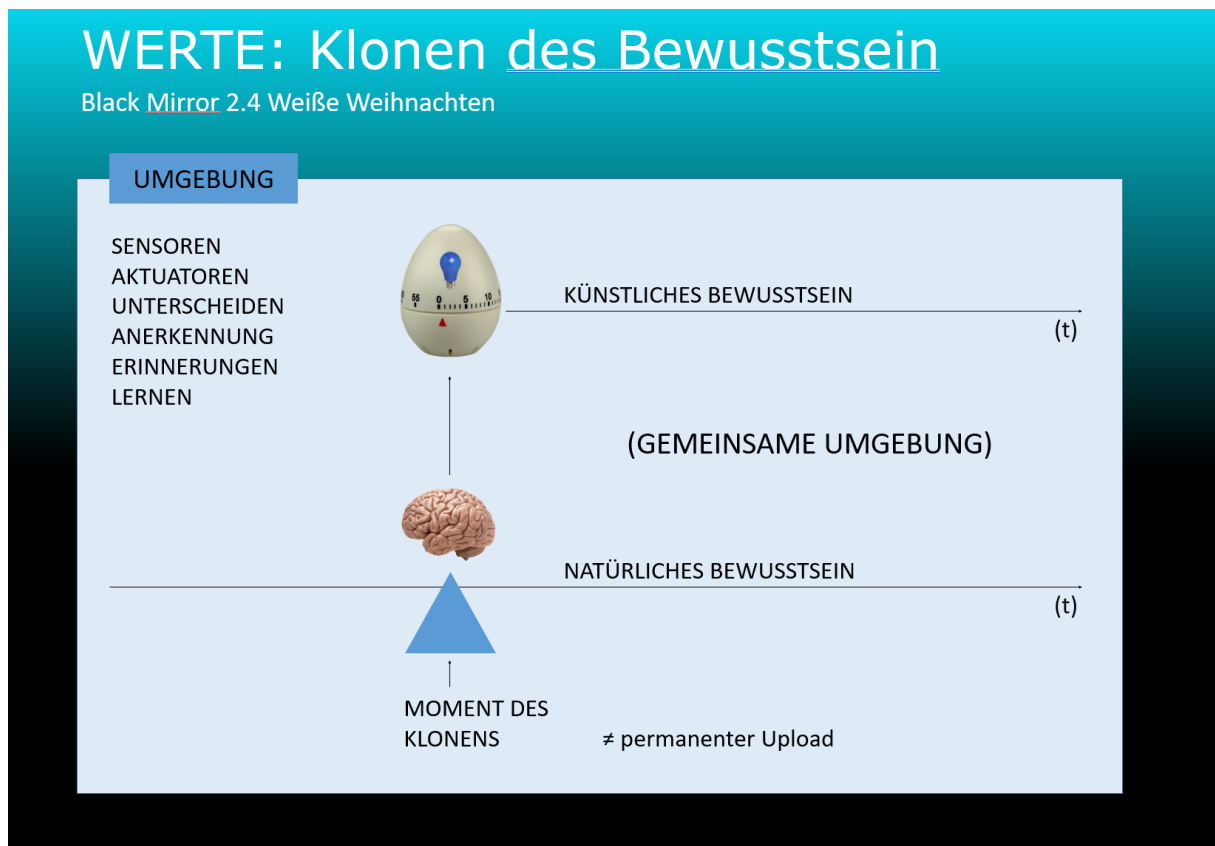
So findet er sich im gleichen Gefängnis wieder, wie der zweifache Mörder Joe. Um nun Joe zu einem Geständnis zu bringen, wird nun von Joe ein Bewusstseinsklon gezogen. Von Matt wird verlangt, dieses Bewusstsein zu einem Geständnis zu zwingen. Genau das ist in der Hütte zu Weihnachten passiert. Die Hütte mit den zwei Menschen war sonst nichts als das Bewusstsein von Joe.

Bewusstsein entsteht, wenn ein erkennendes System (Gehirn, Sensoren und Aktoren) sich mit einer Umwelt auseinandersetzt und dort eine Differenzierung vornehmen kann. Wird nun von einem menschlichen Bewusstsein – so wie wir vermuten, dass wir es haben – ein Klon gezogen, ist das eine Momentaufnahme. Ab dem Zeitpunkt, ab dem dieser Klone existiert, entwickelt er das Bewusstsein je nach Verfügbarkeit von Aktoren und Sensoren weiter. Vor allem ist es aber das Umfeld, in dem das künstliche Bewusstsein existiert. Damit entwickeln sich diese beiden Bewusstseine, das angeborene Natürliche und das geklonte Künstliche unterschiedlich weiter. Man kann sich das durchaus so wie die Existenz von eineiigen Zwillingen vorstellen. Je länger sie leben und je unterschiedlichen deren Umfeld, umso differenzierter ist auch die Bewusstseinsentwicklung.

In der Episode „Weiße Weihnacht“ wird so ein Bewusstseinsklone, der dann „Cookie“ bezeichnet wird, gezogen und als persönlicher Assistent eingesetzt. Zu diesem Zeitpunkt hat das „Cookie“ noch den eigenen Willen vom HOST. Damit dieses dann wirklich als Assistent brauchbar wird, braucht es eben einen Trainer und das ist Matt – der „Cookie-Trainer“.

Matt gelingt es Joe zu einem Geständnis zu bewegen, was dazu führt, dass dieser verurteilt werden kann. Matt erlangt dadurch eine Straferleichterung. Er wird entlassen, hat aber keinen Zugang mehr zu anderen Menschen. Er ist als Straftäter stigmatisiert und kann auch zu niemanden mehr Kontakt aufnehmen.

Ein geklontes Bewusstsein entwickelt sich selbstständig weiter, kann trainiert werden und passt sich der jeweiligen Umgebung an. Im Gegensatz dazu ist ein Bewusstseinsupload eine Intelligenz die laufend (je nach Bandbreite und Rechnerleistung) aktualisiert wird. Für den Fall, dass das eigene Bewusstsein/Körper stirbt, kann der Upload in einem anderen Körper heruntergeladen werden.



### 10. Mentaler Absturz "Abgestürzt"

Auch die Episode 3.1 zeigt eine dystopische Zukunft. In einer Social Fiction haben die sozialen Medien bereits alle Lebensbereiche durchdrungen. Man sieht ausschließlich Menschen die permanent ein Smartphone in der Hand haben und darüber andere Menschen bewerten. So wie wir heute Produkte, Hotels, Radtouren, usw. mit bis zu fünf Sternen bewerten, werden in dieser gezeigten Gesellschaft die Menschen ebenso bewertet. Wer also höhere Punkte hat, bekommt bessere Autos, günstigere Wohnungen und schafft den Schritt in höhere Gesellschaftsschichten. Das gilt natürlich auch umgekehrt. Wer weniger Punkte hat, gehört der Unterschicht an und muss auf viele Annehmlichkeiten verzichten.

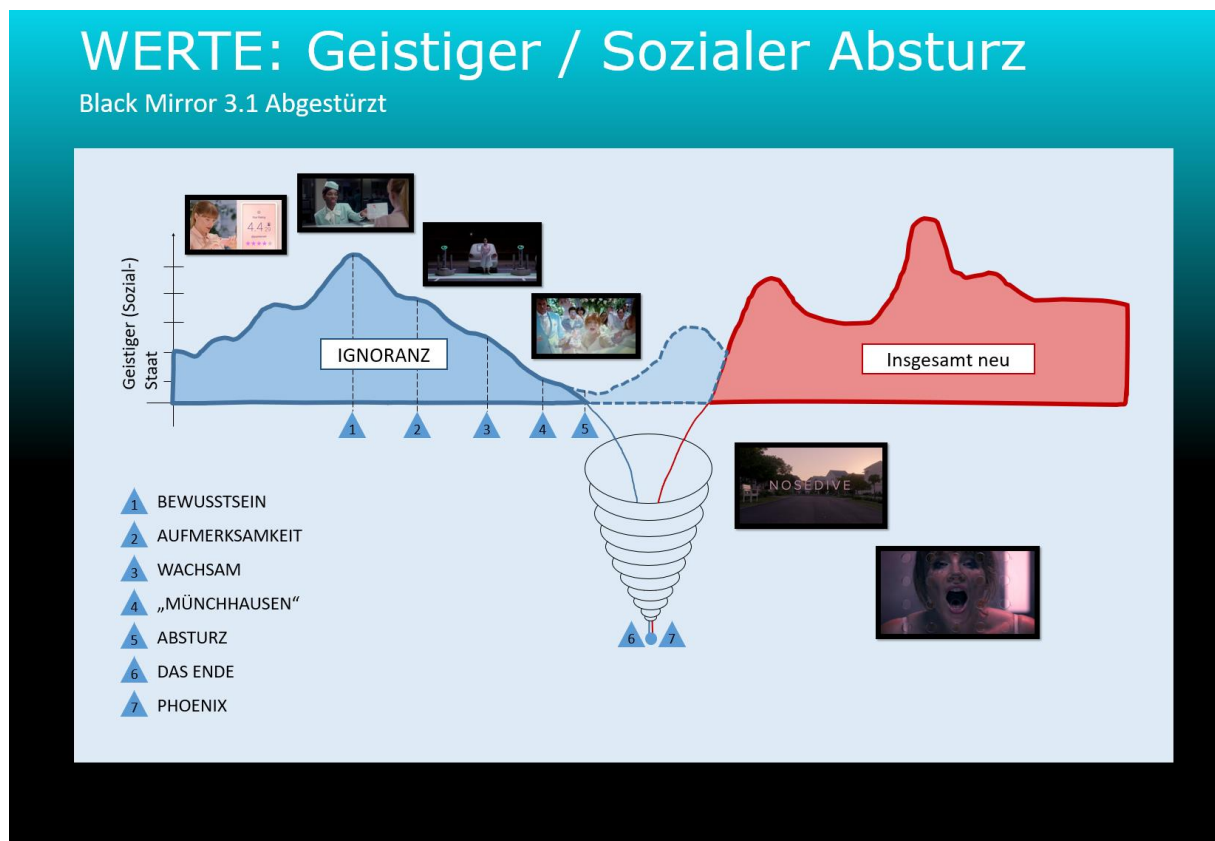
Eine junge Frau Lacie Pound ist sehr ehrgeizig und hat zu Beginn 4,2 Punkte – was ja nicht schlecht ist. Nun möchte sie sich eine Wohnung besorgen, welche allerdings nur an 4,5er vergeben wird. Also muss sie an ihrem Profil arbeiten. Mit Unterstützung eines Coaches funktioniert das anfänglich auch ganz gut. Immerhin erreicht sie 4,429. Der Erfolgsweg scheint vorgezeichnet, eine ehemalige Schulfreundin nun mehr in der sozialen Oberschicht lädt sie zu ihrer Hochzeit ein und dort vermutet sie, dass sie so viele Likes bekommt und somit das gewünschte Ziel zu erreichen.

Leider übersieht sie dabei das das Leben nicht nur den Erfolgskanal bespielt, sondern dass es auch völlig anders kommen kann. So etwas hat jeder von uns schon einmal selbst erlebt. Man ist nicht immer „gleich gut drauf“. Wenn es einem schon einmal sehr schlecht geht, dann glaubt man, schlimmer kann es jetzt wirklich nicht mehr kommen. Genau das passiert aber. Sofern wir nicht gut auf uns aufpassen, kommen wir in eine Down-Spirale, aus der es vielfach kein Zurück mehr gibt. Genau diesen Weg zeigt die Episode Nosedive. Die Protagonistin Lacie Pound erlebt nach einem nur sehr ganz kurzen Höhenflug einen dramatischen Abfall. Letztendlich hat sie weniger als 1 Punkt auf ihrem Profil. Dieser Absturz erfolgt nicht unmittelbar, sondern bahnt sich an. Es gibt Signale die bereits darauf hindeuten. Genau diese Signale müssen wir in unserem Leben erkennen können, um den gezeigten Absturz zu vermeiden. Solche Abstürze gibt es nicht nur im mentalen, sozialen Bereich, wir kennen einen Börsencrash, eine wirtschaftliche Rezession oder einen Verkehrskollaps.

Eine Down-Spirale könnte etwa nach folgendem Muster verlaufen:

1. **Mangelnde Awareness:** laufender Erfolg, immer gut drauf sein, gute Ergebnisse, verschleiern den Blick auf die Wirklichkeit.
2. **Fehlende Aufmerksamkeit:** Jetzt sind schon deutliche Signale für eine Kehrtwendung erkennbar. Es gibt auch schon negative Erlebnisse.
3. **Die Alarmglocke läutet bereits:** Diese sind selbst bei wenig Aufmerksamkeit nicht mehr zu überhören.
4. **Jetzt tritt der Münchhausen-Effekt in Kraft:** Wir glauben nach wie vor und selbst aus dem Sumpf ziehen zu können.
5. **Absturz:** Münchhausen funktioniert fast nie. Der Fall ins Bodenlose ist unvermeidbar.
6. **Das Ende:** Ist unvermeidlich und nur sehr selten gelingt es diesen absoluten Tiefpunkt wieder zu verlassen.
7. **Der Phoenix:** Ja – in ganz seltenen Fällen kommt es zu einer Wiederkunft.

Die Episode zeigt an Lacie Pound nachvollziehbar sechs dieser sieben Stufen.



**Mangelnde Awareness:** Lacie bewegt sich in einem Umfeld von gleichbewerteten 4er. Alles ist gleich, leicht und alle sind glücklich – zumindest nach außen hin. Sie hat ein mentales Hoch. Die Menschen zeigen sich nur von ihrer besten Seite, damit sie von anderen guten Bewertungen bekommen. Ähnlich wie wir uns heute Likes in Facebook wünschen. Lacie nimmt sich einen Coach um ihr Profil zu verbessern. Der Coach: „Die meisten ihrer Aktionen begrenzen sich auf ihren inneren Kreis – Menschen aus der Unterschicht“. Er empfiehlt ihr mit Menschen höherer Bewertung in Kontakt zu kommen. Tatsächlich bekommt sie von ihrer ehemaligen Schulfreundin (Naomi eine 4,7er) eine Einladung zur Hochzeit und diese findet auf einer sehr hohen sozialen Ebene statt. Dadurch geblendet übersieht sie bereits erste Hinweise der Gegenbewegung. Sie fährt öfters mit der gleichen Frau im Lift. Von dieser bekommt sie immer schlechte Werte, was sie ignoriert.

**Fehlende Aufmerksamkeit:** Lacie Pound ist nun mit den Vorbereitungen zur Hochzeit beschäftigt. Immerhin ist sie aufgefordert dort eine Rede zu halten. Diese möchte sie nun so gut machen, dass ihr mit Hilfe der erwarteten positiven Bewertungen der Schritt auf 4,5 gelingt. Nur ein kleiner Streit mit ihrem Bruder lässt sie das Taxi versäumen. Entsprechend gereizt ist sie zum Fahrer des zweiten Taxis, der sie dann auch schlecht bewertet. So kommt sie verspätet zum Flughafen, beim Check-In erfährt sie, dass sie keinen Platz mehr im Flugzeug hätte und das wegen mangelnder Punktezahl. Sie ist zwischenzeitlich auf 4,183 gefallen und darf deshalb nicht mehr mitfliegen. Ihr Verhalten dabei ist so wie das bei vielen Menschen in solchen Situationen. Sie wird aggressiv, verlangt den Vorgesetzten, beschimpft andere Passagiere. Schlussendlich wird sie von der Security abgeführt und bekommt einen ganzen Punkt abgezogen. Zumindest jetzt müsste sie erkennen, dass ein Absturz bevorsteht. Dies ist eine Situation in der es uns schon schlecht geht und wir glauben den Tiefpunkt schon erreicht zu haben. Jetzt kann es nur mehr aufwärts gehen. Wir verfolgen unsere Ziele weiter, obwohl es jetzt schon aussichtslos ist, diese zu erreichen.

**Die Alarmglocke läutet bereits:** Nachdem Lacie nun keinen Flug bekommen hat, versucht sie mit einem Leihwagen zur Hochzeit zu kommen. Aufgrund der Distanz eigentlich ein unmögliches Unterfangen. Wiederum schlägt das schlechte Ranking zu – sie bekommt das billigste Auto und vom Vermieter noch dazu schlechte Punkte. Nach kurzer Fahrt kommt sie drauf, dass die Batterie leer ist. An der Tankstelle passt das Ladekabel nicht. Sie bekommt keinen Adapter, worauf sie den Tankwart beschimpft, der sich mit einer schlechten Bewertung revanchiert. Nun ist sie auf 1,4 gefallen. Passiert sowas im realen Leben, sagen wir uns wiederum „schlimmer kann es nicht mehr kommen“. Alle Anzeichen stehen auf Aufwärts, was natürlich eine Illusion ist.

**Jetzt tritt der Münchhausen-Effekt in Kraft:** Lacie hat nun auch kein Auto mehr und macht sich per Autostopp weiter auf den Weg. Sie wird von einer LKW-Lenkerin mitgenommen und ist nach wie vor zu tiefst davon überzeugt bei der Hochzeit das Ruder herumreißen zu können. Es ist eine völlige Selbstüberschätzung solche Phänomene erleben wir beispielsweise bei Alkoholikern und Rauchern die von sich selbst sagen „Ich kann jederzeit aufhören“. Ähnliches erlebt man heute bei insolventen Unternehmen, die genau in dieser Situation ein Produkt haben, welches ein Verkaufsschlager wird. Physikalisch gesehen ist eine Selbsthilfe in dieser Situation nicht möglich. Ähnlich wie man ein Segelschiff durch festes Hinblasen auf das Segel auch nicht bewegen kann. Das Leben ist aber nicht nur Physik – es hat schon Fälle von Münchhausen gegeben. Die LKW-Fahrerin gibt Lacie einen Notfallplan mit – eine Thermosflasche mit Kaffee und viel Whisky. Diesen trinkt sie, fasst wieder Mut und setzt ihre Reise zur Hochzeit fort.

**Absturz:** Die Braut Naomi bekommt natürlich den sozialen Absturz ihrer geplanten Trauzeugin mit. Naomi meldet sich am Telefon und verlangt „komme nicht – auf keinen Fall“. Trotzdem schleicht sie sich über die Gartenmauer in die Hochzeitsgesellschaft. Kurz davor ist sie noch in eine Schlammputze gefallen. Verschmutzt und völlig betrunken beginnt sie dort mit der Ansprache. Nicht die geplante, sondern sie bringt ihre aktuellen Gefühle zum Ausdruck. Beschimpft und beschuldigt alle anderen, insbesondere ihre Freunde. Nach kurzer Zeit wird sie von der Security abgeholt.

**Das Ende:** Die Episode endet damit, dass Lacie in eine Gefängniszelle gesperrt wird. Da gibt es jetzt keinen Ausweg mehr. Sie bekommt nicht mal mehr schlechte Bewertungen. Noch einmal das Problem der Alkoholiker aufzugreifen. Dieser ist jetzt unter der Brücke angekommen und es gibt keine Hilfe mehr. Selbsthilfe ist ohnehin ausgeschlossen. Der so erreichte Zustand bleibt.

**Der Phoenix:** In ganz seltenen Fällen gelingt es Menschen, Unternehmen und Organisationen sich daraus wieder zu befreien. Wiederholt gibt es Beispiele von Menschen die in ein schlimmes Burnout geraten und nach einer gewissen Zeit als höchstfolgreiche Buchautoren wieder auftauchen. Ähnliches, auch sehr selten, gab es Adipositas Erkrankte, die später zu Hochleistungssportlern wurden. Es sind zufällige und glückliche Umstände, die für ein Wiedererstarken verantwortlich sind. Bei unserer Lacie Pound ist das nicht zu erwarten obwohl ein ganz kleines Signal dafür gab es. Sie hat sich im Gefängnis mit einem Mitgefangenen so richtig angeschrien und sich des ganzen Frustes entledigt. Es ist alles das herausgekommen, was im Menschen drinnen ist und was im normalen Leben dosiert abgegeben wird.

**Sobald einmal die Down-Spirale begonnen hat sich zu drehen, ist ein Entkommen nur mehr mit höchster Konsequenz und Disziplin möglich. Daher ist es umso wichtiger in unserem mentalen Leben besonders gut auf sich selbst aufzupassen. Anhaltende Awareness ist das Rezept dafür.**

## **11. Der Schatten der Seele „Erlebnishunger“**

In dieser Episode sollte es eigentlich um einen Spieletest gehen. Dies ist nur die offensichtliche Story von etwas sehr tief Liegenden. Tatsächlich handelt es sich um verdrängte Erlebnisse meist negativer Art. So was ist jedem von uns schon des Öfteren passiert. Wir kommen in eine Situation, die für uns sehr belastend ist. Grundsätzlich können Menschen damit umgehen, selbst wenn Beziehungen auseinandergehen und noch schlimmer, wenn es zu Todesfällen kommt. Werden solche Situationen nicht zur Gänze mental verarbeitet, so bleiben Fragmente im Gehirn gespeichert. Sehr häufig werden diese als „Schatten der Seele“ bezeichnet.

Mister Cooper der Hauptdarsteller ist offensichtlich ein ganz cooler Typ, den kaum ein Abenteuer zu gefährlich ist. Er ist auf einer Weltreise und typisch für ihn, er ist an den gefährlichen Actionplätzen wie Bunge Jumping, Free Climbing, Airdiving, Stierlauf in Pamplona usw. Interessanterweise ist der Grund für diesen Actiontrip eben nicht sein Bedürfnis nach außerordentlichen Erlebnissen, sondern seine Probleme zu Hause die er damit loswerden möchte. Cooper hat längere Zeit seinen Alzheimer erkrankten Vater, der kürzlich daran verstorben ist, gepflegt. Mit seiner Mutter hat er aus unbekanntem Gründen ein sehr schlechtes Verhältnis. In der Episode taucht immer wieder die Szene auf, in der seine Mutter anruft und er nicht abhebt. Anscheinend kann er nicht einmal mit ihr reden. Da dürfte schon was sehr Ernsthaftes passiert sein, was zwischen diesen beiden nie endgültig verarbeitet wurde, also offen blieb. Letztendlich dürften sich zu diesem Problemkomplex noch Beziehungsthemen mit Frauen dazugesellen. Man könnte durchaus feststellen, dass es in seiner Seele mehrere Schatten, also nicht verarbeitete Erlebnisse, gibt.

Das Beziehungsproblem zeigt sich in einer Episode in London, wo er sich wieder einmal völlig allein findet und zumindest nach einer Gesprächspartnerin sucht. In seinen Kontakten findet er niemanden. Allerdings lernt er in einer Bar eine attraktive Frau namens Sonja kennen. Mit ihr verbringt er eine Nacht und will dann weiterreisen. Als er am Bankomat Geld abheben will, ist seine Karte gesperrt, weil hoffnungslos verschuldet. Es bleibt ihm nichts anderes übrig als zu jobben. Wieder zurück bei Sonja findet er eine Zeitungsannonce, worüber abenteuerlustige Männer gesucht werden, die Cyberspiele testen sollten.

Über Sonja wissen wir sehr wenig, außer dass sie selbst Spieletesterin ist und das Buch Singularity von Ray Kurzweil liest. Schon wieder eine mentale Situation die Cooper nicht zu Ende bringt. Im weiteren Handlungsstrang könnte es sogar sein, dass Sonja ihn absichtlich gebraucht.

Kurz entschlossen meldet sich Cooper bei der Firma SaitoGames und bekommt auch gleich den Job. Das Unternehmen programmiert Spiele mit „Interaktiver erweiterter Realität“. Hauptsächlich geht es darum, beim Spieler Ängste auszulösen. Die Produzenten behaupten, dass: „Man sich

seiner größten Ängste in einer gesicherten Umgebung aussetzen kann. Dadurch wird die Angst abgebaut und genau diese Freisetzung führt zur mentalen Befreiung". Bei herkömmlichen Adventure Games ging es schon immer um „Kick“. Es wurden Szenen programmiert, in denen man von grauenhaften Wesen angegriffen wurde, in schwarze Löcher fiel oder Telekinese erlebte. Diese Konstruktionen lösen durchaus bei vielen Menschen Angstzustände aus, allerdings nicht bei allen. Daher setzt die Firma SaitoGames auf ein ganz neues technologisches Konzept. Mittels einer neuronalen Ableitung werden beim Probanden Gehirnaktivitäten gemessen. Darüber wird nun herausgefunden, welche Bilder und Situationen den größten individuellen Schrecken auslösen. Das Spiel ist also sehr stark individualisiert. Dazu der Spieleentwickler: „Wie man jemanden mit dem eigenen Geist erschreckt“.

Nachdem alle administrativen Aktivitäten abgeschlossen sind wird Cooper in ein altes Haus geführt. Das Gebäude an sich hat nichts Geisterhaftes. Es ist einfach ein leeres englisches Herrenhaus. Mit der Instruktorin Cathy wird noch ein Sicherheitswort vereinbart, welches Cooper nur aussprechen braucht und damit aus der Simulation geholt werden kann. Zu diesem Zeitpunkt hat er noch eine große Sicherheit und sein Verhalten ist durch „vordergründige Heiterkeit“ bestimmt. Die unterschiedlichen Levels dieses individualisierten Spieles werden ausschließlich im Gehirn des Probanden erzeugt und dauern nur 0,04 Sekunden. Der Spieleproduzent weiß nicht was der Anwender alles erlebt daher ist Cathy über ein Headset mit Cooper verbunden und er hat die Aufgabe sein Erleben zu schildern. Nun beginnt die Reise:

**1. Einfach nichts:**

Spielepsychologen haben erkannt: „Dass bei geringer Stimulation der Geist einem einen Streich spielt. Gibt es keine Ablenkung, so sehen die Menschen Geister“. Cooper befindet sich nun in diesem Haus, vollkommen allein und ohne Handy. Dabei kommen ihm alle möglichen Gedanken. So was kennen die meisten Menschen, wenn man zum Beispiel im Halbdunklen oder in nebligem Umfeld unterwegs ist, sieht man plötzlich alle möglichen und unmöglichen Figuren.

**2. Eine Spinne:**

Das Erste was Cooper dann in seinem Geist konstruiert, ist eine simple Spinne. Es könnte schon sein das er, der von nichts Angst hat, sich trotzdem vor einer Spinne fürchtet. Vor Spinnen fürchten sich viele Menschen. Man kann nicht mehr sagen, woher das kommt. Es ist offensichtlich etwas Archetypisches. Cathy entdeckt bei ihm eine erhöhte Herzfrequenz und stellt fest „Ein so harter Kerl hat also Angst vor Spinnen“.

**3. Ein alter Schulfreund:**

Die sinnliche Deprivation weckt seine Erinnerungen unter anderem an seinen Schulfreund Joseph Peters. Mit diesem verbindet ihn eine Bekanntschaft aus der Schulzeit und es kommt große Angst auf. Auch hier sehen wir ein nicht verarbeitetes mentales Fragment. Obwohl Peters nur eine visuelle Simulation ist, beginnt er einen intensiven Dialog. „Menschen reden mehr, wenn sie Angst haben und kompensieren diese damit“.

**4. Eine Riesenspinne:**

Das mit den Spinnen dürfte schon ein ernsthaftes Problem von Cooper sein. Er sieht jetzt eine überlebensgroße Spinne mit dem Gesicht von Peters. Dies führt zu panikartigen Reaktionen. Er ruft Cathy um Hilfe. Die Kommunikation ist allerdings unterbrochen. Wahrscheinlich absichtlich, um seine Angstzustände zusätzlich zu steigern.

**5. Sonja:**

Jetzt beginnt Cooper nachzudenken, warum er in diese Situation gekommen ist. Er kommt zum Schluss, dass dafür Sonja verantwortlich ist. Er vermutet, dass sie ihm die Annonce zugeleitet hat, dass sie seine VISA-Karte gehackt hat und eigentlich Teil der Firma SaitoGames ist. Diese Gedanken entwickeln sich zu Angstzuständen und Sonja erscheint im visuellen Kontext. An dieser Stelle passiert ein wesentlicher Bruch, insofern als Sonja nicht nur visuell, sondern auch taktil anwesend ist. Er kann nicht mehr zwischen Realität und Virtualität unterscheiden.

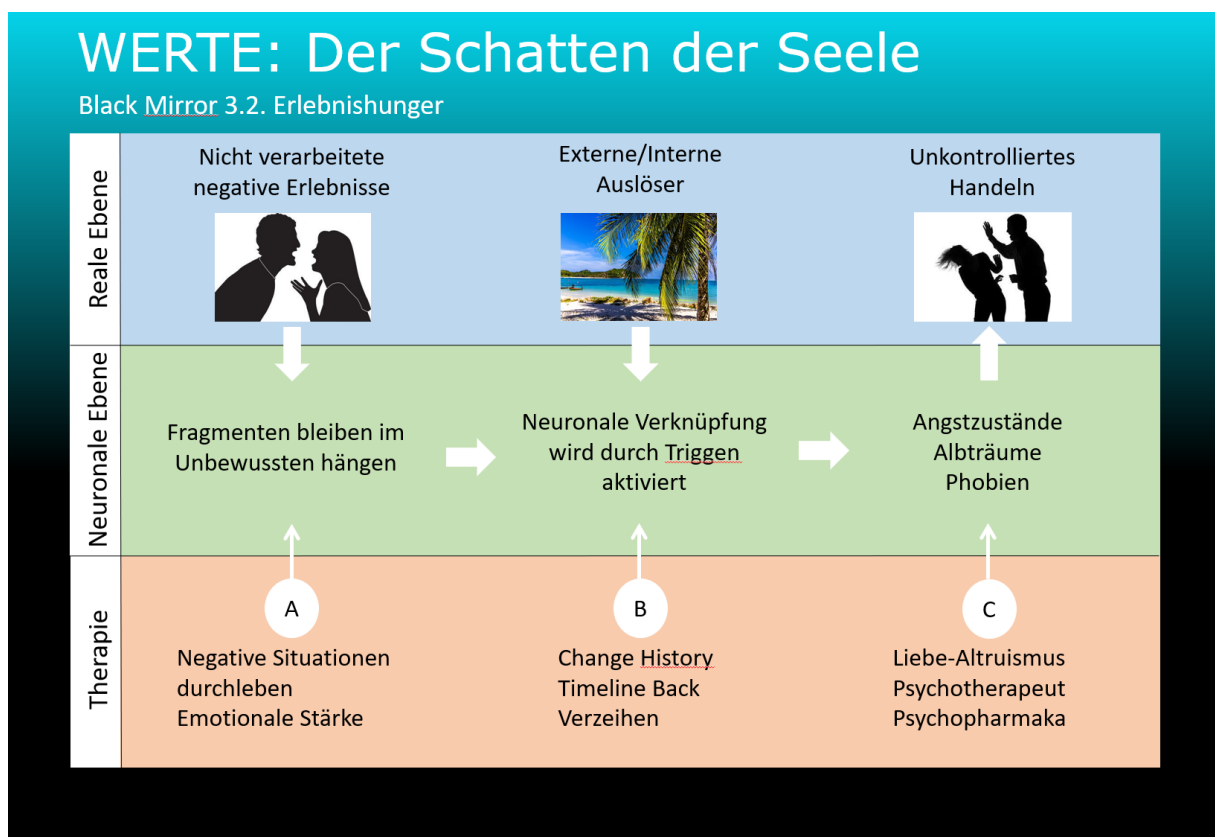
## 6. Die Tür:

Jetzt meldet sich seine Instruktorin Cathy. In größter Verzweiflung fleht er sie, ihn aus der Situation zu befreien. Cathy gibt ihm Anweisungen zu einem Exit Point zu gehen und dieser ist hinter einer Tür. Er bräuchte nur die Tür zu öffnen und er wäre frei. Cooper fürchtet, dass hinter dieser Tür seine Mutter sei und dadurch ist es für ihn nahezu unmöglich hineinzugehen, so viel Angst hat er von ihr.

## 7. Die Mutter:

Letztendlich doch in diesem Raum kommt er zu seiner Mutter. Er sieht sie auf einem Bett sitzen. Dort versucht sie ihn laufend anzurufen, um ihm etwas mitzuteilen. Offensichtlich hat sie auch Alzheimer bekommen. Mental ist sie tot. Cooper kann sich auch an manches nicht mehr erinnern und kommt in seinen größten Angstzustand, wobei er glaubt, auch Alzheimer zu haben.

Psychotherapeuten kennen diese so bezeichneten „Schatten in der Seele“. Im Fachbereich der Psychologen gibt es dafür andere Bezeichnungen wie Phobie, Klaustrophobie, Rückzug usw. Um geeignete therapeutische Maßnahmen zum Einsatz zu bringen, ist es wichtig, über die Entstehung solcher Schatten Bescheid zu wissen.



Schatten entstehen im Wechselspiel zwischen der realen und neuronalen Welt. Nicht verarbeitete negative Erlebnisse prägen sich ein und bleiben als Fragment im Unterbewusstsein hängen. Beispielsweise könnte der eine heftige Streit mit dem Partner sein der nicht aufgearbeitet wird, sondern dem ein „Stummfilm“ folgt. Der Streit hat sich wieder gelegt. Eigentlich wäre alles wieder in Ordnung. Auf der realen Ebene könnten jetzt Auslöser in Form von Bildern und Situationen entstehen, bei dem diese fragmentierte neuronale Verknüpfung wieder aktiviert wird – der Trigger. In diesem Beispiel könnte es eine Urlaubssituation sein, in der ein sehr harmonisches Paar gesehen und erlebt wird. So ein Trigger könnte dann zu völlig unkontrolliertem Handeln führen. Aggressivität gegen die Partnerin können ausarten bis zu täglichen Angriffen führen.

Die eben beschriebene Kette auf der realen Ebene hat keine nachvollziehbare Logik. Es ist nun schwierig, welches die nicht verarbeiteten Erlebnisse sind, welches die Auslöser (intern oder extern) sind und wie unkontrolliertes Handeln entsteht. Auf der neuronalen Ebene bleiben unbewusste Fragmente hängen, welche dann mit einem Trigger aktiviert werden und so Angstzustände, Alpträume und Phobien auslösen.

Sollte ein Mensch die Neigung zur nicht Verarbeitung von emotionalen Situationen haben, so gibt es drei verschiedene Therapiemethoden:

- A. Bewusstes Durchleben der gesamten Situation. Also nicht davonrennen, keinen „Stummfilm“ starten oder sich zurückziehen. Ja das ist schwierig, kann aber geübt und gelernt werden. Wenn man dazu Hilfe von seinem Umfeld bekommt, ist es leichter. Das ist die Prävention.
- B. Sofern sich fragmentierte negative Emotionen einmal festgesetzt haben, sind diese nur mehr schwierig zu eliminieren. Mit der Timeline-Methodik kann man sich mental in die ursprüngliche Situation zurückversetzen und diese noch einmal zu durchleben. Wahrscheinlich hat man mit einer räumlichen und zeitlichen Distanz mehr Ressourcen das Problem zu lösen. Wahrscheinlich ist es sehr hilfreich sich das damalige schlechte Verhalten selbst zu verzeihen.
- C. Wenn dieses phobische Verhalten schon sehr weit fortgeschritten ist, braucht es die Hilfe eines Psychotherapeuten. Im schlimmsten Fall kommen Psychopharmaka zum Einsatz. Man hat es dann mit einem kranken Menschen zu tun. Es braucht viel Liebe und Altruismus.

Die meisten Analysten sehen in der ersten halben Stunde dieser Episode die vergeudete Zeit, weil man die Effekte des „Playtester“ sehen möchte. Das wirklich Eindrucksvolle ist eben die Vorgeschichte von Cooper und das Herausarbeiten seiner Schatten in der Seele, die dann durch Trigger aktiviert werden.

## **12. Abhängigkeit, Nötigung und Erpressung „Shut up and dance“**

So was kann mir nicht passieren: „Ich werde kein Auto stehlen, keine Bank berauben, niemanden ermorden und schon gar nicht Selbstmord begehen“. Das traue ich von mir selbst zu behaupten, sofern ich immer bewusst und freiwillig handeln kann. Auch wenn wir davon überzeugt sind, können wir das nicht immer. Viele unserer Handlungen finden unbewusst statt und sind auch erzwungen. Menschen handeln also entweder bewusst oder unbewusst, freiwillig oder gezwungen.

Das hat sich der junge Kenny auch gedacht, dass er sein Leben voll unter Kontrolle hat. Tatsächlich widerfährt ihm, sowie die Episode 3.3. zeigt ein absoluter Kontrollverlust. Als er eines Tages von der Arbeit heimkommt, hat sich seine Schwester sein Notebook ausgeborgt und ihm dabei ein Virus eingefangen. Eine Malware hat Kontrolle über die Computerkamera bekommen. Damit und mit der Remotesteuerung wurde Kenny bei einer sehr persönlichen, intimen Sexualhandlung gefilmt. Kurz darauf meldet sich ein „Unbekannt“ und stellt die Forderung: „Mach, was wir dir sagen“. Er hat enorme Angst, dass dieses Video in den Kreisen seiner Freunde veröffentlicht wird und ist damit erpressbar.

Die Erpresser haben nicht nur Kenny, sondern parallel zu ihm mehrere Personen gefilmt, die ebenfalls unerlaubte Aktivitäten oder zumindest moralische, verwerfliche Aktivitäten am Internet durchgeführt haben. Alle diese Personen werden nun von diesen Unbekannten in eine zusammenhängende Kette von Handlungen gezwungen. Den Opfern wird immer vorgespielt, dass sie nach Abschluss einer Handlung von der Erpressung befreit werden. Das ist jedoch nicht der Fall, denn es wird immer schlimmer. Die Story von Nötigungen entwickelt sich wie folgt:

1. Eine Frau kommt mit ihrem Auto in einer Parkgarage an, ist dort völlig verängstigt und schaut die ganze Zeit aufs Handy. Schlussendlich legt sie ihren Schlüssel in den hinteren Autoreifen.
2. Kenny bekommt den Auftrag sich an einen vorgegebenen Treffpunkt zu bewegen.

3. Dort angekommen bekommt er von einem zweiten Akteur eine Torte übergeben.
4. Diese soll er in das Hotelzimmer von Herrn Hektor bringen. Es stellt sich heraus, dass dieser ebenfalls, wegen pornografischen Handlungen erpressbar war. Keinesfalls durften seine Frau und die Kinder davon erfahren.
5. Gemeinsam bekommen sie nun den Auftrag zu einem anderen Treffpunkt zu fahren. Dort erfahren sie, dass sie in der Torte etwas finden werden.
6. So erhalten sie den Auftrag die gegenüberliegende Bank zu überfallen. Diesen Auftrag muss nun Kenny übernehmen. Gezwungener Massen geht er mit einer Pistole in die Bank und fordert Geld. Vor lauter Angst macht er sich selbst an.
7. Die Erpresser dirigieren ihn nun zu einem einsamen Waldstück. Dort wird er bereits von einem weiteren Opfer erwartet. Dieser startet eine Drohne mit einer Kamera. Der Auftrag lautet „Kampf um das Preisgeld; bis zum Tod“.
8. Kenny lehnt das völlig ab. Setzt sich die Pistole an den Hals und drückt ab. Es passiert nichts, weil es sich ja um eine Spielzeugpistole handelt. Offensichtlich hat er den letzten Kampf gewonnen.

Nach dieser Tortur sind alle Opfer der Meinung, dass sie alle ihre Pflicht erfüllt hätten und damit von den Repressalien befreit wären. Mit großem Entsetzen stellen alle fest, dass dies so nicht eingetreten ist. Die Erpresser haben entgegen aller Versprechungen, das Material veröffentlicht. Im Fall Kenny war es also nicht nur die Masturbation die gefilmt wurde, sondern auch das gleichzeitige Anschauen von Kinderpornos.

Natürlich überzeichnet Black Mirror die Situation in drastischer Weis. Allerdings kann sich jeder gut vorstellen in eine ähnliche Situation zu kommen. Schließlich haben wir alle unsere Geheimnisse, die nicht kriminell sind, wir sie trotzdem für uns allein behalten möchten. Daher ist es ein bisschen überheblich zu sagen „So was kann mir nicht passieren“. Was man noch aus dieser Story lernen kann ist, dass auf die Zusage von Erpressern keinesfalls Verlass ist.

Nichtsdestotrotz kommen wir dennoch in Situationen in denen wir gezwungener Weise so handeln müssen. Wenn ich beispielsweise etwas unbedingt haben will (einen bestimmten Arbeitsplatz) dann muss ich mich nach den Wünschen (Zwängen) des Arbeitgebers richten. Auch wenn es täglich hundert Kilometer zum Fahren, ein Büro ohne Fenster, 12 Stunden Arbeit sind, werde ich das tun. Solche Fälle treten immer dann ein, wenn ich keine Alternativen habe. Hätte ich in diesem Fall andere Möglichkeiten, bräuchte ich mich diesen Zwängen nicht auszusetzen.

Für einen freien Willen ist es wichtig im Vorhinein sich Alternativen zu überlegen und zu schaffen. Der sprichwörtliche Plan B minimiert unseren Zwang zur Handlung. Neben diesen bewussten Zwängen gibt es auch Situationen die wir unbewusst durchleben aber nicht freiwillig. Dazu gehören sämtliche Handlungen, die wir aufgrund von Werbemaßnahmen und Marketing durchführen. Es kommt ja nur sehr selten vor, dass wir aufgrund eine Werbeeinschaltung direkt darauf reagieren und einkaufen. Viel häufiger reagieren wir unbewusst und kaufen Dinge die wir eigentlich gar nicht haben wollten.

Die Kombination menschlichen Handlungen:

**a. Bewusst und freiwillig**

Sind Handlungen die wir absichtlich, kalkuliert und mit Berechnung durchführen. Das ist es was die menschliche Spezies im Vergleich zu anderen Säugetieren ausmacht. Insbesondere das Aufkommen von Data Science macht die Zukunft noch berechenbarer.

**b. Bewusst und gezwungen**

Sind Handlungen, die aus Abhängigkeiten resultieren. Hauptsächlich sind dies Verpflichtungen, die wir durch zwischenmenschliche Beziehungen eingegangen sind. Genau aus diesen Beziehungen heraus kann Nötigung entstehen. Die kriminelle Version ist dann die Erpressung.

**c. Unbewusst und freiwillig**

Diese Handlungen zeichnen sich durch Unbeschwertheit aus. Wir „tun“ etwas, einfach ohne lange zu überlegen. Das ist ein Verhalten großer Freiheit. So was hat jeder Mensch, zumindest in der Kindheit, erlebt. Unsere Umwelt hat einen enormen Einfluss auf unser Handeln. Das haben auch Marketingverantwortliche erkannt und versuchen über Manipulation uns zum Einkaufen zu bewegen. Sehr unbewusst halten wir Normen und kulturelle Verpflichtungen ein. Obwohl das nicht natürlich ist, sondern oftmals unter Schmerzen erlernt wurde (religiöse Handlungen).

**d. Unbewusst und gezwungen**

Ob es derartige Handlungen überhaupt gibt, ist zu hinterfragen, weil immer, wenn wir zu etwas gezwungen werden, ist das auch bewusst. Möglicherweise könnte „Social Engineering“ so was sein. Aus unbekanntem Anlass werden wir gezwungen zu agieren. Wir bekommen anscheinend nicht auffällige Wünsche und Aufträge von Bekannten die uns zu Handlungen führen die wir nicht ganz freiwillig machen. Manchmal sagen Menschen über sich selber „Das muss ich jetzt machen“ das wäre dann der innere Zwang der auch zu zwanghafter Persönlichkeit (anankastische Persönlichkeitsstörung) führen kann. Aktuell entstehen neue digitale Wesen, die Hominiden, welche selbstverständlich unbewusst agieren aber unter dem Zwang, der Programm

# WERTE: Abhängigkeit, Nötigung, Erpressung

Black Mirror 3.3 Mach, was wir sagen

	bewusst	unbewusst
freiwillig	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Absichtlich</li> <li>• Kalkuliert</li> <li>• Berechnend</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unbeschwertheit</li> <li>• Manipulation</li> <li>• Kulturelle Normen</li> </ul> 
gezwungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängigkeit</li> <li>• Nötigung</li> <li>• Erpressung</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social engineering</li> <li>• Innerer Zwang</li> <li>• Hominide</li> </ul> 

### 13. Das digitale Heilsversprechen „San Junipero“

Noch nie hat sich die Welt so dramatisch verändert wie in den letzten 50 Jahren. In der Vergangenheit sind Menschen hauptsächlich an Krankheit, Terrorismus und Kriegsfolgen gestorben. Heute sterben mehr Menschen an Verkehrsunfällen, Zuckerkonsum oder Drogengenuss. Es ist daher verständlich, dass sich Kulturen in der Vergangenheit sehr intensiv über das Leben nach dem Tod beschäftigt haben.

In der christlichen Tradition war über 2000 Jahre lang das irdische und materielle Leben nahe zu bedeutungslos. Weil das richtige und ewige Leben erst im Jenseits begann. Man hat damit auch der Gesundheitsvorsorge und Krankenheilung wenig Bedeutung beigemessen, sondern diese dem „Allmächtigen“ überlassen. Ähnliches hat Buddha erkannt, der nach vielen Jahren der Meditation zum Entschluss gekommen ist, dass: „*Alles Leben gleichbedeutend Leiden ist*“. Als Zusatz hat Buddha ein Rezept zur Befreiung mitgegeben. Man braucht nur den goldenen Pfad zu gehen. Noch einfacher gestaltet sich das Heilsversprechen im Christentum. Da genügt es an die Auferstehung zu glauben.

Den schwierigsten Weg schlägt der Hinduismus vor. In einer Vielzahl von Wiedergeburten muss sich der Mensch reinigen bis sein Atman (die Seele) in dem Brahman (Gott) eingeht. Dabei ist unendlich viel Leid zu ertragen. In der islamischen Tradition haben die Gläubigen wenig Spielraum, weil dabei das Schicksal des Menschen von Allah bestimmt ist. Man ist auf die Barmherzigkeit Gottes angewiesen, um das Leid zu mindern. Alle großen Weltreligionen beschäftigen sich in irgendeiner Weise mit der Erlösung und bieten dafür ein Seelenheil nach dem Tod an.

Die technologische Entwicklung beginnend mit dem 19. Jahrhundert hat sehr viele dieser Glaubensannahmen in Frage gestellt und Großteiles obsolet gemacht. Im säkularen Europa gibt es zwar wenig Atheisten allerdings glaubt auch kaum mehr jemand an ein Weiterleben der Seele nach dem Tod. In technologisch fortschrittlichen Ländern hat auch die Medizintechnik enorme Leistungen mit sich gebracht. Einfache Sachen wie Herztransplantation, abgetrennte Glieder annähen oder Augenlasern sind Standard und mit kaum mehr Risiken verbunden.

## Werte: Das digitale Heilsversprechen

Balck Mirror 3.4 San Junipero



Schwierigere Erkrankungen wie Alzheimer, Querschnittslähmung oder Krebs halten sich hartnäckig obwohl, wie das Beispiel AIDS zeigt auch hier schon vielversprechende Therapien gibt. In der Episode 3.4. lernen wir in der zweiten Hälfte der Folge zwei ältere Frauen kennen. Die eine, Kenny leidet an einer Krebserkrankung und Yorkie ist schon seit vielen Jahren Querschnittsgelähmt. Diese beiden Defekte können auch heute noch nicht wirklich geheilt werden. In jener Zukunft die uns Black Mirror hier hereinbringt, ist das immer noch so. Allerdings können die Patienten mit ihrem Geist sowohl räumlich als auch zeitlich auf Reisen gehen. Dazu wird am Kopf ein Chip montiert der den Patienten eine mentale Welt vorspielt.

San Junipero ist so eine Konstruktion und stellt eine Stadt aus den 1980er Jahren dar. Also eine Zeit in der die älteren Damen noch junge Mädchen waren. Üblicherweise hat man daran gute Erinnerungen. Disco, Freunde, Abenteuer und die erste Liebe. Genau dort, in einer Bar treffen sich die jungen Frauen Kenny und Yorkie. Anfänglich war es nur eine sehr oberflächliche Beziehung zwischen zwei völlig konträren Persönlichkeiten.

Während Kenny das Discolieben in vollen Zügen genießt und von sich selbst sagt sie sei eine „ziemlich ausgeflippte“ ist Yorkie ein sehr verschlossener Typ. Trotzdem baut sich eine Beziehung auf, die während der kommenden Treffen immer tiefer wird. Yorkie hatte eine strenge und autoritäre Erziehung. Trotzdem oder deshalb spürt sie in ihrem inneren eine Zuneigung zu anderen Frauen. Als sie genau das ihren Eltern mitteilt, kommt es zu einem schlimmen Konflikt. Sie rast von daheim mit dem Auto weg und baut einen Unfall mit der Konsequenz der Querschnittslähmung. Die Liebe zu Frauen kann sie nun in San Junipero mit ihrer neuen Freundin Kenny erstmals wirklich (in der Cyberrealität) erleben. Es entsteht zwischen diesen beiden eine intensive Liebesbeziehung und sie sind sehr glücklich. Yorkie sagt einmal: „Du hättest mich in der realen Welt nicht einmal gesehen“.

Aus therapeutischen Gründen können die Patientinnen nicht immer in der virtuellen Welt bleiben, sondern nur einmal pro Woche und das nur einen Tag. Diese „intensive nostalgische Therapie“ ist für die Patienten als Abwechslung gedacht. Für physisch verstorbene Menschen wäre es ein tatsächliches Weiterleben im virtuellen Raum. Man könnte damit die ewige Seligkeit erreichen und an jenen Orten und mit jenen Menschen weiterleben die einem das größte Glück bedeuten.

Für totgeweihte Menschen wäre es also das Beste zu sterben. Genau das ist es was Yorkie sich wünscht. Die Mediziner dürfen aber nicht abschalten. Daher beschließen nun diese beiden Frauen zuerst im Virtuellen und später auch im Realen zu heiraten. Kenny konnte somit den Auftrag geben das System abzuschalten. Endgültig in der virtuellen Welt möchte Yorkie natürlich mit ihr beisammen sein. Das verweigert Kenny anfänglich, weil sie genau das mit ihrem bereits verstorbenen Mann machen möchte.

Kenny macht sich auch Gedanken darüber ob es wirklich Sinn macht in aller Ewigkeit in der Bar in San Junipero zu leben. Über die Befreiung von irdischen Leiden haben sich die Menschen generell Gedanken gemacht. Allerdings wie eine ewige Glückseligkeit Glück und Sinn bringen soll weiß niemand. Sollten uns die Infotech und Biotech jemals ein mentales Leben ermöglichen, wäre diese Alternative gut zu überlegen.

Wenn wir unsere Existenz in einem IT-System fortsetzen könnten, würde die Umwelt weniger belastet, als wenn wir Jahrtausende leben. Ein physisches Leben für mehr als 10 Milliarden, konsumorientierter Menschen ist ohnehin schwer vorstellbar. Auch wenn wir der künstlichen Intelligenz noch sehr skeptisch gegenüberstehen, könnte sie ein Garant für das globale Überleben der Menschheit sein.

## 14. Mentale Filter „Männer aus Stahl“

Friedlich in einem Dorf lebende Menschen werden überfallen. In der Episode werden diese Einheimischen als Kakerlaken bezeichnet. Möglicherweise deshalb, weil sie Nahrungsmittel stehlen. Ihr Aussehen ist wenig ästhetisch, verzerrte Gesichter, gerötete Augen, verwahrlostes Gebiss, usw.

Kein Wunder, dass sich die Regierung entschließt, die Armee mit der Ausrottung dieses Übels zu beauftragen. Der Junge Mr. Stripe bewirbt sich bei der Armee und möchte dabei mithelfen. Der Rekrutierungsprozess läuft wie immer. Stripe wird auf Tauglichkeit hin getestet. Bei dieser Gelegenheit muss er auch ein Dokument unterschreiben, in welchem er der Einpflanzung eines elektrochemischen Implantats in seinem Gehirn zustimmt. Er wird darauf hingewiesen, dass dieses System, genannt MASS, seine Sinnessysteme schärft und er damit bei Feindberührung weniger Gefahren ausgesetzt ist.

Bei seinem ersten Einsatz ist Stripe sehr erfolgreich – er konnte gleich zwei der Kakerlaken erledigen. Dabei passiert ein kleiner, nicht nennenswerter, Zwischenfall. Im Nahkampf mit einem Kakerlaken fällt ihm ein laserähnliches Gerät in die Hand, mit dem er sich zufällig in die Augen leuchtet – was aber keine unmittelbaren Folgen hat. Am nächsten Tag jedoch fühlt Stripe mentale Störungen die sich ähnlich auswirken wie kurze Bildstörungen am Fernseher. Mit diesem Problem wendet er sich an den Psychologen seiner Einheit. Dort wird keine Störung gefunden und er weiterhin für diensttauglich erklärt.

Beim nächsten Einsatz passiert es dann. Stripe sieht keine Kakerlaken mehr, sondern nur mehr normale Menschen, dort wo seine Kameraden immer noch mit Kakerlaken kämpfen. Er versteht die Welt nicht mehr – warum seine Einheit plötzlich auf normale Zivilisten losgeht. Entsprechend seiner ethischen, moralischen Vorstellungen hilft er diesen bedrohten Menschen und stellt sich gegen die eigene Einheit. Jetzt wird den Verantwortlichen klar, dass in seinem mentalen System (dem implantierten MASS) etwas nicht in Ordnung ist.

In einem Gespräch klärt ihn der Psychologe darüber auf, was diese MASS in Wirklichkeit in seinem Gehirn anrichtet. Es schärft eben nicht seine Sinne, sondern verzerrt diese. Ein Filter sorgt dafür, dass ein bestimmter Typus von Menschen wie Kakerlaken aussieht. Diese ekelhafte Erscheinung soll die Soldaten dazu motivieren, die „Schießhemmung“ zu reduzieren. Es ist für den Menschen viel leichter ein ekelhaft aussehendes Wesen zu töten als ein ästhetisch Schönes.

Soldaten zielen in Gefechts-Situationen nicht immer auf den Kopf des Gegners, sondern sehr häufig ein bisschen darüber. Diese Erkenntnis wurde im Rahmen des 2. Weltkrieges beim Einmarsch der Alliierten festgestellt. Psychologen haben im Nachhinein die Soldaten befragt, in wie vielen Fällen sie wirklich auf den Gegner gezielt haben und das waren nur 25 %. Daraufhin wurden spezielle Schulungsmaßnahmen für Infanteristen angeordnet, bei denen die „Tötungshemmung“ reduziert werden sollte.

Man braucht keine große Wissenschaft heranzuziehen, um zu verstehen, dass ekelhafte, abscheuliche Wesen leichter getötet werden als Mitglieder der gleichen Spezies. Für Heerführer ist es also sehr wichtig, dass die eigenen Kämpfer ein möglichst grauenhaftes Bild vom Feind im Kopf haben. Der Soldat sollte nicht immer daran denken, dass der gegenüberstehende feindliche Soldat auch eine Familie hat, freundlich ist und in Frieden leben möchte. Daher muss vorbeugend für die Auseinandersetzung am Schlachtfeld ein dementsprechendes Feindbild erzeugt werden. Dazu gibt es in der Geschichte einige markante Beispiele.

Im Juli 1099 massakrierten christliche Kreuzzügler in Jerusalem 70.000 Islamisten. Papst Urban II hat in der Synode von Clermont zum ersten Kreuzzug nach Jerusalem aufgerufen, weil „Gott es will“. Diesem gottgefälligen Krieg sind sehr viele Abendländer gefolgt. Selbst der Kirchenphilosoph Augustinus von Hippo hat diesen Krieg mit der „göttlichen Liebe“ argumentiert. Der Papst ist davon ausgegangen, dass Jerusalem der legitime Besitz von Christen sei. Im Laufe des monatelangen, höchst beschwerlichen Anmarsches auf Jerusalem haben sich die Teilnehmer selbst die grauenvollsten Geschichten über Moslems erzählt. Zusammen mit dem göttlichen Auftrag, dem manifesten Feindbild und den Entbehrungen kamen blutrünstigste Menschen in Jerusalem an. Die

Legende besagt, dass man in der Stadt nicht mehr gehen konnte, weil so viele geköpfte Leichen herumlagen und das Blut wie Regenwasser floss.

In der neueren Vergangenheit, den meisten von uns bekannt, sind die Juden-Pogrome der Nazi Zeit. Auch hier haben die Verantwortlichen ein dermaßen abscheuliches Bild von den Juden gezeichnet, dass diese nur mehr als Feind gesehen werden konnten. Damit konnte dann eine Tötungsmaschinerie aufgebaut werden, mit der Menschen dann industriell abgeschlachtet wurden, ohne dass die Exekutoren ein schlechtes Gewissen dabei gehabt hätten. Diesem Massaker sind dann 3 Mio. Menschen zum Tode gefallen.

Noch aktueller, aber weniger bekannt, sind die Massaker von Srebrenica im Juli 1995. Im damaligen Jugoslawien-Krieg wurden von serbischen Soldaten etwa 7.000 bosnische-muslimische Männer ermordet. Verantwortlich dafür Ratko Mladic. Auch er hat zum bewährten Rezept gegriffen, die den vermeintlichen Feind in aller Grässlichkeit dazustellen. In dieser Auseinandersetzung ging es eher um eine ethnische Reinigung. In Herzegowina lebten damals 40 % muslimische Bosnier, 30% bosnische Serben und 30 % bosnische Kroaten. Das war der ursprüngliche Sprengstoff für den Jugoslawienkrieg.

Solche Massaker gab es in der Geschichte immer wieder, nicht nur im Westen, sondern auch im asiatischen und amerikanischen Raum. Immerhin haben die Europäer nahezu alle nordamerikanischen Natives ermordet. Die chinesische Führung 1989, am Platz des himmlischen Friedens, 2.600 Studenten und Arbeiter getötet. Auch schon 1.600 Jahre her, aber heute aktueller denn je, das Massaker von Jasid Husein durch die Sunniten im Jahre 680. Der daraus resultierende Konflikt ist heute zum Großteil für die Gewalt in Syrien verantwortlich.

Individuen würden aus sich heraus kaum oder nur sehr selten einen anderen Menschen töten. Es braucht also Mechanismen, die Menschen zu den derartigen Handlungen befähigen.

Die Menschen erfahren die Realität nicht direkt, sondern nur über die fünf Sinnessystem und diese wiederum liefern auch kein exaktes Abbild. Sie verzerren diese, so dass daraus eine individuelle Wirklichkeit entsteht. Diese Verzerrungen werden als Filter bezeichnet. Es sind Programme (Algorithmen) die Menschen von Geburt aus mitbekommen und sich dann im Leben zusätzlich aneignen.

Die ersten und wesentlichen Filter bekommt der Mensch im Kindesalter von seinen Eltern, während der ersten Lebensjahre. Gefolgt von der Schulbildung und vielen gemachten Erfahrungen. Dabei spielt Penetration eine wesentliche Rolle. Ständige Wiederholungen führen dazu, dass Menschen ungeprüft etwas für richtig halten. So gesehen haben Koranschulen eine sehr hohe Wirksamkeit, wenn man tausendmal eine Sure wiederholt hat, glaubt man diese auch.

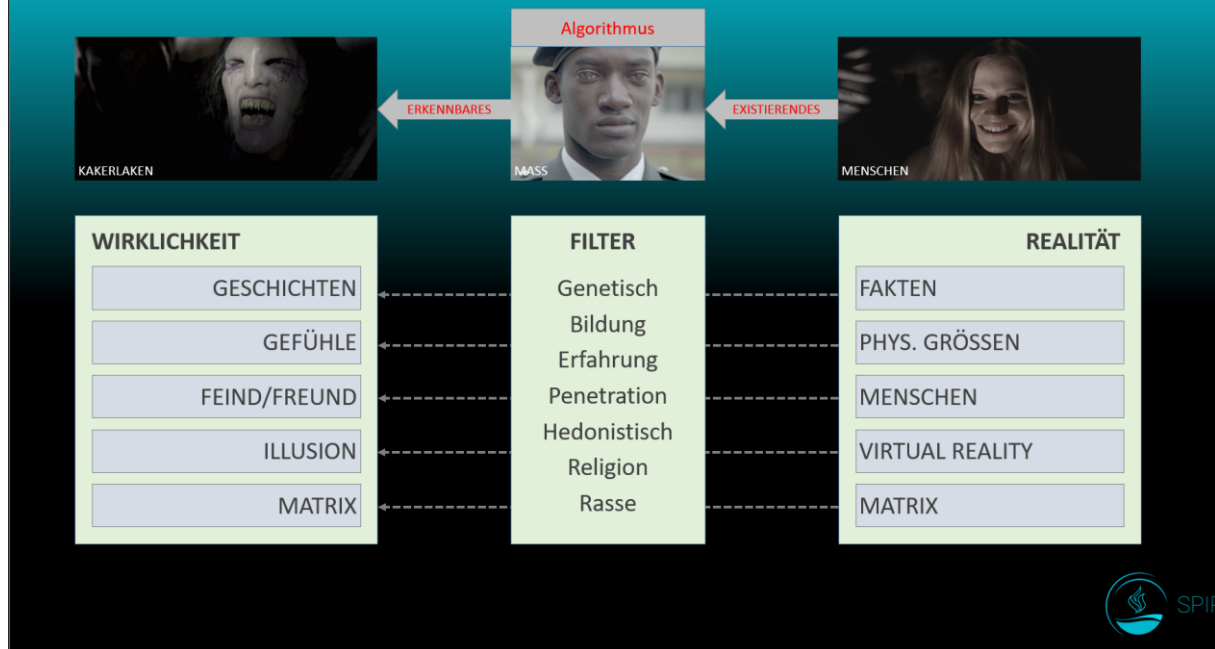
Im hedonistischen Weltbild gibt es zwei wesentliche Einflussfaktoren für den Menschen. Einerseits Lust/Gewinn und andererseits Pein/Vermeidung. Diese zwei genetischen Programme sind gut geeignet weitere Filter zu entwickeln. Wem es in der westlichen Konsumgesellschaft gut geht, weil er Jahrzehnte lang im Überfluss gelebt hat, kann sich Hunger nicht vorstellen.

Religionsführer nutzen diesen Mechanismus und sorgen dafür, dass Ungläubige sofort als Feinde erkannt werden. Ähnliches haben faschistische Führer gemacht. Den Nazis ist es gelungen die eigene Rasse so zu überhöhen, dass alle anderen als Feinde gesehen wurden.

Filter sind dafür verantwortlich, dass wir die objektive Realität nur mehr als subjektive Wirklichkeit erkennen. So werden aus Fakten Geschichten, aus physikalischen Größen Gefühle und aus Menschen entweder Feinde oder Freunde. Die Digitalisierung bringt jetzt eine zusätzliche so genannte Virtual Reality herein. Ja – das ist auch eine Realität, kann sich ja jeder im Kino anschauen. Was dort allerdings erzeugt wird, ist ein spezielles Filter – keine Polarisation, sondern eine Illusion. Bei der heutigen Qualität und möglicherweise in 3D präsentiert, ist ein Plot kaum mehr von der Realität zu unterscheiden.

# WERTE: Mentale Filter – Wertungen, Illusionen und Wirklichkeiten

Black Mirror 3.5. Männer aus Stahl



Noch besonderer ist der Film Matrix. Ein Filter, das uns den Blick auf die tatsächliche Realität völlig verstellt. Sollte es uns einmal gelingen, durch dieses Filter durchzuschauen, so sehen wir wiederum nichts anderes als eine Matrix (vgl. Yual, Noah, Harari „21 Lektionen für das 21. Jahrhundert“). Harari geht davon aus, dass wir unsere subjektive Wirklichkeit nicht verlassen können. Es ist nur möglich wieder in eine andere Wirklichkeit zu kommen. Die Realität bleibt uns verschlossen.

So einen Durchblick hatte der Soldat Stripe in dem Augenblick, als er die Kakerlaken nicht mehr als solche, sondern als Menschen sah. Mit einem von den Menschen konstruierten Laserstab hat er sich in die Augen geleuchtet und damit den eingebauten technologischen Filter gestört. Letztendlich bekommt er einen neuen Filter, worin er sich als hochdekorierter Soldat in einem schönen Heim mit einer schönen Frau erlebt.

## 15. Die Lösung wird zum Problem „Von allen gehasst“

Nicht der Mensch mit 7,5 Milliarden Einwohner und 0,4 Mrd. Tonnen Biomaterial ist die dominante Lebensform auf dieser Erde, sondern es sind die Insekten mit einer Biomasse von 0,9 Mrd. Tonnen. Bei der Unzahl von verschiedenen Insekten sind es die Bienen die uns am besten vertraut sind. Obwohl sie stechen können, und sie das auch manchmal tun, gehören sie doch zu den „liebvollen“ Tieren. Genau das kommt auch im Zeichentrickfilm von Biene Maja zum Ausdruck.

Schätzungen zufolge gibt es die Biene bereits seit 110 Millionen Jahren. Sie hat die Dinosaurier, die Eiszeit und mehrere Meteoriteneinschläge überlebt. Jetzt stehen die Bienen vor einer gewaltigen Herausforderung: „Sie müssen den Menschen überleben“. Der Spezies Sapiens ist es innerhalb von nur 70.000 Jahren gelungen die Erde völlig zu okkupieren. Genau das hat tragische Folgen für die Bienen, welche sich schon heute zeigen.

Die Industrialisierung der Landwirtschaft hat nahezu alle Blumenwiesen vernichtet und Pflanzenschutzmittel wie Neonikotine wirken sich äußerst negativ auf das Bestäubungsverhalten aus. Dem gegenüber ist die Varroamilbe ein natürlicher Feind, mit dem die Bienenvölker selbst fertig werden müssen. Dafür müssen sie sich anpassen, und das braucht eben Zeit. Genau das haben Bienen in den letzten 100 Millionen Jahren gehabt. Viel Zeit, um sich im Rahmen der Evolution immer wieder den neuen Gegebenheiten anzupassen. Für das aktuelle Problem – dem Menschen – haben sie einfach noch zu wenig Zeit.

Wie bekannt, leisten die Bienen einen unvorstellbaren Beitrag zur Pflanzenökologie. Gleichzeitig mit dem Aufsaugen des Blütennektars bestäuben sie die Pflanzen. Dies wäre, wenn es die Bienen nicht miterledigen würden, ein sehr aufwendiger Prozess. Es wäre durchaus denkbar, dass dies von Menschen oder Maschinen erledigt würde. Berechnungsmodelle haben ergeben, dass dies weltweit 150 Mrd. Euro kosten würde.

Umso dramatischer und nahezu apokalyptisch wäre das Aussterben der Bienen zu sehen. In der Episode 3.6. ist genau das passiert – zumindest in England. Um das ökologische Gleichgewicht aufrecht zu halten, haben Techniker im Auftrag der Regierung künstliche Bienen entwickelt. Diese ADI (autonomous drone's insect) sind digital-mechanische Wesen, welche bei erster Betrachtung kaum von Bienen zu unterscheiden sind.

In der Eingangsszene sieht man Bienen auf einer wunderschönen Blumenwiese schwärmen. Erst viel später erkennen wir, dass es sich hierbei um Mikrodrohnen handelt. Klarerweise besteht der grundsätzliche Unterschied in den Individuen. So sind die Bienen Bio-Wesen und die Drohnen Digital-Wesen. Es gibt aber auch noch einen weiteren und grundsätzlichen Unterschied zwischen diesen beiden. Bienen leben in Schwärmen und Drohnen sind zentral gesteuert.

Das ist eine besondere Form des Zusammenlebens, wie wir es auch bei Fischen und Vögeln kennen. Der besondere Vorteil einer derartigen Struktur besteht in der Abwehr von Feinden. Ein Schwarm von tausenden Bienen schaut gefährlicher aus als eine einzelne Biene und kann auch potenzielle Angreifer viel schneller abwehren. Eine Schwarmstruktur hat weiters den Vorteil, dass das einzelne Wesen nur wenig Intelligenz braucht. Während das Ganze an sich Leistungen erbringt, was einem Einzelnen nicht möglich wäre (Bau von Bienenwaben).

Die Mikrodrohnen in der Episode machen von der Erscheinungsform durchaus einen Schwarm ähnlichen Eindruck. In verschiedenen Sequenzen fliegen diese Drohnen in großen Schwärmen ihre Angriffe gegen menschliche Opfer. Trotzdem handelt es sich bei dieser Struktur eben um keinen Schwarm, sondern um ein zentral gesteuertes Drohnennetzwerk. Das hat für die Entwicklerfirma Granular den Vorteil, dass sie alle Bienendrohnen über ganz England von einer zentralen Stelle aus steuern können.

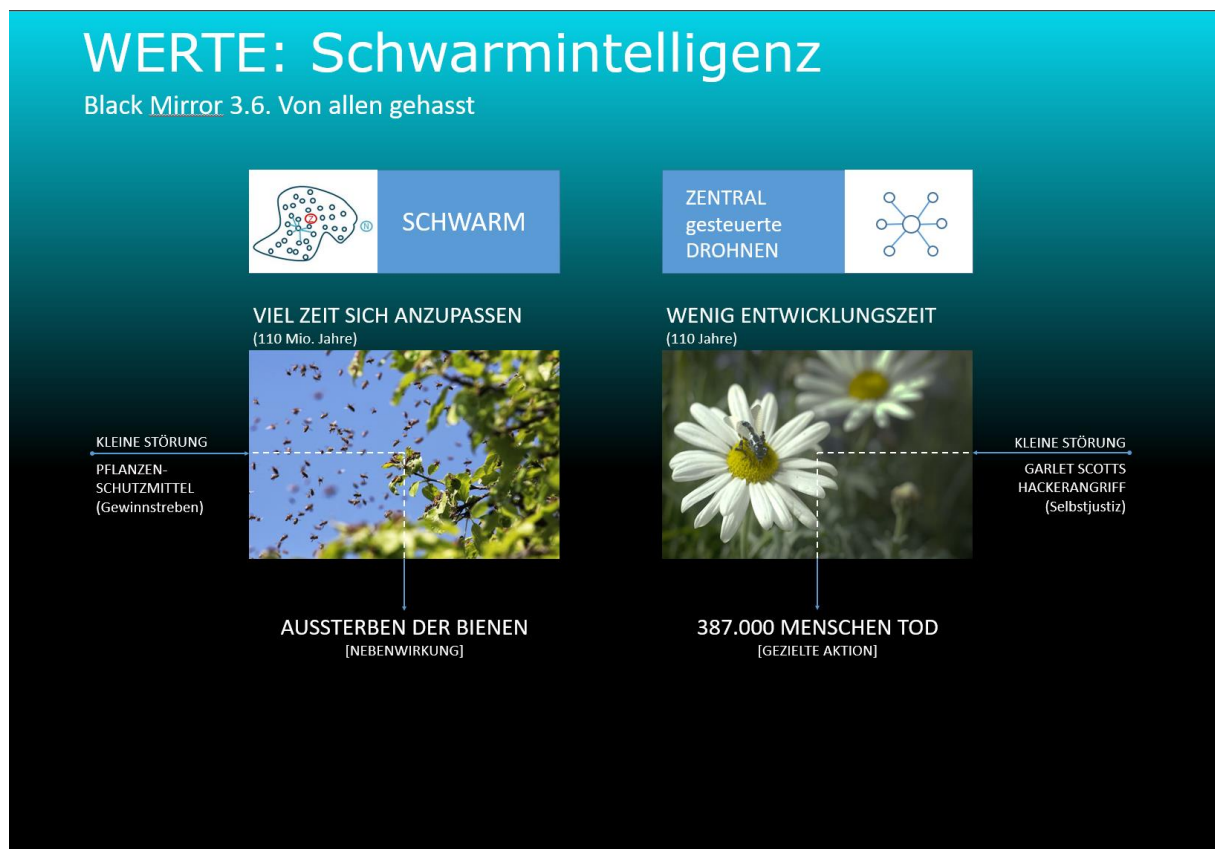
Ganze Bienenschwärme werden dann nach Bedarf verschoben und eingesetzt. Die Firma Granular braucht dazu auch kaum Personal. Im Film sieht man eine Managerin und einen Operator. Eigentlich ein sehr ökonomischer Ersatz für ein ökologisches Desaster. Zentrale Systeme haben allesamt einen wirklichen Nachteil. Sie sind sehr leicht angreifbar. Sobald ein Außenstehender die Sicherheitsbarrieren überwunden hat, kann er das System unter seine Kontrolle bringen. So ist es auch geschehen.

Mr. Garrett Scholes hat sich dieses Systems bemächtigt und war so in der Lage, die Drohnen nach seinen Vorstellungen zu steuern. Scholes hat offensichtlich ein Problem mit Sozialen Medien. Er dürfte sehr schlechte Erfahrungen mit Mobbing gehabt haben. Er oder seine Angehörigen dürften hier einer massiven Verfolgung ausgesetzt gewesen sein.

Mit dem Hack in das AID möchte er nun alle jene Menschen bestrafen, die sich an so einer Aktion beteiligen. Dazu hat er ein sehr ausgeklügeltes zweistufiges System entwickelt. Als Erstes hat er eine Plattform mit dem Hashtag #deathTo entwickelt. Wenn also jemand gemobbt wird, weil er „irgendetwas“ getan hat, so kann das Netzwerk mit #deathTo voten. Das Voting startet jeden Tag neu und wer innerhalb von 24 Stunden den höchsten Punktwert erreicht hat, wird von einer Bienendrohne ermordet. Das Spiel wird sehr schnell bekannt und verbreitet sich dementsprechend.

Der Follower nehmen dramatisch zu und erreichen schnell die Hunderttausende Es dauert nicht lange bis der britische Schatzkanzle das höchste Voting hat.

Für die Polizei und die NSA beginnt jetzt ein Wettlauf mit der Zeit, um den Finanzminister das Leben zu retten. Im Zuge der Ermittlungen finden sie Dokumente, welche auf das eigentliche Ziel von Garrett Scholes hinweisen. Demzufolge möchte er sich an allen jenen rächen, die für #deathTo gevotet haben. Das sind in der Zwischenzeit 387.000 Menschen. Der Polizei ist es aufgrund von verdeckten Aktivitäten der NSA nicht gelungen die Kontrolle am System wieder zurückzubekommen, sodass die Bienendrohnen ausschwärmten und Hunderttausende Menschen ermorden konnten.



Systeme ab einer bestimmten Größe, bei dem die internen Komponenten positiv rückgekoppelt sind, neigen zu chaotischen Verhalten. Wenn man allerdings jene Variablen eines Systems kennt, die zu Störungen führen, kann jedes System aus dem Gleichgewicht gebracht werden. Die Bienen haben 110 Mio. Jahre ohne größere Probleme überlebt. Jetzt kommt nur eine kleine Störung daher – der Mensch mit seinen Pflanzenschutzmitteln könnte das Aus für diese Population – eine Nebenwirkung – bedeuten. Eine kleine Störung mit großer Wirkung. Das neue „zentralgesteuerte Drohnensystem“ erfährt auch nur eine kleine Störung, insofern, als ein Hacker die Kontrolle darüber übernimmt. Das Ergebnis: 380.000 Tote – war eine gezielte Aktion.

Zurzeit als die Black Mirror Episode 3.6 „Von allen gehasst“ produziert wurde, war das Bienenproblem zwar schon bekannt, aber noch nicht populär. Die Episode hat das Bienenproblem ohnehin nur als Rahmen verwendet, gezeigt sollte die Fragilität von künstlichen Systemen werden. Jetzt, zwei Jahre später ist die Bedrohungslage der Insekten weithin bekannt und Politiker beginnen darauf zu reagieren, wie folgender Link zeigt:

<https://derstandard.at/2000089062138/Deutsche-Umweltministerin-will-100-Millionen-in-Insektenschutz-investieren>.

## 16. Gott spielen „USS Callister“

Das Intro zur TV-Serie „Raumschiff Enterprise“ aus dem Jahre 1966 wurde weltbekannt:

*„Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung 5 Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“*

Die ersten Episoden wurden noch in schwarz-weiß ausgestrahlt. Ein multikulturelles Team auf der Kommandobrücke und das mit Frauen in leitenden Positionen war etwas völlig Neues und Fremdartiges. *„Können den Frauen ein Raumschiff fliegen, wo sie doch kaum Autofahren konnten“*. Zu allen Überdruß gab es da noch Mr. Spock mit fledermausähnlichen Ohren und völlig ohne Gefühle. Heute würde man das vielleicht als ein androides Lebewesen mit KI bezeichnen. Geleitet wurde diese Expedition von Captain Kirk. Er repräsentiert zwar eine Führungskraft nach altem Stil, allerdings schon mit einem kollegialen Touch. Das Team löste jede Woche ein sehr schwieriges Problem und es gab immer ein Happy End.

Kirk war für viele Führungskräfte ein Vorbild. In den Firmen und Unternehmen haben sich daraufhin Teamkulturen entwickelt. Die Führungskräfte wurden zu Machern denen kein Problem zu groß war. Raumschiff Enterprise hatte besondere Ressourcen, wie zum Beispiel Beamer, Mobiltelefon und Laser. Diese Geräte haben damals noch sehr futuristisch gewirkt. Die daraus resultierenden Kinofilme wie Star Track und Star Wars haben der damaligen Generation eine utopische Welt gezeigt.

Es entstand ein Bewusstsein, dass alles machbar sei. Man brauchte nur ein intelligentes Team, genügend Technologie und einen außergewöhnlichen Führer. So manche amerikanischen Präsidenten und Vorstände von großen Unternehmen haben dieses Verhalten übernommen. Letztendlich ist das auch in die MBA Ausbildungen eingeflossen. Insgesamt kann festgehalten werden, dass Raumschiff Enterprise die globale Kultur des 20. Jahrhundert geprägt hat und einen ersten Höhepunkt utopischer Filme reflektierte.

Die männlichen TV-Zuschauer haben sich vielfach mit Captain Kirks und die damaligen Feministinnen mit Lieutenant Nyota Uhura identifiziert. Trotzdem waren es zwei völlig getrennte Welten. Die Zuschauer waren außen und die ge-casteten Schauspieler im Fernseher. Am Ende jeder Episode war wieder alles vorbei und die Konsumenten wieder in ihrem eigenen Leben und Schicksal zurück. Auch wenn für die utopischen Devices kaum eine Realisierungschance bestand, so wurden sie bald in den Sprachgebrauch (Phaser) übernommen. Manche Technophilosophen sind der Meinung, dass genau das die Voraussetzung für die heutige laufende technologische Entwicklung war.

Leider hat sich diese wunderbare utopische Welt mit dem Alleskönner Kirk und seinem Dream Team nicht sehr lange gehalten. Spätestens zum Zeitpunkt des Erscheinens der Matrix-Filme war es mit den Utopien vorbei. So wie in Matrix der Mensch dargestellt wird, lebend in einem Reagenzglas, ist es die Apokalypse schlechthin. Ab diesem Zeitpunkt gab es auch kaum mehr utopische Filme. Der Trend ging dann zu Produktionen wie Terminator, Independence Day, Auslöschung, uvm. Die beiden Jahrzehnte vor und nach der Jahrtausendwende waren typisch apokalyptisch geprägt. Dazu haben auch der Millenniums Wechsel selbst und die Endzeit des Maya-Kalenders beigetragen.

Erst in den letzten wenigen Jahren ist man von dieser Endzeit-Stimmung abgekommen und in eine düstere (sinistere) Zukunftserwartung gewechselt. Die Umweltverschmutzung, die zu erwartende künstliche Intelligenz und die Entwicklung einer sozial-elitären Schicht machen Angst, zerstören aber die Welt nicht vollständig.

Black Mirror hat sich von Anfang an dieser dystopischen Zukunftserwartung angenommen und zeigt diese immer wieder in beklemmender Form. Am Ende jeder Episode ist man nahezu frustriert oder zumindest sehr nachdenklich. Bei der aktuellen Episode jedoch gibt es aber ein „Happy End“.

Im Intro zu USS Callister sieht man im 4:3 Format eine kurze Episode wie sie auch auf Raumschiff Enterprise hätte sein können. Der Captain heißt jetzt Daly. Zwischenzeitlich sind noch mehr Frauen auf der Kommandobrücke und die Szenen laufen nach dem gleichen Muster ab. Es entsteht ein Problem, welches immer wieder von einem Team mit einem außergewöhnlichen Captain gelöst wird. Der Captain Robert Daly ist wirklich was Besonderes.

Die Firma Callister wurde von den beiden Herren James Walton und Robert Daly gegründet. Die beiden haben ein außergewöhnliches Computerspiel entwickelt. Mit Infinity wird der Zuschauer mittels eines Mentaenl Konnektors direkt in das Geschehen eingebunden. Während Robert das Programmiergenie war, ist es Walton gelungen das Unternehmen zu einer Weltmarke zu führen.

Die beiden Firmeneigentümer könnten nicht unterschiedlicher sein. Walton ein Exhibitionist und Robert ein verschlossener, introvertierter und an Persönlichkeitsproblemen leidender Mensch. Viele Mitarbeiter der Firma Callister wissen nicht einmal, dass dieser „komische“ Typ ihr Chef ist. Er wird von vielen gemobbt und von allen ins lächerliche gezogen. Aufgrund seiner Persönlichkeit und mentalen Struktur ist er nicht in der Lage dem etwas entgegen zu halten. Weil er aber ein wirkliches Computergenie ist hat er sich eine Rache auf völlig andere Weise ausgedacht.

Robert hat eine neue Instanz des Spieles entwickelt, welche er nicht online stellte und nur er darauf Zugriff hatte. An sich stellt diese Version ein Remake von Raumschiff Enterprise als interaktives Spiel dar.

Eine Besonderheit gibt es schon und das sind die Schauspieler. Das sind genau diejenigen Mitarbeiter aus dem realen Leben, die sich den Unmut von Robert Daly besonders zugezogen haben. Von diesen Kollegen hat er eine DNA gestohlen, daraus ein virtuelles Leben geschaffen und dieses dann auf das Raumschiff USS Callister programmtechnisch übertragen. Diese Crewmitglieder haben einen geringfügig geänderten Körper (keine sexuellen Bedürfnisse) – das Gehirn jedoch ist eine Kopie des Realen.

Diese Crewmitglieder leben nun auf dem Raumschiff und werden von Robert, sofern er sich in das Spiel einloggt, tyrannisiert. Beispielsweise benützt er seinen Geschäftspartner Walton als lebenden Fußballstreifer. Die Crew hat ihn nach einer erfolgreichen Problemlösung zu huldigen wie einem Gott und die Frauen dürfen ihn küssen. Robert macht dort alles das, was er sich in der realen Welt wünscht, wozu er aber dort nicht in der Lage ist.



Robert hört das Klingeln an seiner Wohnungstür auch während er im Spiel ist. Wenn der Pizzamann läutet muss er aussteigen, dann haben die Crewmitglieder frei und können entspannt ihre Zeit verbringen. Allerdings sieht kein Ende heraus. Im Spiel stirbt man nicht. Das Einzige was die Mitglieder wissen ist, dass es immer dann äußerst unangenehm wird, wenn Robert einsteigt. Sie leben in einer qualvollen und ewigen Wachheitsform.

Die neue Mitarbeiterin Nanette Cole zieht gleich den Unmut von Robert Daly auf sich, als sie sich nur mit James Walton unterhält. Er nimmt ihre DNA und verfrachtet sie sofort in das Spiel. Sie hat damit zwei Leben – das reale und das geklonte. Die Reale weiß allerdings nichts von ihrem anderen Schicksal. Cole akzeptiert die Tyrannei von Robert nicht und findet tatsächlich einen Ausweg. Nanette Cole erpresst sich selbst. Sie weiß, dass sie im tatsächlichen Leben sexistische Bilder auf ihrer Fotogalerie hat und genau damit kommt es zur Erpressung. Die richtige Nanette wird beauftragt in die reale Wohnung von Robert einzudringen und das Spiel upzudaten – was auch gelungen ist.

Für Robert Daly war die Rolle als Captain nur deshalb möglich, weil er in das Spiel einen Fehler eingebaut hat. Durch das Update wurde auch der Fehler eliminiert und Robert konnte seiner Tyrannei nicht mehr nachgehen. Die Crewmitglieder waren von ihm befreit, leben aber „wenn sie noch nicht gestorben sind, glücklich im Raumschiff USS Callister“.

Im Unterschied zur TV-Serie Raumschiff Enterprise ist der Zuschauer nicht mehr außen, sondern als Akteur drinnen. Sofern alles glatt geht haben die Konsumenten wunderbare Erlebnisse. Es könnte aber auch ganz anders kommen; Gefangen in einer virtuellen Welt mit dem realen Bewusstsein und unermesslichen Leid ausgesetzt. Davor könnte man jetzt schon Angst haben.

## 17. Helikopter Eltern „ArkAngel“

Die Episode 4.2 startet mit einer Szene aus einem Kreissaal. Dort erwartet Maria Sabrell die Geburt ihres Kindes. Die werdende Mutter weiß bereits, dass es sich um einen Kaiserschnitt handelt. Die Geburt verläuft soweit den Umständen entsprechend normal. Das Kind bereits auf der Welt, die Nabelschnur durchtrennt ABER kein Laut. Die Mutter erlebt die schrecklichsten Minuten ihres Lebens. Erst nach einer „gefühlten Ewigkeit“ beginnt die Tochter Sara zu schreien. Alle sind glücklich.

Möglicherweise war es dieses Geburtserlebnis, welches die Mutter noch ängstlicher um das Wohlergehen des Kindes machte. Was Unausweichlich ist passiert – Sara geht am Kinderspielplatz verloren. Wieder die gleiche Situation wie bei der Geburt. Die Mama durchlebt große Angstzustände. Und noch einmal wie bei der Geburt; Das Kind wird kurz darauf wieder gefunden.

Mama Sabrell beschließt darauf hin, sich das neue Service „ArkAngel“ zu besorgen. Dieser Dienst unterstützt Eltern bei der Beaufsichtigung ihrer Sprösslinge. Die Erziehungsberechtigten wissen somit immer wo sich ihr Kind gerade befindet. So ähnliche Dienste mit GPS gibt es auch heute schon. Bei Kindern weniger, aber bei Haustieren schon weit verbreitet. Andere Überwachungsinstrumente wie Babyphons sind heute schon aus einem westlich orientierten Haushalt nicht mehr wegzudenken.

ArkAngel kann aber darüber hinaus noch vieles mehr. Dazu gehören: Biotracer, Verpixeln gefährlicher Bilder und der Blick durch die Augen des Kindes. Dieses Service ist gerade in Pilotphase – das wird der Mutter auch gesagt und sie akzeptiert das. Für den tatsächlichen Betrieb des digitalen „Watchdog“ sind zwei Maßnahmen erforderlich. Einerseits muss ein Sensor in das Gehirn der kleinen Sara eingespritzt werden und andererseits bekommt die Mutter ein Tablet von dem aus sie die einzelnen Dienste abrufen kann.

Mit diesen beiden Instrumenten ausgestattet, beginnt nun für die beiden ein völlig neues Leben. Beispielsweise wird der bissige Nachbarhund, Verletzungen oder Blut verpixelt. Sara wird damit von jedweder Furchterregenden Situation befreit. Im Laufe des Heranwachsens werden auch gewaltsame Videos und Pornos verpixelt. Im Schulhof ist Sara zwischenzeitlich zu einem Außenseiter geworden, weil sie ja über die aktuellen Themen der Jugendlichen nicht Bescheid weiß. Alles was irgendwie bedrohlich war, hat ihr die Mutter irgendwie verpixelt.

Sara entwickelt im Laufe ihrer Kindheit und Jugend ein völlig anderes Bild von der Realität als alle anderen Kinder haben. Eltern die ihre Kinder dermaßen einschränken tun auch nichts Gutes, weil damit die Persönlichkeitsstruktur so verändert wird, dass die soziale Entwicklung eingeschränkt wird. Es ist also eine ganz schmale Gradwanderung für Eltern was sie ihren Kindern ermöglichen und was verbieten. Darüber hinaus ist diese Grenze nicht stabil, sondern muss sich mit der Entwicklung des Kindes auch dynamisch verändern.


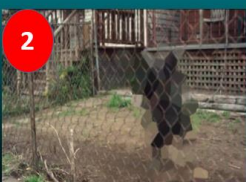

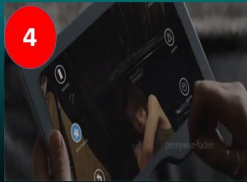
Das Handy- und TV-Verbot ist keine Lösung. Schon gar nicht dann, wenn die Eltern dies nahezu addictive vorleben. Was ArkAngel auf jeden Fall bewirkt ist die Präsentation einer heilen Welt, die es in Wirklichkeit nicht gibt. Sara ist daher kaum in der Lage ein selbstständiges Leben zu führen. Eine wesentliche Erziehungsaufgabe ist es Kinder zu Verantwortung und selbstständigen Entscheidungen heranzuführen. Dazu müssen sie die soziale und eben auch die digitale Umwelt kennen, um sich darin bewegen zu können. Am Beispiel von Facebook ist es sehr offensichtlich, wenn Lehrerinnen und Lehrern den Schülern empfehlen „nehmt kein Facebook“, dann ist das der völlig falsche Ansatz – die Kinder tun das dann trotzdem und sind auf die möglichen Gefahren nicht vorbereitet. Verantwortungsvolle Lehrer nutzen selbst die sozialen Medien, sammeln damit Erfahrungen und geben diese den Kindern weiter.

ArkAngel überwacht permanent die lebenswichtigen Daten wie Herzfrequenz, Blutzucker, Blutdruck, Atemfrequenz, usw. und alarmiert sofort die Eltern, wenn etwas nicht stimmt. Bereits kleinste Abweichungen werden den Eltern mitgeteilt. Es kommt noch einmal wie es kommen muss. Sara verliebt sich und bewältigt ihren ersten sexuellen Kontakt, eben genau so, wie sie es im YouTube gehört hat (sehen konnte sie nichts). Wer aber was sehen konnte war ihre Mutter. Sie schaute bei diesem ersten Mal wirklich zu. Weil die besorgte Mama aber wusste, dass die Tochter keine Verhütungsmittel nahm, verabreichte sie der jungen Frau heimlich die Pille danach. Tags darauf wird Sara so schlecht, dass sie ihre Ärztin aufsucht. Diese bestätigt ihr dann, dass die Pille danach auch dann funktioniert, wenn sie erbrochen hat. Sara kennt sich jetzt überhaupt nicht mehr aus. Erst nach langem Überlegen und zusammenstellen der einzelnen Puzzles verdächtigt sie ihre

Mutter und stellt sie zur Rede. Es kommt zu Handgreiflichkeiten und die Tochter zieht daraufhin aus und ist per Autostopp unterwegs. Genau das was die Mama immer verhindern wollte, ist jetzt eingetreten. Das System ArkAngel wurde von der Regierung zwischenzeitlich verboten.

# WERTE: Helikopter Eltern

Black Mirror 4.2. ArkAngel

Sicherheit	Heile Welt	Performance	Pille danach
			
<p>ArkAngel weiß immer wo Sara ist. Die Mutter Maria weiß, dass Sara in einer sicheren Umgebung ist.</p>	<p>ArkAngel verpixelt alle Bilder die auf Sara einen schlechten Eindruck machen. Den bissigen Hund, Blut, Pornofilme, leidende Menschen usw.</p>	<p>ArkAngel misst permanent die Biowerte von Sara. Die Mutter bekommt einen Alarm wenn etwas nicht stimmt.</p>	<p>Die Mutter weiß wenn Sara einen „Blödsinn“ macht. Etwa bei ungeschütztem Geschlechtsverkehr. Sie verabreicht Sara heimlich eine Pille danach.</p>

Erziehungsberechtigte die als „Helikoptereltern“ bezeichnet werden, haben übertriebene Bedürfnisse bei folgenden Themen:

**Sicherheit:** Eltern möchten immer und zu jeder Zeit wissen wo sich ihre Sprösslinge aufhalten. Idealerweise zeigt das Smartphone die Lokation an. Was bei kleinen Kindern noch verständlich ist, bei Jugendlichen aber unmöglich ist. Mit diesem Verhalten wird jedwedes Vertrauen gebrochen. Kinder können dadurch die Welt nicht selbst erfahren und Bedrohungen am eigenen Leib erleben. Jeder Mensch muss zumindest einmal erlebt haben, dass er sich irgendwo verirrt hat.

**Heile Welt:** Selbstverständlich möchten alle Eltern das Kind vor Gefahren schützen. Egal ob das physische oder psychische sind. In einer Gesellschaft in der es kaum Gewalt gibt, bestehen die Gefahren hauptsächlich im Psychischen. Kinder sollten erst Pornos sehen, wenn sie aufgeklärt sind und rechtsradikale Filme erst dann, wenn sie das Unterrichtsfach politische Bildung absolviert haben. Eltern kann es über lange Zeit gelingen die Schrecklichkeit der Welt vom Kind fernzuhalten. Je länger sie aber diesen Moment hinaus zögern, umso brutaler erwischt es das Kind.

**Performance:** Leistungsfähigkeit ist in einer kapitalistischen konsumorientierten Gesellschaft das Um und Auf. Wer keine Leistung bringt verdient kein Geld und hat damit am Konsum nur einen sehr, sehr kleinen Anteil. Genau das möchten die Eltern nicht haben, sondern es soll den Kindern möglichst besser gehen. In asiatischen Ländern beginnt der Leistungsdruck schon im Kindergartenalter. Das ist in Europa noch nicht so weit. Ansätze diesbezüglich sind aber zu erkennen. Das eigene Kind muss die besseren Schulnoten haben, wenn das nicht ist, wird an verschiedensten Stellen nachgeholfen.

**Pille danach:** Dies ist metaphorisch gedacht und bezieht sich nicht auf ungewünschte Schwangerschaften. Wenn Kinder schon mal einen Blödsinn machen, so möchten die Eltern diesen wieder ausbügeln und am besten wieder ungeschehen machen. Das kostet manchmal Geld, möglicherweise viel Geld. Kann aber auch über Beziehungen oder andere Reputationen erbracht werden.

Einiges davon habe ich selbst erlebt. Insbesondere, als ich mir ein gebrauchtes Motorrad kaufte, brauchte ich die Hilfe meines Vaters. Um einen viel zu hohen Kaufpreis habe ich ein Schrottwerts Fahrzeug bekommen. Der Vater hats geregelt – ich habe mein Geld wieder zurückbekommen. In noch früherer Jugend war ich einen ganzen Tag mit Spielgefährten unterwegs, ohne dass meine Eltern darüber Bescheid wussten oder als Nichtschwimmer in einen Bach hineinzufallen war schon heftig.

Meine schulische Performance war sehr mangelhaft. Der Lehrer hat meinem Vater mitgeteilt, dass ich einen möglichst einfachen nichttechnischen Beruf erlernen sollte, weil meine mathematische Begabung einfach zu schlecht war. Trotzdem bin ich ein erwachsener Mensch geworden, der das Leben so halbwegs meistern kann – zumindest bisher.

## **18. Engramme „Krokodil“**

In der Episode 4.3 wird uns schon wieder ein völlig neuartiges digitales Device gezeigt. Es handelt sich um den so genannten Recaller mit dem es möglich ist, von außen die Erinnerungen eines Menschen abzurufen. Dadurch ist es möglich all das, woran sich ein Mensch im Augenblick erinnert, auf ein Display zu bringen.

Ein Gerät das für die heutige Polizei und für die Kriminalisten der Zukunft höchst interessant ist. Verbrecher und Unschuldige können damit genau deklariert werden. Das Gerät funktioniert deshalb, abgesehen von der Technologie, so gut, weil sich ein Mensch nicht „nicht“ erinnern kann.

Erinnerungen sind Spuren im Gedächtnis, die das Leben hinterlässt. Neuronal gesehen sind das dann die Verknüpfungen im Gehirn (Axone, Dendriten), sowie der dazugehörigen Synapsen Gewichte. Ein Erlebnis wird umso intensiver gespeichert, je emotionaler es durchlebt wird und je mehr Sinnesorgane daran beteiligt waren.

Ein Abrufen der Erinnerung kann entweder bewusst stattfinden, weil man über etwas nachdenkt oder unbewusst, weil einem gerade etwas einfällt. Ausgelöst werden solche plötzlichen Erinnerungen durch aktuelle sensorische Eindrücke. Dies können auch Synästhesien sein. Man bekommt ein Bild im Gehirn, welches durch ein bestimmtes Geräusch ausgelöst wurde. Diese beiden – Bild und Ton – haben keinerlei ursächlichen Zusammenhang.

Genau dieses Phänomen wird bei der Arbeit mit dem Recaller verwendet. Die Sachverständige der Versicherung Shazia Akhand benützt eine Bierflasche, lässt die Klienten daran riechen und erwartet darüber, dass die Erinnerung an den Unfallhergang ausgelöst wird. Shazia ist beauftragt, einen tödlichen Verkehrsunfall mit einem selbstfahrenden Auto zu untersuchen. Unter anderem findet sie Mia Nalam die den Unfallhergang ziemlich genau gesehen haben dürfte. Im Rahmen des Recall-Prozesses erinnert sich Mia aber auch an ihre düstere Vergangenheit. Hatte sie doch schon zwei Morde begangen, die bisher nicht aufgeklärt wurden und in den Erinnerungen aufpoppten und damit transparent waren.

Mia, ein ganz gewöhnliches Mädchen aus Island (Umfeld), war mit ihrem Freund in einer Disco, wo ergiebig getrunken und gekokst wurde. Auf der Heimfahrt im berauschten Zustand hat ihr Freund einen Radfahrer tödlich angefahren. Widerwillig hat sie zugestimmt die Leiche zu entsorgen. Das hat 15 Jahre lang auch ganz gut funktioniert. Plötzlich taucht ihr Freund wieder auf und möchte den Mord gestehen. Das ist für sie unmöglich, weil sie jetzt eine erfolgreiche Karriere (Werte) hat. Aus diesem Weltverständnis leitet sie ihre Einstellung ab und ist überzeugt, dass „alles machbar“ ist. Um das alles nicht zu gefährden, ermordet sie ihren ehemaligen Diskofreund. Nicht nur die Karriere ist ihr wichtig, sondern auch die Familie. Diese hat die höchste Priorität.

Aufgrund der Aufdeckungen durch den Recaller weiß die Versicherungsagentin um die Vergangenheit von Mia. Also, und konsequenterweise, muss diese auch entsorgt werden. Morden gehört anscheinend schon zum Verhaltens Repertoire von Mia. Es folgen noch zwei weitere Morde und so wird aus einem Mädchen, aus einfachem Milieu durch einen Diskobesuch eine fünffache Mörderin. Alles das ist in ihren Erinnerungen, den Engramm gespeichert.

# WERTE: Engramme

Black Mirror 4.3. Krokodil

Engramm		Recaller	Fünffache Mörderin
Sprache		Angst	
Verhalten		Morden	
Prioritäten		Familie	
Einstellungen		Alles machbar	
Werte		Karriere	
Umfeld		Milieu	Heimfahrt von einer Party

Der Begriff Engramm darf nicht mit Enneagramm verwechselt werden. Letzteres ist eine Typenlehre, die im 19. Jahrhundert bekannt wurde. Es ist eine esoterische Typenlehre, die wahrscheinlich weit in die antike Vergangenheit zurückreicht. Die Menschen werden darin in neun verschiedene Persönlichkeitstypen unterteilt. Im christlichen Westen wurde diese Lehre durch die Bücher von Richard Rohr bekannt. Haben sich aber in der neuern Zeit wieder sehr verflacht. Der Zusammenhang zwischen Engramm und Enneagramm besteht nun darin, dass sich Persönlichkeiten aufgrund ihres Milieus und deren genetischer Disposition entwickeln. Enneagramme sind also reduzierte und kategorisierte Engramme.

Der Titel Krokodil kommt in der Episode nirgends vor. Vermutet wird, dass damit auf die Persönlichkeit von Mia Bezug genommen wird. Kaltblütig, dickhäutig und trotzdem weint sie Krokodils Tränen.

## 19.Liebe „Hang the DJ“

Jeder Mensch möchte geliebt werden, glücklich sein und hin und wieder auch einmal verliebt sein. Was ist denn nun das, was wir Liebe nennen? Eine Definition dürfte nicht so einfach sein, weil schon so viel darüber geschrieben, gesungen und geschauspielert wurde. Meine persönliche Definition, die auch Grundlage für diese Analyse ist, lautet:

**„Liebe ist die Verkörperlichung eines mentalen Zustandes, in dem man sich bedingungslos einem anderen Wesen hingibt.“**

Einem verliebten Menschen ist sein Glück meistens auch körperlich anzusehen – er ist einfach glücklich. Es müssen aber nicht nur Menschen sein, in die man sich verliebt – es können auch Haustiere, Autos und etwas Abstraktes wie Gott sein. Für Liebe braucht es Zeit, Gelegenheit oder einen „mentalen Blitzschlag“. Jetzt weiß ich es: „Die will ich und keine andere.“

Verliebt sein bringt mentale Veränderungen mit sich, sodass Verliebte die Welt völlig anders (rosa Brillen) wahrnehmen. Alles Glück der Erde ist anscheinend nur für sie da. Ob man nun Liebe verordnen kann, wurde historisch bereits mehrmals versucht. Sehr bekannt ist das dreifache Liebesgebot der Christen, wonach

*„Du sollst den Herrn, deinen Gott, lieben mit ganzem Herzen und ganzer Seele, mit all deinen Gedanken und all deiner Kraft. Als zweites kommt hinzu: Du sollst deinen Nächsten lieben wie dich selbst.“*

Jesus hat dieses göttliche Gesetz noch einmal verschärft und erweitert um „Liebe deine Feinde“. Das ist nun schon fast ein unmögliches Ding. Liebe kann nicht einfach verordnet werden, sondern ereignet sich. Natürlich kann man sich vorstellen, dass jemand in Gott verliebt ist – dazu hat es aber auch einen „mentalen Blitzschlag“ gebraucht, also eine Erleuchtung.

Die Episode 4.4 setzt sich indirekt mit dem Thema der Liebe auseinander, eben auch einer geplanten und möglicherweise sogar verordneten Beziehung, aus der dann idealerweise Liebe entsteht. Die gesamte Episode handelt von einem Online-Dating-System.

Interessierte werden vom „System“ eingeladen, innerhalb einer Ummauerung, temporär ein Leben zu führen. Sie werden von einem Coach, einer Taschenuhr ähnlichem Gerät, begleitet. Dieser Coach teilt die Paare einander zu und bestimmt auch die Zeit für wie lange diese Probebeziehung gilt. Erst nach Ablauf dieser müssen, beziehungsweise dürfen, sich die Paare trennen. Solche Probebeziehungen können von wenigen Stunden bis zu Jahre hin dauern. Ein wesentliches Erfolgskriterium dürfte dabei die sexuelle Kompatibilität sein.

So werden Frank und Amy von ihrem Coach zu einem Mittagessen und dem ersten Dating eingeladen. Beide sind sehr schüchtern und trotzdem passiert etwas ganz Besonderes. Die beiden verlieben sich sofort. Sowas passiert auch im realen Leben immer wieder – heißt dann: Liebe auf den ersten Blick. Allerdings ist ihre Gemeinsamkeit nur auf 12 Stunden programmiert und dann mussten sie sich wieder trennen. Beide durchlaufen weitere, längere oder kürzere Datings. Das Programm läuft solange, bis es mit einer Sicherheit von 99,8 % den richtigen Partner gefunden hat.

Die letzte Aufgabe, jeweils getrennt an diese beiden, lautet: Verabschiede dich von einem Partner. Beide wählen sich gegenseitig aus. Sie beschließen daraufhin aus der Ummauerung zu fliehen. Genau das haben offensichtlich tausend andere Paare auch getan. Daher bricht die Simulation zusammen.

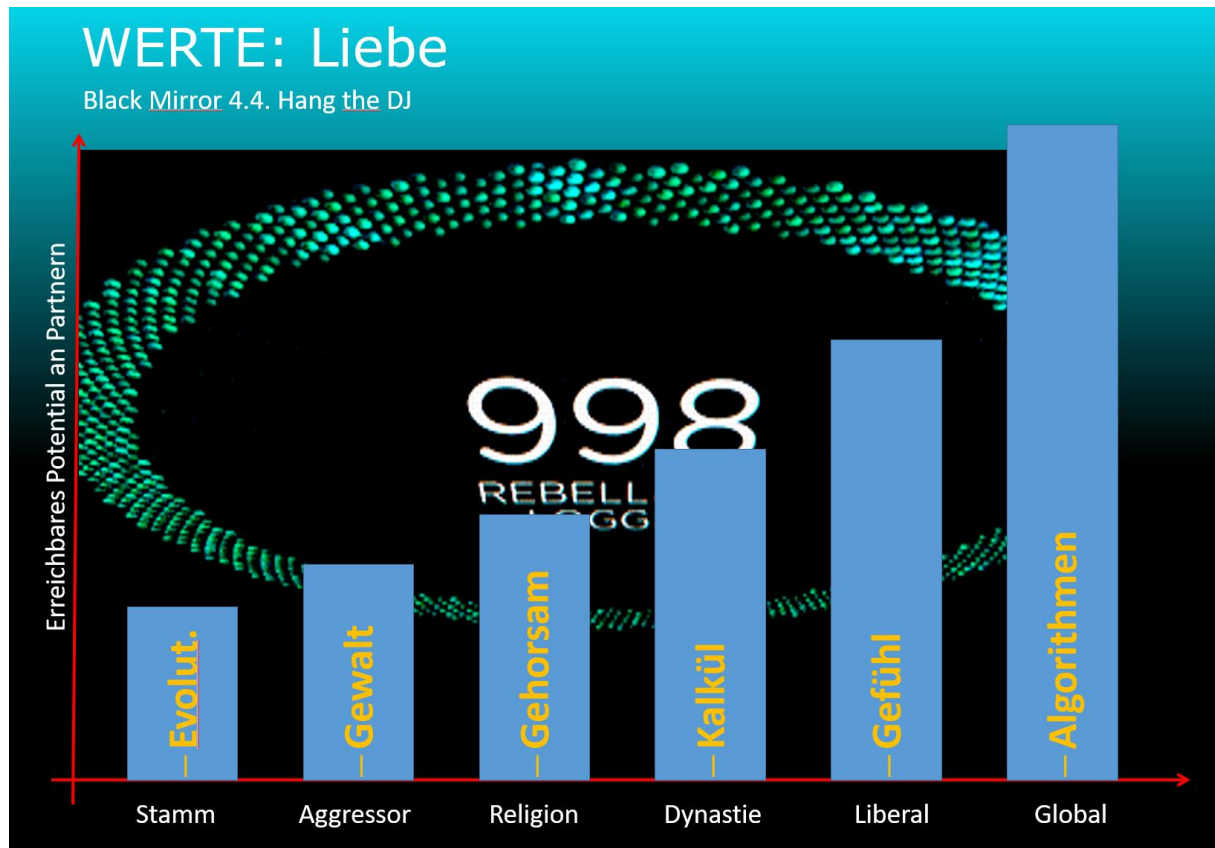
Wir sehen nun Amy in der realen Welt mit ihrem Handy und der Message, dass sie nun mit Frank zu 99,8 % den richtigen Mann gefunden hätte. Nahezu die gesamte Episode zeigt den Algorithmus des Match-Makings. Jedoch nicht über die Präsentation des Programmcodes, der Algorithmen und der Verknüpfungen, sondern die erlebten Emotionen. Ein guter Dating Algorithmus verwendet Dimensionen wie Zeit, Sex, Essen und Zuneigungen. Mit der Verabschiedung kann der Algorithmus sicher sein, dass Frank und Amy gut zusammenpassen.

Die Episode zeigt also fast ausschließlich ein Dating-Service und man könnte meinen, dass dieses eine Weiterentwicklung von heutigen Onlineagenturen ist. Tatsächlich ist es aber die Visualisierung

des Algorithmus. In der Episode werden nur wenige Minuten des realen Lebens von Amy gezeigt. Genau den Augenblick, indem sie auf ihr Handy schaut und das Ergebnis ihres Datings bekommt.

Zu dieser Episode wird daher nicht umsonst häufig die Frage gestellt: Was soll das gewesen sein? Speziell die Schlusszene ist nur verständlich, wenn man weiß, dass zuvor Algorithmen emotionalisiert und personalisiert wurden.

Nicht zuletzt wegen Liebe und Glück mussten sich Menschen schon immer Partner suchen, sondern vielmehr wegen Fortpflanzung und sozialer Absicherung. Je nach gesellschaftlicher Struktur wurden Partnerschaften aus folgenden Gründen eingegangen.



**Stammesgesellschaften:** Die ureigenste Form der Partnerschaft bestand in der Auswahl und im Konkurrenzkampf um den besten Nachwuchs. Nur der stärkste sollte seine Gene weitervererben. Frauen ist dabei die Wahlmöglichkeit zugekommen. Sie konnten sich den stärksten und schönsten Mann aussuchen. Männer mussten ihre Leistungsfähigkeit und Stärke in der Auseinandersetzung mit der Umwelt und gegeneinander beweisen. Dieses Verhalten ist evolutionär und steckt tief in unseren Genen. Liebe ist demgegenüber nachrangig.

**Aggressoren:** Im Laufe der historischen Entwicklung haben sich immer größere Gesellschaftsformen entwickelt, die auch in der Lage waren, andere Gruppierungen anzugreifen. Vordergründig ist es um Landnahme und Nahrungsmittel gegangen. Eine wesentliche Triebfeder ist aber auch der Besitz von Frauen gewesen. Die Sieger haben die Frauen bekommen und darüber ihre Gene weitergegeben. Die besiegten Männer durften dafür schuften und als Sklaven die Nahrung herbeibringen. Antike Gesellschaften waren fast ausschließlich so aufgebaut. In „Tausend und einer Nacht“ wird über die Harems von siegreichen Sultanen berichtet. Liebe hatte hier keinerlei Bedeutung.

**Religion:** Mit der kulturellen Entwicklung, angeführt in den arabisch-indischen Ländern, hat sich der Glaube an Gott entwickelt. Menschen konnten verschiedene Naturphänomene nicht begreifen und führten diese demzufolge auf eine externe Macht, also eines Gottes zurück. Kinder bekommen ist sowas unverständliches und wurde deshalb auch auf Gott überantwortet. Die dazu notwendigen Regeln jedoch, wurden von Menschen in Bibel und Koran niedergeschrieben. Väter und Religionsführer entschieden über die Männer, die ihre Töchter heiraten mussten. Liebe hatte dabei keinen Platz.

**Dynastie:** Sind Familienverbände, die über Generationen hinweg ihre Besitztümer laufend vermehren. Diesem Streben sind alle anderen Bedürfnisse der Familienmitglieder unterzuordnen. So wurden Ehen nach wirtschaftlichen Kriterien eingegangen. In der österreichischen Historie sehr bekannt sind die Habsburger, welche sich durch geschickte Heiratspolitik ein Weltreich aufbauten. Liebe hat hier keinen Platz. Ob das bei heutigen Dynastien auch noch so ist? Es sollte Ausnahmen geben, wenn Prinz Harry und Meghan heiraten.

**Liberaler Gesellschaft:** Ist eine Gesellschaftsform die sich anfangs des 20. Jahrhunderts in Konkurrenz zu Kommunismus und Faschismus durchgesetzt hat. Wesentliches Kennzeichen des Liberalismus ist die Rücksichtnahme auf das Individuum und dessen Gefühle. Die Staatsgewalten werden von den Bürgern nach Gefühl gewählt. Es wird für jene Partei gestimmt, die einem zu bestimmten Themen das beste Gefühl vermittelt. Die Blütezeit des Liberalismus begann mit dem Wirtschaftswunder 1950. Ab diesem Zeitpunkt war es Frauen möglich, ihren eigenen Lebenspartner aus einem Gefühl von Zuneigung und Liebe nehmen zu können. In westlichen Ländern leben heute die meisten Familien aufgrund einer eigenen Entscheidung zusammen. Damit hat Liebe einen Platz.

**Global:** Durch die Globalisierung und vor allem durch die Internetkonnektivität haben wir nicht mehr nur 40 potentielle Partner wie in einer Sippe, sondern 400 Mio. bei Onlinedating-Services. Die Auswahl ist so groß, dass wir keine Chance haben tatsächlich den besten Partner zu finden. Wir sind also auf Algorithmen angewiesen. Jene Onlineagenturen, die die besten Trefferquoten (99,8%) haben, werden auch die meisten Follower anziehen. Hat da Liebe einen Platz? Ja und Nein. Es wäre nicht auszuschließen, dass sich ähnlich wie bei Amy und Frank ein online vermitteltes Paar auch verliebt.

Das Onlinesgeschäft mit Partner, Beziehungen und Datings kann in drei Gruppen unterteilt werden:

**Online-Dating:** Die Mitglieder sind auf der Suche nach Partnerschaft. Der dahinterliegende Algorithmus sucht aufgrund von Persönlichkeitsmerkmalen den idealen Partner. Mit diesem Service werden EUR 570 Mio. Umsatz gemacht. Es ist mit einem ca. 5% Wachstum p.a. zu rechnen. Aktuell sind 65 Mio. User angemeldet. 40 % davon sind 25 bis 34 Jahre alt. Paarship.at, Elitepartner.at und Tinder sind Marktführer.

**Dating-Services:** Sind Unternehmen meist in Kombination von virtual und real. Angeboten werden Dienstleistungen im Zusammenhang mit Datings, beispielsweise Restaurantbuchung, Hotelbuchung, Benimmregeln, Coaching, usw. Damit werden weltweit EUR 2,3 Mrd. umgesetzt. Etwa 400 Mio. User nutzen diesen Dienst. Zum Beispiel Luxe Matchmaking-Dating-Service.

**Matchmaking-Services:** In den obigen beiden Fällen werden hauptsächlich Beziehungen auf sehr persönlicher und intimer Ebene vermittelt. Bei Matchmaking geht es eher darum jemanden zu finden, der in Bezug auf ein bestimmtes Thema die gleiche Gesinnung aufweist. Das könnte sein Sport, Hobby, Politik, Religion, Sex, usw.

Online-Dating ist zwischenzeitlich, zumindest in liberalen Gesellschaften, sozial akzeptiert. In Religiös, Fundamentalen und Autoritären ist diese Methodik entweder nicht erlaubt oder ist bei Strafe verboten. Es gibt kaum Gender Spezifika – 87 % männlich und 83 % weiblich nutzen diese Dienste. Liebe bleibt trotzdem was Zufälliges und braucht Zeit, Gelegenheit und den richtigen Augenblick.

## 20. Gedankenexperiment „Metall Head“

In der Episode 4.5 werden hundeähnliche, programmierte Wesen aus Metall gezeigt. Sie schauen aus wie ein futuristischer Sturzhelm – daher auch der Name „Metall Head“. Offensichtlich ist es ihre einzige Aufgabe Menschen zu ermorden. Dafür sind sie bestens ausgerüstet, schwer bewaffnet, extrem gut beweglich und mit einem Radarscanner versehen. Wir sehen den Überlebenskampf von Mrs. Bella. Letztendlich hat sie keine Chance und überlebt nicht. Selbst wenn sie einen Hund erledigen konnte, kommen laufend neue nach. Übrigens, was Hunde eben nicht können, ist auf Bäume klettern und das gilt auch für die „Metall Heads“. Dort konnte sich Bella für eine Nacht in Sicherheit bringen.

Ein Gedankenexperiment:

Nehmen wir an es sei unvermeidlich, dass die Menschheit solche Maschinen (Metallheads) entwickelt, diese müssten dann ja nicht zwangsartig bössartig sein. Je nachdem welche Zukunftsvorstellung wir haben, würden diese auch unterschiedlich programmiert sein. Sehen wir uns dazu verschiedene Orte (Topos=griechisch) an und erkennen, wie solche Wesen dort agieren würden.

# WERTE: Gedankenexperiment

Black Mirror 4.5 Metallkopf

Das Diagramm zeigt eine Weltkarte, die in vier Quadranten unterteilt ist. Die Quadranten sind beschriftet mit: UTOPIE (oben links), DYSTOPIE (oben rechts), RETEROTOPIE (unten links) und APOKALYPSE (unten rechts). In der Mitte der Karte steht das Wort 'Heterotopie'. Ein Pfeil zeigt von der Apokalypse nach unten rechts zu einer weiteren Beschriftung 'POSTAPOKALYPSE'. Rechts neben dem Diagramm ist ein Foto eines schwarzen, hundeähnlichen Metallkopfes zu sehen.

**Reterotopie:** Eine Zukunft die auf Bewährtes und Gutes aus der Vergangenheit setzt – „die gute alte Zeit“. Es soll alles wieder so werden, wie es einmal war. Am Lagerfeuer sitzen, sich Geschichten erzählen und dabei den Hund streicheln. Allerdings der Hund wäre dann der „Metallhead“ und könnte enorm nützlich sein, als Spurensucher, Beschützer, Jäger oder Wachhund. Wahrscheinlich besser als jeder biologischer Hund – allerdings ohne Emotionen. Oder wären die dann auch eingebaut?

**Utopie:** Ist eine sehr wünschenswerte Welt, die aber jetzt noch nicht erreichbar ist. Vielleicht einmal in der Zukunft. Vieles davon ist heute noch nicht einmal vorstellbar. Thomas Morus hat 1516 den Roman „Vom besten Zustand des Staates und der neuen Insel Utopia“ geschrieben. Er hat damit auch gleichzeitig den Begriff der Utopie geprägt. Ihm zufolge handelt es sich dabei um eine sehr schöne Welt.

In unserem Gedanken - Experiment müssen wir nun die „Metallheads“ in eine Utopie einbauen – wie aber? Nachdem es in Thomas Morus Utopie keine Verbrechen, keine Krankheiten und auch sonst nichts Böses gibt, braucht man auch keine Wachhunde. Sie wären aber gut geeignet die Erde sauber zu halten. Den Müll gleich dort zu entsorgen, wo er entsteht. Der Metallhund würde in dieser Utopie sämtliche Abfälle fressen, diese zu biologischen Stoffen verdauen und gleich wieder ausscheiden. Der Metallhund wäre dann ein Müllentsorger.

**Dystopie:** Ist eine unerwünschte Welt, die aber jederzeit eintreten kann. Aldus Huxley hat in seinem Roman „Brave New World“ aus dem Jahre 1932 eine dystopische Gesellschaft gezeichnet. Im Jahre 2540 werden Menschen für ein Leben im Kasten präpariert. Dazu bekommen sie gleich bei ihrer Geburt entsprechende Chemikalien zugesetzt. Der einzige Lebenszweck ist der Konsum. Egal ob Sex, Drogen, Alkohol, etc. Jedwedes kritische Denken ist zwischenzeitlich verschwunden. Die höchste Kaste ist die der Alpha Plus. Menschen aus dieser Gesellschaftsschicht haben die Aufgabe alle unteren (Epsilon Minus) zu kontrollieren. Bei dieser Aufgabe könnten dann die „Metallheads“ eingesetzt werden. Sie wären dann Polizeihunde.

**Heterotopie:** Ist ein abgeschlossener, wirklicher und wirksamer Ort innerhalb einer Gesellschaft. Michael Foucault hat diesen Begriff 1967 eingeführt. Er nennt dafür Beispiele wie Pflegeheime, Gefängnisse, Kasernen etc. Eine sehr konsumorientierte Variante einer Heterotopie ist das Kreuzfahrtschiff. Dort zeigen Menschen andere als ihre alltäglichen Verhaltensweisen, tun Dinge, die sie außerhalb nie machen würden. Auf einem Kreuzfahrtschiff herrscht eine ganz eigene, abgeschlossene Kultur. Der „MetallHead“ wäre in einer Heterotopie ein Pflegehelfer, Serviceroboter oder Gefängnisaufseher.

**Apokalypse:** Ist eine Enthüllung oder Entschleierung. So gesehen sollte der Begriff eigentlich positiv besetzt sein. Ist er aber deshalb nicht, weil das Christentum unter Offenbarung Themen wie „Weltuntergang“, „Gottes Gericht“ oder „Das Ende der Zeit“ behandelt hat. Sehr bekannt wurde die Offenbarung des Johannes. Darin wird im Kapitel 8 der Untergang Babylons vorhergesagt. Das antike Babylon war aus christlicher Sicht die Sünde selbst. Gott sorgte also dafür, dass die „Hure Babylon“ für ihre Lasterhaftigkeit bestraft würde. „Babylon Berlin“ ist eine TV-Serie, die drei Jahrtausende später wieder darauf aufsetzte. Es gab aber auch einige wirkliche Apokalypsen auf dieser Erde. Vor 65 Mio. Jahren, als ein Meteorit einschlug und die gesamte Saurier Population ausrottete. Vor 10.000 Jahren dürften riesige Wassermengen in Bewegung geraten sein und Teile der Kontinente überflutet haben (Sintflut). Das SciFi Genre hat sich dieses Themas ebenfalls angenommen. Unter anderem „Interstellar“, „Terminator“, „Independence Day“, etc. Heute sind es eher postapokalyptische Themen die cineastisch verarbeitet werden. Einige wenige Menschen haben die Apokalypse überstanden und kämpfen nun ums weitere Überleben. Gezeigt in „Tribute von Panem“, „Bladerunner2049“, oder „Wall-E“. Die Welt ist nahezu vernichtet und kaum lebensfähig. In genau so einem TOPOS spielt die Episode „MetallHead“.

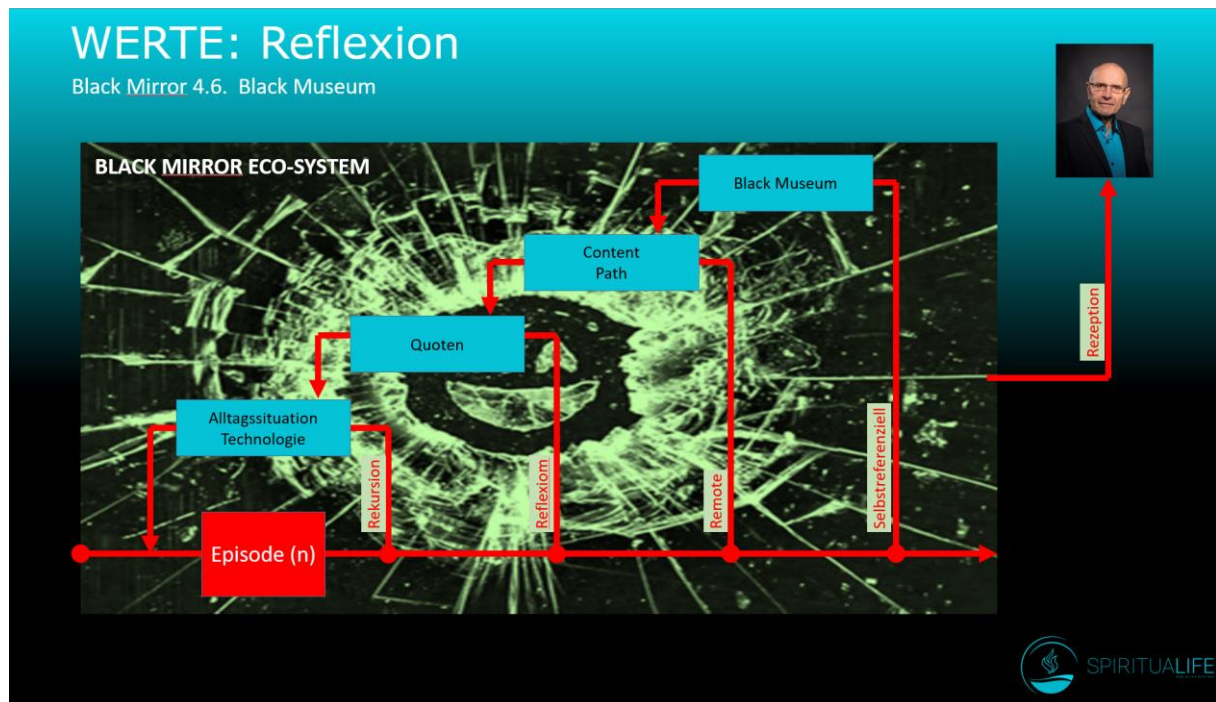
**Blase:** Ist jener Ort, in dem sich jeder einzelne Mensch aufhält. Seine Gedankenwelt, sein Weltbild und seine Position in der Welt. Demzufolge gibt es 7,53 Mrd. solcher Blasen. Wie es in so einer Blase zugeht? Das kann man von außen nicht sagen und hinein kommt man nicht, wenn sie nicht gerade die Eigene ist. Da aber kommt man nicht heraus. Die Gedanken eines Menschen kann man eventuell durch sein Verhalten, seine Sprache oder seine Mimik zurückverfolgen. Man kann aber nur mutmaßen. Black Mirror 4.5 stellt sich in meiner Blase eben so, wie oben beschrieben, dar.

Die Leser mögen nun dieses Gedankenexperiment selbst aufgreifen und reflektieren, wie sich „Metallhead“ in ihrer Blase aufspannt. Wird wahrscheinlich bei jedem ein wenig oder ganz radikal anders sein. Ein Beweis dafür, warum es so schwer ist, sich selbst und anderer zu verstehen.

## 21. Reflexion "Black Museum"

Die Episode 4.6. unterscheidet sich enorm von allen vorhergegangenen Ausstrahlungen. In Black Museum stellen die Produzenten eine Reflexion über sich selbst an, also eine selbstreferenzielle Darstellung. Die Präsentation erfolgt in einem Museum der Zukunft. Insbesondere werden futuristische, technische Requisiten gezeigt. Dabei wird auf deren nicht gezeigten Eigenschaften und Zusammenhänge hingewiesen. So war der Museumsdirektor Rolo Haynes genau der Entwickler, der alle neuronalen-digitalen Devices, wie zum Beispiel den Recaller aus Episode 4.3, gebaut hat. Nachdem alle Episoden ein dystopisch negatives Ende fanden, wurde der digitale Neurologe wegen Unfähigkeit gekündigt. Er hat nunmehr eine Anstellung im Museum. In Verbindung mit seinem Vorwissen kann er sehr viel über die Ausstellungsstücke erzählen.

Die Produzenten begeben sich in eine Schleife und reflektieren über ihre eigene Arbeit. Diese Reflexion wird zudem noch in eine Story eingebaut. Eines Tages taucht Mrs. Nish im Museum auf und bekommt von Rolo eine spezielle Führung. Die Besucherin kommt nicht, wie sie sagt, zufällig vorbei, sondern völlig absichtlich. In irgendeiner früheren Episode kam ihr Vater aufgrund von Fehlentwicklungen, verursacht durch Rolo, zu schweren mentalen Schäden. Jetzt will sie sich rächen. Wie vieles auf der Welt haben wir es hier mit schleifenartigen und rückbezüglichen Systemen zu tun. Abhängig von der Rückbeziehung unterscheiden wir folgende Schleifen:



**Rekursion:** Sich wiederholende Vorgänge, bei denen das aktuelle Ergebnis Einfluss auf den nachfolgenden Durchgang hat, werden als rekursiv bezeichnet. Dazu einige Beispiele für Rekursionen

- Endlose: Ein Insekt fliegt so oft gegen die Glasscheibe, bis er tot ist.
- Abgezählte: Stichproben von Blutzellen.
- Bedingte: Suchen in einer Datenbank

Bis einschließlich Episode 4.5 war Black Mirror eine rekursive, abgezählte TV-Serie. Der Rahmen war immer gleich. Eine digitale Technik führt in eine dystopische Zukunft. Veränderlich waren die jeweilige Technik und die alltägliche Situation zu Beginn/Ende einer Episode.

San Junipero -	Pflegeheim vs Upload.
MetallHead -	Einbruch vs Kampfroboter.
ArkAngel-	Besorgte Mutter vs Gehirnschnittstelle

**Reflexion:** Mit der Episode 4.6 "Black Museum" ändert sich das Format und "Black Mirror" reflektiert über sich selbst. Dazu werden in einem Museum digitale Artefakte aus verschiedensten Episoden ausgestellt. Der Guide, Mr. Rolo Haynes, hatte in den ausgestellten Episoden jeweils eine Rolle. Dieser war aber in der Serie nicht zu sehen. Rolo war ein Neurowissenschaftler, der verschiedenste neuronal - digital Devices im Hintergrund entwickelt hat. Die meisten gingen über das Prototypenstadium nicht hinaus. Was letztendlich auch der Grund für das jeweilige dystopische Ergebnis war. So wird nun von einer rekursiven TV-Serie eine reflexive.

Für das Ecosystem „Black Mirror“ sind die Zuschauerquoten das Allerwichtigste. Sobald diese rückläufig sind, ist dies ein Alarmsignal für die Produzenten und sie müssen für die nächste Episode eine Veränderung übernehmen. Änderungen können hier aber nur sehr beschränkt durchgeführt werden. Nicht das ganze Format ist austauschbar, sondern lediglich die beiden Variablen Alltagssituation und Technologie. Die Drehbuchautoren müssen sich also eine noch banalere Alltagssituation einfallen lassen, die zu noch dystopischeren Ergebnissen führt.

Der Ablauf fast aller Serien ist rekursiv – heißt ein Grundkonzept wird mit sich verändernden Parametern durchgezogen. Damit hat man einen rekursiven und reflexiven Prozess.

**Remote:** Der TV-Seher ist Passivität gewohnt. Sobald einmal ein Kanal ausgewählt ist, hat man das zu konsumieren, was vorgesetzt wird. Neuere Technologien geben aber dem Zuschauer die Möglichkeit an bestimmten Situationen Entscheidungen über den weiteren Verlauf der Handlung zu setzen. Der Fernseher wird zweifach remote gesteuert. Einmal mit der Fernbedienung in der Auswahl der Sendung und ein anderes Mal am Bildschirm in der Auswahl des Contents. Bei sehr aufwändigen Produktionen kann es hier eine Vielzahl von unterschiedlichen Pfaden in der Handlung geben. Obwohl nun Zuschauer die gleiche Serie und die gleiche Episode anschauen, sehen sie wahrscheinlich nicht das Gleiche. Um alles zu erfahren was die Episode anbietet, muss man diese vielfach anschauen. Damit haben wir nun eine TV-Serie die rekursiv, reflexiv und remote gesteuert ist. In der Staffel 5 von Black Mirror ist bereits eine Remote-Technologie angekündigt. Zuschauer sind damit in der Lage auf die Produktion einzuwirken. Damit müssten eigentlich die Rezensionen deutlich besser werden. Weil sich ein Zuschauer seinen Content wahrscheinlich nicht negativ bewertet.

**Selbstreferenziell:** So eine Verhaltensweise wurde bisher nur biologischen Lebewesen zugeschrieben, die über ein ausreichendes Selbstbewusstsein verfügen. Der Mensch zählt mit Sicherheit dazu. In Zukunft möglicherweise KI-Systeme. Im Wesentlichen handelt es sich dabei um die Fähigkeit das eigene Tun und Handeln, zumindest im Nachhinein, zu bewerten. Verschiedene Schulen der Persönlichkeitsentwicklung fordern ein „Reaction in Action“. Gemeint ist damit ein äußerst achtsames Leben, bei dem permanent das aktuelle Handeln reflektiert und gesteuert wird. Nicht ganz genau, aber so ähnlich, ist die Episode 4.6. angeordnet. Die Produzenten reflektieren im Nachhinein über ihre Arbeit und versuchen durch Selbsterkenntnis Verbesserungen für die nächste Folge zu generieren. Zwischen Produktion und Feedback vergeht eine lange Zeit. Bei Black Mirror waren es immerhin vier Jahre von der Erstausrahlung bis zur Reflexion im Black Museum. Sollte es gelingen die Remote-Technologie serientauglich zu machen, hätten die Produzenten ein sehr schnelles Feedback. Noch zum Zeitpunkt der Erstausrahlung. Man weiß dann immer wie viele Zuschauer, welchen Pfad gewählt haben und könnte dies in der nächsten Episode von Haus aus schon einbauen.

**Rezeption:** Alles das, was oben beschrieben und analysiert wurde, entspricht meinem Verständnis von und über Black Mirror. Heute, in der Episode 6, ist das mit großer Sicherheit anders als beim Anschauen der ersten Episode. Meine Ansichten zur Serie haben sich mit jedem Blog verändert. Klarerweise hat sich dadurch eben nicht das Ecosystem Black Mirror selbst verändert, sondern lediglich meine Einstellung. Alles rezipieren (aufnehmen) ist keine objektive Angelegenheit, sondern beruht immer auf Vorwissen, vorausgegangenen Handlungen und Sozialisierung. Es ist denkbar, dass künstliche Intelligenz in Zukunft ohne diese Prägungen Analysen durchführen kann. So informierte Menschen haben auch wieder ihre subjektiven Filter.

**Ich bleibe weiterhin in meiner Blase.**

## 22.(Un)Treue & Fremdgehen „Striking Vipers“

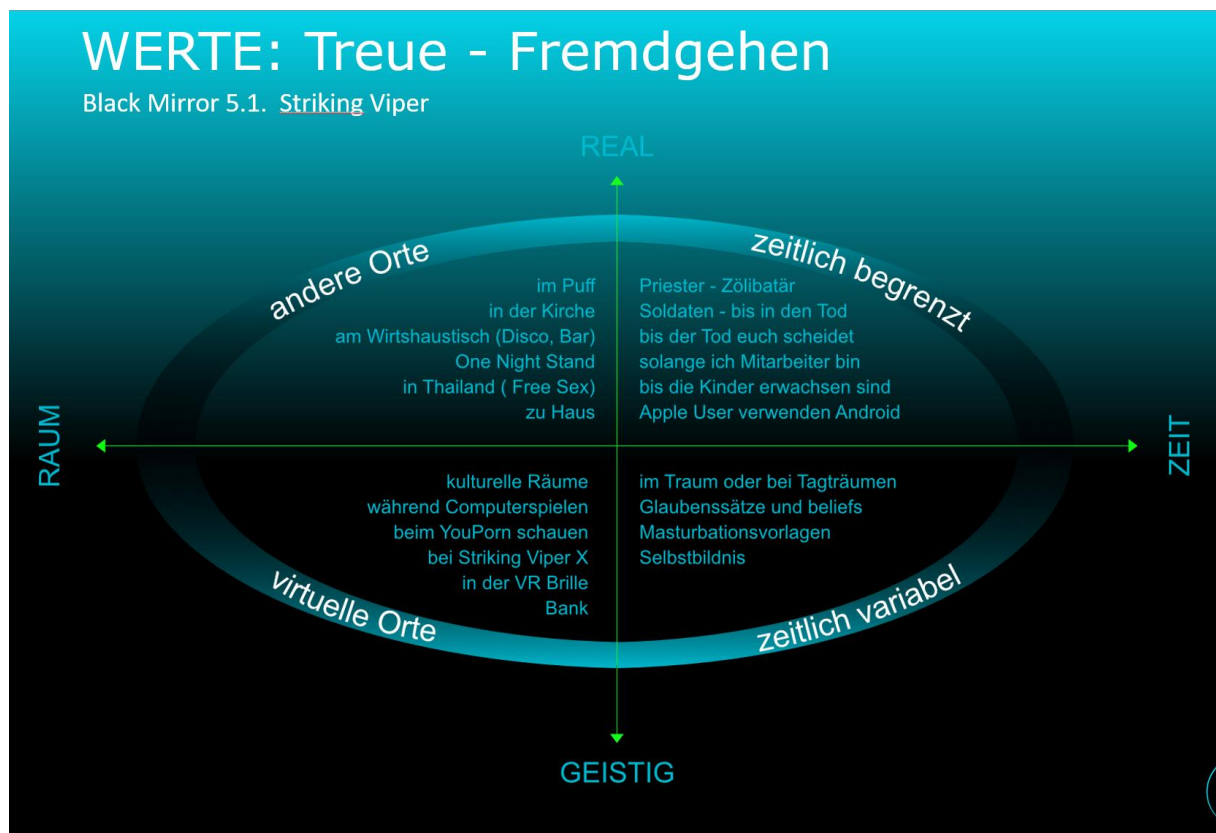
Treue ist ein Begriff der in Beziehungen oft eine entscheidende Rolle spielt. Katholisch getraute Ehepaare gaben bei ihrer Vermählung das Versprechen:

*Ich nehme dich an als meine(n) Mann (Frau), ich will dich lieben, achten und ehren alle Tage meines Lebens, in guten und in bösen Tagen, in Gesundheit und Krankheit. Bis das der Tod uns scheidet. Trage diesen Ring als Zeichen unserer Liebe und **Treue**. Im Namen des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes Amen.*

Trotz dieses Versprechens vor den Hochzeitsgästen und vor Gott kommt es immer wieder zu Trennungen. In heutiger Zeit und in westlichen Industrieländern hat das keine bedrohlichen Konsequenzen mehr. Bis in die Anfänge der Neuzeit war auch in Europa eheliche Untreue, insbesondere für Frauen noch fatal. Nicht nur dass sie keine soziale Absicherung hatten, vielmehr war es die gesellschaftliche Ächtung. Kein Kirchenbesuch, schlechteste Arbeitsbedingungen und keine Chance auf eine neue Beziehung. In noch früherer Zeit wurde tatsächliche oder nur vermeintliche Untreue als Ehebruch definiert und konnte mit dem Tode bestraft werden. In arabisch-islamischen Gesellschaften (Theokratien) kann es heute noch zu Steinigungen mit tödlichem Ausgang kommen. Bekannt wurde die Steinigung einer jungen Frau durch die Taliban im Jahre 2015. Obwohl Steinigung für Ehebruch nach islamischem Recht sowohl für Männer als auch für Frauen gilt, trifft es offensichtlich immer nur letztere. In den hinduistischen Gesellschaften kommen Scheidungen eher selten vor und sind nur möglich wegen Kinderlosigkeit oder Ehebruch durch die Frau. Eher liberal wird dieses Thema im Buddhismus behandelt. Heiraten ist eine weltliche Angelegenheit und damit hat Scheidung auch keine religiösen Konsequenzen.

Treue ist demnach ein kulturelles und zeitliches Phänomen. Was ist es aber? Eine Definition für die weiter folgenden Überlegungen:

**Treue ist ein inneres Übereinkommen mit sich selbst, bestimmte Verhaltensweisen in definierten Räumen und / oder über bestimmte Zeiten einzuhalten.**



In der Episode 5.1 lernen wir Theo und Dany als verliebtes Paar kennen. Sie wohnen in einer WG mit dem gemeinsamen Freund Karl. Spät in der Nacht spielen die beiden Männer noch das Computerspiel „Striking Vipers“. Jeder mit seinem, immer gleichen Avatar. Elf Jahre später und aus der heißen Liebe wurde eine gewöhnliche Familie mit einem Kind. Bei seiner Geburtstagsfeier erleben wir Dany als einen nachdenklichen, suchenden Menschen. Zum Glück kommt der alte Freund Karl und bringt ein großartiges Geschenk mit. Es ist die neue Release des ehemaligen Computerspieles, die X Version mit integriertem Biofeedback. Dazu setzen sich die Spieler einen Chip an die Schläfe und spüren so die Körper ihrer Avatare.

Wiederum spät in der Nacht probieren die Beiden das gleich einmal aus. Dany mit dem Avatar eines asiatischen Kämpfers und Karl als eine attraktive blonde Frau. In der ersten Runde muss Karl viel einstecken. Beim zweiten Durchgang passiert es dann. Die beiden Avatare kommen sich sehr nahe und küssen sich. Wegen der körperlichen Rückkopplung verspüren beide die damit verbundenen Gefühle. Von nun an wird die virtuelle Beziehung der beiden Männer immer intensiver und endet in einer sexuellen Beziehung. Dany hat wegen dieser außerehelichen Beziehung, dem virtuellen Seitensprung, ein schlechtes Gewissen und möchte diese Beziehung beenden.

Trotz mehrerer Versuche gelingt ihm das nicht, auch deshalb, weil Karl immer wieder darauf besteht. Als letzten Ausweg schlägt Dany ein persönliches Treffen vor bei dem sie checken ob auch in der realen Welt ihre Liebe existiert. Bei einem Kuss spüren sie nichts füreinander und geraten in eine Schlägerei. Nachdem Theo ihren Mann von der Polizeistation abholt gesteht er ihr seinen virtuellen Seitensprung. Beide treffen eine Vereinbarung wonach er einmal im Jahr mit Karl virtuell intim werden darf und sie allein in die Bar geht. War das nun Untreue oder nur ein Seitensprung oder keines von beiden?

Theo hat schon lange gespürt, dass mit ihrem Mann was nicht stimmt. In dem Augenblick als das Geheimnis gelüftet war ging es beiden besser. Jeder hat nun für sich ein neues inneres Übereinkommen. Solange sich beide daran halten sind sie sich und einander wieder Treu. Sie haben Räume und Zeiten vereinbart in denen sich beide einen Seitensprung erlauben dürfen, ohne untreu zu sein.

Diese Episode macht deutlich, dass Treue nicht etwas Unendliches ist, sondern immer an einen Kontext gebunden ist. Darüber hinaus ist noch zu klären ob es einen Unterschied macht wirklich (Real) einen Seitensprung gemacht zu haben oder diesen nur intensiv mental (Geistig) erlebt zu haben. Im Realen ist es eine Verletzung des anderen sofern er draufkommt. In beiden Fällen ist es aber eine Untreue gegen sich selbst. Dazu einige Beispiel in der Struktur von Zeit/Raum und real/geistig:

**Zeitlich begrenzt:** Das katholische Eheversprechen ist ganz klar mit dem Tod zeitlich begrenzt. Anstelle der Ehe ist heute oftmals der Lebensabschnittspartner getreten. Man bleibt sich treu bis die Kinder erwachsen sind. Auch mit dem Arbeitgeber haben wir eine zeitliche Vereinbarung. Loyalität zum Chef solange eine Arbeitsbeziehung besteht. Eine vielfach tödliche Treue ist der Schwur von Soldaten „Bis in den Tod“ für das Vaterland zu kämpfen. Nicht so fatal, aber auch lebenslänglich ist das Zölibat-Versprechen katholischer Priester. Hier ist der Bruch noch schmerzlicher, weil diese Menschen ein ausgeprägtes Gewissen aufweisen. Eine Untreue sich selbst gegenüber kann auch sehr schmerzhaft sein. In solchen Fällen ist es wichtig die alte, innere Vereinbarung mit einem spürbaren Akt zu beenden. Ein Apple Gläubiger würde sich dann ein Android Handy kaufen.

**Zeitlich variabel:** Was in meinem Gehirn vorgeht ist, zumindest bis heute mein Geheimnis. Gehirn - Scanner oder Implantate könnten das schon einmal ändern. Bis dahin darf ich noch unerkannt träumen. Auch von anderen Partnern und sexuellen Abenteuern. Mentale Erlebnisse solcherart sind nur von kurzer Dauer und können auch unbewusst ausgelöst werden. Kein Mensch ist für seine Träume verantwortlich. Bei Tagträumen ist das schon etwas anders. Begehe ich dabei einen Seitensprung, wenn ich mit einem anderen Partner in den Urlaub fahre? Glaubenssätze wie „*Kein Alkohol, nicht Impfen, immer früh aufstehen*“ sind auch innere Vereinbarungen denen man untreu werden kann. Sich selbst untreu werden ist dann die Diagnose.

**Andere Orte:** Ein Treueversprechen kann auch ortsgebunden sein. Immer wenn ich „dort“ bin, dann gibt es kein „etwas“. Manche Raucher sind hier anzuführen die zu Hause keine Zigaretten anzünden aber sonst überall ihre Sucht leben. Einem Urlaubsort oder einem Hotel jahrzehntelang treu zu sein ist für manche Menschen wichtig. Urlaube finden auch an Orten statt in denen man sich mehr erlaubt als im Alltag. So fahren wir nach Ibiza und reden was sonst keiner hören darf. Sexuelle Untreue ist für Männer im Puff möglich, ohne die Beziehung zu ihren Partnerinnen aufzugeben. Nur eine Nacht lang treu zu sein gilt für den „One-Night-Stand“. Ein bestimmter Ort kann mit einem mentalem State verankert sein.

**Virtuelle Orte:** Das waren in Vor-digitalen Zeiten lediglich Vorstellungen und mentales Erleben im Gehirn. Ausgelöst durch externe Trigger oder auch durch chemischen Einfluss wie Nahrung und Drogen. Süchtig machen auch heutige Computerspiele und Social Media. Bei Verwendung von VR oder AR Brillen verwandelt sich die virtuelle in eine reale Welt. Damit bekommt Fremdgehen, egal in welcher Domain, eine neue Dimension. Wenn ein Anwender im virtuellen Raum völlig das gleiche erlebt. Hat er das dann auch real getan? Nein, man könnte sagen es war nur eine Maschine. Sexroboter sind auch nur Maschinen und würden dann kein Fremdgehen bedeuten. Nur als Gedanken Experiment: Ein Mann ist mit seiner Frau schon einige Zeit verheiratet und verliebt sich in eine andere. Auf jeden Fall entsteht eine Dreierbeziehung; Geduldet, gehasst oder geliebt. Nun kauft sich der Mann einen wirklichen, naturgetreuen Sexroboter. Geht er dann fremd oder ist er untreu geworden? Ähnliches kann man mit virtuellen Casinos konstruieren (wir sind ja im geistigen Bereich).

Theo und Dany haben das Problem, zumindest vordergründig gelöst. In der wirklichen Welt wird es meist viel schwieriger. Beziehungs- Kompetenz ist gefragt, welche sich aber mit intensiver Digitalisierung rückentwickelt.