

DYSTOPIE DES TRANSHUMANISMUS AM HORIZONT | VON MARKUS FIEDLER

Posted on 30. April 2022

*Ein Standpunkt von **Markus Fiedler**.*

Wohin geht die Reise der Transhumanisten? Was könnte uns blühen, wenn Klaus Schwab und seine Gang von selbsternannten Philanthropen den Gang der Welt nach ihren Maßstäben umformen?

Science-Fiction

Bekannter Maßen bin ich Leser und Gucker von Science-Fiction. Dieses Genre hat schon mehrfach den Puls der Zeit vorausgeahnt. Schaut man sich beispielsweise Stanley Kubricks Meisterwerk „2001, Odyssee im Weltraum“ an, wird man in den ersten Minuten des Films eine Szene sehen, in der sich ein Computer mit künstlicher Intelligenz namens „HAL“ mit zwei Astronauten unterhält. Das Spektakuläre dabei ist, dass dieser 1968 erschienene Film eine Technik vorweg nimmt, die erst in den 2000er Jahren marktreif wurde.¹ Die zwei Astronauten unterhalten sich beim Essen mit der Maschine HAL in einer Videokonferenzschaltung über zwei große Tablets, etwa in DIN A4 Größe.² Auch das Design des Tisches sieht verdächtig bekannt aus. Man könnte meinen, die Designer von Stanley Kubricks Film haben sich bei Apple-Designern etwas abgeguckt.³ Das geht selbstverständlich nicht, Apple kam ja erst viel später mit seinen I-Phones. Der Kausalzusammenhang ist sogar sehr wahrscheinlich umgekehrt. Denn tatsächlich war diese Szene ein Beweismittel in einem Gerichtsprozess zwischen Apple und Samsung, in dem es um markenrechtlich geschütztes Design ging.⁴ Der aufmerksame Zuschauer könnte zum Schluss kommen, dass hier mindestens einer der Technik-Kontrahenten die Schwarz-Weiß-Hochglanzoptik mit abgerundeten Kanten bei Kubricks Film abgekupfert hat.

In dieser Szene sehen wir darüber hinaus gleich mehrere Entwicklungen vereint: Zwei Tablets, wahrscheinlich mit Touchscreen und ultraflachen farbigen LC-Displays. Eine flache große LED-Hintergrundbeleuchtung mit weißem Licht. Die WLAN-Technologie und schlussendlich eine Software für Videokonferenzen. Alles Dinge aus den 2000er Jahren oder noch spätere Entwicklungen.

Star Trek ist ein weiteres Fantasieuniversum, das ebenfalls den Anstoß zu einer der wichtigsten technischen Errungenschaften der Neuzeit gegeben hat.

Wir können dazu lesen:

„Martin Cooper leitete das Team bei Motorola, das das weltweit erste Handheld-Mobiltelefon entwickelte. Er hat gesagt, dass ihn die Beobachtung von Captain Kirk mit seinem Kommunikator in der Fernsehserie Star Trek zu einer erstaunlichen Idee inspiriert hat – ein tragbares Mobiltelefon zu entwickeln. Er und sein Team brauchten 1973 nur 90 Tage, um den ersten Prototyp eines tragbaren 800-MHz-Mobiltelefons zu entwickeln.“⁵

Für den Star-Trek-Fan unvergessen ist eine Szene aus dem Kinofilm „Star-Trek IV“. Nach einer Zeitreise in die Vergangenheit im Jahr 1986 auf der Erde gestrandet benötigt die Crew der Enterprise große Acrylglasscheiben, hat aber keinen Gegenwert, den sie als Bezahlung anbieten könnten. Geld kennt man in der Utopie Star Trek gar nicht mehr. Die amüsante Lösung im Film ist folgende: Mit Hilfe des Schiffsarztes „Pille“ mimt der Maschinist des Raumschiffs Enterprise namens „Scotty“ einen genialen Professor. Er bietet einem Firmeninhaber im Austausch für Acrylglas eine neuartige Erfindung an, das deutlich fortschrittlicher als Acrylglas sei. Bei nur 1/6 der Dicke hätte dieses Material die gleiche Stabilität wie Acrylglas. Der Chef der Acrylglas-Firma schaut gebannt auf den PC-Bildschirm, den Scotty zuvor als virtuoser Zwei-Finger-Tastatur Schnelltipper mit chemischen Formeln und einer 3-D Darstellung des neuartigen Werkstoffes gefüllt hat.

Fasziniert liest der Ingenieur den Begriff „Transparentes Aluminium“ vom Bildschirm ab.⁶

Ha ha, alles ein reines Phantasieprodukt, das hat nichts mit der Realität zu tun! So denken Sie jetzt vielleicht. Ja, das dachte auch ich und war daher nicht wenig überrascht, als ich Jahre später von tatsächlich auf dem Markt erscheinendem „transparenten Aluminium“ las. Es handelt sich dabei um Aluminiumoxynitrid, einen keramischen und sündhaft teuren Werkstoff, der unter dem Handelsnamen „ALON“ bekannt ist, die gleichen Eigenschaften wie im Film Star Trek IV hat und aus dem jetzt unter anderem Panzerglasscheiben hergestellt werden.⁷

Die Star-Trek Filmcrew hatte tatsächlich Patentanmeldungen nach für den Film geeigneten Erfindungen durchsucht und war auf ein frisch angemeldetes US-Patent mit der Nummer 4.520.116 aus dem Jahr 1985 für eben jenen neuartigen Keramikwerkstoff gestoßen. Das Patent hat es taufrisch in den Kinofilm von

1986 geschafft.

Mit diesen lebensnahen Beispielen möchte ich Ihnen nahelegen, dass Sie bitte nicht die Welt der Science-Fiction belächeln sollten. Die Autoren dieses Genres haben eine Art siebten Sinn, mit dem sie die Welt der Gegenwart vor ihrem geistigen Auge in die Zukunft projizieren können. Leider ergeben sich dabei nicht immer zwingend schöne Utopien wie bei „Star Trek“ oder „Zurück in die Zukunft“.

Die Anfänge der Video-Spiele und deren rasante Entwicklung

Steigen wir dazu in eine dem Film verwandte Welt ein, die Welt der Videospiele.

In den 80er Jahren traf man sich live entweder bei Freunden oder in der Kneipe und spielte gemeinsam die sehr einfach gestalteten Video-Spiele, die es damals gab. Meistens waren das abstrakte Strichgrafiken. Oder aber grob gepixelte Figuren. Grafisch war das nicht sehr anspruchsvoll, dafür waren aber Fingerfertigkeit, schnelle Reaktion und Geschick gefragt. Die Spiele waren überwiegend knifflig und es gab somit auch eine Art sportlichen Wettkampf. Genau dafür hatten beispielsweise Heimcomputer wie der Commodore C64 auch zwei Anschlüsse für Spiele-Controller namens „Joysticks“.

Seit den ersten Tagen der Spielhallen-Arcade-Spiele aus den 1980er Jahren ist viel Zeit vergangen.

Die Offline-Spielekultur der Vergangenheit hat sich grundlegend gewandelt. Anders als noch in den 80er Jahren steht heute nicht unbedingt das gemeinschaftliche Spielerlebnis im Vordergrund sondern eher die Einzelerfahrung des Spielers. Falls man sich heute mit sogenannten „Freunden“ trifft, dann nur noch virtuell vor dem Bildschirm. Man ist Online und untereinander mit einer Freisprecheinrichtung verbunden - Callcenter-Headsets lassen grüßen - und so kann man das gemeinsame Spiel über die Ferne absprechen. Dafür wohnt man nicht mehr nebeneinander, sondern ist über den Globus verstreut. Die meisten Spieler kennen nicht einmal das Aussehen Ihrer „Freunde“. Man trifft sich ja auch in virtuellen Welten.

Sehr oft handelt es sich dabei um Zusammenkünfte in kriegerischen Spielen. Man kann als virtueller Soldat aus der Ich-Perspektive alleine oder im Team mit anderen in einer Fülle von verschiedenen sogenannten 3D-„Ego-Shootern“ mit einer schier grenzenlosen Auswahl an Waffen einen virtuellen Gegner nach allen

Regeln der Kunst ins Jenseits befördern. Auch Panzerfahren und Hubschrauberfliegen gehört dazu. Der Gegner kann ein Computer sein, oder aber auch ein echter Spieler, der irgendwo auf dem Globus sitzt und sich gegebenenfalls mächtig ärgert, dass er gerade virtuell gevierteilt wurde.

Geradezu erschreckend ist, was in Kinderzimmern an Mord- und Folterwerkzeugen alles ausprobiert werden kann und auch wird. Solche Spiele sind für Heranwachsende eindeutig entwicklungsschädigend und traumatisierend. Das glauben Sie nicht, dann gucken Sie sich einfach mal Videoaufzeichnungen vom Spiel „Doom“ an.⁸ Die meisten Spiele dieser Art sind folgerichtig nur mit einer Altersbeschränkung ab 18 Jahre zu kaufen. Trotzdem übt das virtuell perfektionierte Räuber- und Gendarm-Spiel eine so starke Anziehungskraft und Faszination auf Jugendliche aus, dass sie sich derartige Spiele beschaffen, meist ohne Wissen der Eltern. Und sehr auffällig ist, dass hier überwiegend männliche Jugendliche von Kriegsspielen angezogen werden.

Aber eventuell könnten solche Spiele auch heilsam sein.

Für alle kriegs- und gewaltlüsternen junge Erwachsene kann ich nur empfehlen, so einen Ego-Shooter einmal intensiv mit angeschalteter Großhirnrinde anzuspielen. Die Überlebenszeit im Häuserkampf liegt hier selten über fünf Minuten, meistens bei etwa 60 Sekunden. Jeder Mensch mit etwas Verstand weiß auch, dass er in der realen Welt keine endlose Anzahl an Leben sondern nur ein einziges hat. Wer nicht seinen Verstand völlig weggekockt hat, sollte innerhalb kürzester Zeit begriffen haben, dass dieses sinnlose Dahinschlachten nicht das Ziel einer zivilisierten Gesellschaft sein kann. Vielleicht überdenkt er dann doch noch einmal die angestrebte Berufslaufbahn beim Militär. Insbesondere beim Konsum von ungefiltertem Video- und Bildmaterial aus dem Ukrainekrieg sollte jedem klarwerden, dass Krieg der Inbegriff von Barbarei ist und kein erstrebenswertes Ziel für den eigenen Lebenswandel.

Abenteuer-3D-Spiele

Die heutige Popkultur kennt neben den klassischen Kinofilmen ein weiteres Genre, das 3D-Abenteuerspiel am PC oder der Spielekonsole, das eine Geschichte erzählt und in der der Spieler Teil der Geschichte ist. Das Konzept von Michael Endes „die unendliche Geschichte“ lässt grüßen.

Die Entwicklung dieser 3D-Abenteuer-Spiele fing an mit einer sehr kleinen Spielewelt. Die Spieler wurden durch einen mehr oder minder schlauchförmig gestalteten Parcours geleitet. Ein erster technischer Meilenstein für den Einzelspieler war das Spiel „Half Life“ aus dem Jahr 1998,9 das den Spieler überwiegend durch unterirdische Tunnel leitete, wohl auch deswegen, weil das Design einer offenen Landschaft mehr Rechenleistung und Programmierarbeit erforderte. Während so mancher Gegenstand wie Wände und Einrichtungsgegenstände schon recht originalgetreu abgebildet wurden, waren vor allem die menschlichen Charaktere eindeutig als Computergrafik erkennbar. Man sah nur grobschlächtige Texturen die entfernt an ein menschliches Gesicht erinnerten. Leider ging es in diesem Spiel neben leichteren Knobelaufgaben ganz überwiegend auch darum, sich durch die Spielearena und zahlreich auftretende feindliche Aliens und US-Marines-Sturmtruppen den Weg freizuschließen.

Seit den 1990er Jahren hat sich viel getan. Die Spielkonzepte sind ausgefeilter und viel differenzierter geworden. Mit ihnen die Computer und vor allem die Grafikkarten. Der Spielmarkt ist der Treiber von immer leistungsfähigerer Hardware. Eine Erfindung jagt die nächste. Die Spielumgebung und die Charaktere nähern sich immer mehr einer fotorealistischen Darstellung an. Heutzutage sehen die Welten in diesen Spielen geradezu wie gemalt aus.

Und man kann diese neuartigen Spielwelten frei erkunden, dafür gibt es den passenden Anglizismus: „Open-World-Konzept“. Es gibt kein schlauchartiges Spieldesign mehr, statt dessen findet man sich auf einer riesigen Welt wieder, auf der man sich ohne Landkarte tatsächlich verlaufen würde.

Eines dieser Abenteuerspiele möchte ich an dieser Stelle exemplarisch besprechen, denn an diesem kondensieren sich nach meiner Beobachtung geradezu die Zeichen der heutigen Zeit, und das sogar auf verschiedenen Betrachtungsebenen.

„Horizon - Zero Dawn“

Das 2017 veröffentlichte Spiel „Horizon - Zero Dawn“ ist der erste Teil von derzeit zwei Spielen. Die Fortsetzung, die im Februar des Jahres 2022 veröffentlicht wurde, hört auf den Namen „Horizon - Forbidden West“.

Auch in diesem Spiel kann man sich auf einer übergroßen Karte in einem offenen Spiel frei bewegen und nach eigener Wahl nacheinander Orte auf der Karte entdecken, zahlreiche Aufgaben erfüllen und Rätsel lösen.

Der Spieler schlüpft in die Identität der kleinen Aloy.¹⁰ Sie wächst als Ausgestoßene beim Stamm oder besser neben dem Stamm der „Nora“ auf. Dieser Stamm verfügt nur über steinzeitliche Technik. Speer, Pfeil und Bogen, Knochenmesser und Steinwerkzeuge bestimmen die Ausrüstung der Siedler. Jedoch gibt es einige sehr irritierende Auffälligkeiten, dazu später mehr.

Aloy wird von einem ebenso ausgestoßenen Krieger namens Rost aufgezogen, der sie quasi adoptiert hat und sich liebevoll wie ein Vater um sie kümmert.¹¹ Er bildet sie zur perfekten Jägerin aus. Der Spieler begleitet über mehrere spielbare Kleinszenarien das Mädchen Aloy und sieht wie sie zur jungen Frau aufwächst und ihre ersten Jagdübungen absolviert. Alles noch unter dem Schutz ihres Vaters. Das dient gleichzeitig dazu, den Spieler mit der Spielsteuerung bekannt zu machen. Dazu benötigt er etwa die ersten zwei Stunden seines Abtauchens in die Fantasiewelt von „Horizon“.

Suchtgefahr

Und hier zeigt sich auch eine eminent wichtige Umwälzung im Spielmarkt. Während die pixeligen Spiele der 80er meistens so schwierig waren, dass ein Spieler ob der vielen Misserfolge nicht selten frustriert von den Spielen abließ, sind heute die Spiele so gestaltet, dass man auch als mittelmäßig begabter Spieler das Szenario ohne größere handwerkliche Probleme bewältigen kann. Die Spiele haben gerade so viele Hürden, dass ein Spieler keine Frusterlebnisse hat. Hingegen sind die Erfolgserlebnisse und Belohnungen zahlreich.

Das Phänomen, dass Schüler kaum noch mit längeren Aufgabenstellungen belastbar sind könnte hierin seinen Grund haben. Der Spieler verlernt durch derart leicht zu erringende Spielerfolge, größere Frustphasen zu durchstehen, um am Ende einen Erfolg zu erzielen. Aber genau das erhöht die Bindung des Spielers an das Spiel. Es verspricht ein schnelles Glücksgefühl.

Gleichzeitig identifiziert man sich immer mehr mit der Protagonistin, die gleichsam zum Avatar für den

Spieler in einer neuen Phantasiewelt wird. Und in dieser Welt kann man sich verlieren, auch weil sie in großen Teilen absolut fotorealistisch daherkommt. Gräser und Blätter wiegen sich im Wind, Sand wird aufgewirbelt. Die Sonne spiegelt sich im Glanz des kleinen plätschernden Baches, dessen Wasser kristallklar vom Berg herabfällt. Nur selten wird die realistische Anmutung durch kleine Grafikfehler, unnatürliche Bewegungen von Personen oder Gegenständen unterbrochen.

Trotz dieser (noch) sichtbar werdenden technischen Grenzen haben die Charaktere fast natürliches Auftreten, und vor allem realistisch aussehende Gesichter mit ebenso realistischer Mimik. Die früher so schwierige Darstellung der menschlichen Haut oder von einzelnen Haaren ist nunmehr sehr gelungen. So sind einige animierte Szenen des Spiels kaum von realen Filmaufnahmen zu unterscheiden. Besonders Emotionen erscheinen dem Zuschauer vollkommen realistisch. Das Spiel bekommt insgesamt den Charakter eines Kinofilms in dessen Verlauf man großzügig selbst eingreifen kann. Daher ist das Prädikat „interaktiv“, auch ein beliebtes aber selten wirklich passendes Modewort im Zusammenhang mit neuen Medien, im Fall „Horizon“ ausnahmsweise vollkommen berechtigt.¹²

Auch bei diesem Spiel geht es sehr oft um das Prinzip „Töten oder getötet werden“, also das nackte Überleben, auch wenn das durch den steinzeitlichen Plot sicher seine Berechtigung hat und die Pfeil und Bogen-Technik viel weniger barbarisch ist als das Massentöten mit den modernen Waffen in den zahlreichen zum Kauf angebotenen Kriegssimulationen. Auch kann man sich zumeist in „Horizon“ an den potenziell gefährlichen Gegnern vorbei schleichen oder durch Verhandlungsgeschick Kampfhandlungen vermeiden. Die Spiele der „Horizon“-Serie sind also keine Kriegsspiele, sie haben aber kriegerische Anteile. Wahrscheinlich auch deswegen ist dieses Spiel mit der Altersfreigabe FSK12 versehen.

Fotorealismus, ein Eintauchen in eine Fantasiewelt, ein spannender Plot, ein einfaches Erlernen der Spieltechnik, all das sind die zentralen Elemente, die solcherlei Spiele mit einer sehr starken Anziehungskraft versehen. Besonders Personen mit noch nicht gefestigter Persönlichkeit und geringem Selbstwertgefühl sind hier stark suchtgefährdet. Man kann sich tagelang mit diesem Spiel beschäftigen, zum Held werden und darüber das reale Leben komplett vergessen.

Wer hier vor dem geistigen Auge einen übergewichtigen und übermüdeten pubertierenden Jungen vor dem Computerbildschirm im abgedunkelten Kinderzimmer mit sich türmenden Pizzakartons und zahlreichen leeren Colaflaschen sieht, bewegt sich in einem erwartbaren Szenario. Dieses Kind, wird es wirklich spielsüchtig, ist zunehmend verschlossener, und immer weniger ansprechbar. Schulschwänzen ist dabei nur ein Aspekt unter vielen anderen der Negativentwicklung dieses jungen Menschen.^{13 14} Er verliert den Bezug zur realen Welt und wird ihr gegenüber gleichgültig.

Auch das Gefühl, ein Außenseiter zu sein ist für viele Heranwachsende kein unbekanntes und so eröffnet das Spiel mit der Außenseiterin Aloy gleichermaßen eine scheinbare Kompensationsmöglichkeit dieses gefühlten Defizits; hier kann man sich als Held oder Heldin fühlen.

Die Spielentwicklung und der Markt

Warum haben sich die Spieleentwickler ausgerechnet für eine weibliche Protagonistin entschieden? Die Möglichkeit, durch eine weibliche Identifikationsfigur auch Mädchen zum Spiel zu animieren, die ansonsten nachweisbar weniger begeistert 3D-Abenteuerspiele am Computer spielen, mag sicher in die Überlegungen der Spieleentwickler mit eingeflossen sein.¹⁵ Denn das erhöht die Verkaufszahlen und sichert letzten Endes die Jobs der Spielentwickler, die sich auch in einem selbstzerstörerischen Wettbewerb mit anderen Firmen befinden. „Hire and Fire“ sind bei Spielentwicklerfirmen an der Tagesordnung. Vor allem, wenn man als Arbeitnehmer auf die Idee kommt, einen Betriebsrat zu gründen, ist man ganz schnell draußen. So kann man es bei Verdi nachlesen. Wobei erwähnt werden muss, dass Verdi sich dabei nicht auf die Entwicklungsfirma von „Horizon“ bezog.¹⁶

Die Dystopie hinter dem Horizont

Zurück zum Spielverlauf von „Horizon“:

Man merkt in den ersten Minuten, dass Aloy etwas besonderes ist. Als Ausgestoßene wird sie von gleichaltrigen des Stammes gemieden und sie hat als einzige Bezugsperson ihren Vater Rost. Um als gleichwertig im Stamm anerkannt zu werden, misst Sie sich mit anderen Gleichaltrigen in einem

Wettkampf, der „Erprobung“.17

Nach und nach erkundet der Spieler als Aloy so die Welt. Und spätestens jetzt wird klar, was das für eine Welt ist.

In den Tälern nahe der Stammessiedlung laufen Maschinen umher. Maschinen, die so aussehen, wie Tiere. Es gibt welche, die aussehen, wie Wasserbüffel, wie Hirsche und andere sehen wie Pferde oder übergroße Echsen aus. Die Frage, wo diese Maschinen in der steinzeitlichen Welt herkommen hängt wie ein Damoklesschwert über dem Spieler.

Diese Welt ist keine reine Phantasiewelt wie beispielsweise „Mittelerde“ im Epos Herr der Ringe, sondern es handelt sich um die reale Erde; in der Postapokalypse. Aloy entdeckt uralte Bunkieranlagen von einer lange untergegangenen hochtechnisierten Zivilisation. Schon als Kind fand sie in einer Höhle, die sich als Überreste eines Bunkers entpuppt, einen sogenannten „Focus“. Ein kleines dreieckiges Gerät von etwa fünf Zentimeter Größe, das am Ohr getragen wird und ähnlich wie eine futuristisch anmutende Handy-Freisprecheinrichtung aussieht. Das kleine Gerät erweitert die Wahrnehmung der Trägerin. Sie sieht plötzlich die Umgebung mit zusätzlichen Informationen. Ein Bogen wird beispielsweise auf einem virtuell erscheinenden Schild als „Bogen“ benannt. Wichtige Pflanzen werden im Sichtfeld markiert. Unscheinbare Felswände entpuppen sich mit dem „Focus“ als Tor in verborgene Höhlen, die ebenfalls mit Hochtechnologie ausgestattet sind, welche teilweise sogar noch funktioniert. Aloy erlangt mit Hilfe des Focus Zugriff zu versteckten elektronischen Schließmechanismen, kann Tore öffnen, findet überall technische Artefakte und elektronische Speicher, die sie mit dem Focus auslesen kann. Dadurch wird ihr immer mehr die längst vergangenen Geschichte Ihrer Welt offenbar. Viele der gefundenen Gegenstände kann sie mitnehmen.

Als Aloy bewegt man sich im wahrsten Sinne als Jägerin und Sammlerin durch diese postapokalyptische Welt, man zieht an alten verrotteten Autos vorbei, sammelt in Häuserschluchten zwischen Hochhausruinen allerlei Schrott, Heilpflanzen, schießt Hasen, Steinböcke und Wildschweine als Nahrung und Rohstofflieferanten für Ledertaschen und vieles andere mehr. Unrealistisch ist hierbei, dass Aloy

eigentlich mit einem kleinen Lastwagen unterwegs sein müsste, um all diese Sachen zu tragen, die sie fleißig sammelt, aber das ist wohl auch dem vereinnahmenden Spielkonzept geschuldet. Aloy mit einem schweren Handkarren hinter sich sieht nicht so cool aus.

Sie trifft auf ihren Streifzügen durch die riesige Fantasiewelt andere Völker, die sich teils auf dem technischen Entwicklungsstand des Altertums oder des Mittelalters bewegen und kann in vielen Städten und kleinen Siedlungen mit ihren Fundstücken Handel treiben.

Spielt man das Spiel bis zum bitteren Ende erkennt man folgendes Szenario: Die vergangene Zivilisation bewegte sich in etwa auf einem technischen Stand, der von heute aus gerechnet etwa 50 bis 100 Jahre weiter in die Zukunft gedacht ist.

Die Menschheit hat autarke Kriegsmaschinen mit künstlicher Intelligenz entwickelt, die von verschiedenen Interessengruppen zur gnadenlosen Verfolgung ihrer Interessen inflationär eingesetzt wurden. Letztendlich bekämpften sich so Armeen von seelenlosen Maschinen gegenseitig. Auf den ersten Blick denkt man sich, dass das schon mal besser ist, als wenn sich Menschen gegenseitig abschlachten. Leider zu kurz gedacht.

Die Maschinen wurden so weiterentwickelt, dass sie sich vom Menschen unabhängig selbst replizieren konnten. Durch einen bedauerlichen Fehler in der Programmierung beziehungsweise durch Kriegslust und Sabotage - wer hätte das gedacht - gerieten diese Kriegsmaschinen außer Kontrolle und wüteten auf dem gesamten Planeten. Sie verbrauchten für ihre Reproduktion die Biomasse des Planeten, so der Plot des Spiels. Es war also absehbar, dass diese Maschinen den Planeten zu einer kahlen Felskugel ohne ein einziges Lebewesen machen würden. Die bittere Erkenntnis kam für die Hochzivilisation leider zu spät, so dass sie die Maschinen nicht mehr aufhalten konnten. In einem letzten verzweifelten Akt entwickelten sie eine künstliche Intelligenz namens Gaia. Sie wurde mit den genetischen Informationen aller Lebewesen gefüttert, derer man noch habhaft werden konnte.

Leider waren zu diesem Zeitpunkt schon viele große Säugetiere unwiederbringlich durch die Kampfmaschinen verdaut und damit von der Erdoberfläche verschwunden.

Das zwingende Ende kam, der Planet ward bis auf die Felsen kahlgefressen, die Kriegsmaschinen verrotteten. Die künstliche Intelligenz Gaia versuchte den Neustart. Sie züchtete aus den in ihr gespeicherten Gencodes neues Leben und bevölkerte so die Erde erneut. Die Namenswahl der KI in Anlehnung an die griechische Mythologie ist voll zutreffend. Gaia als „Mutter Erde“ gebiert Pflanzen, Tiere und Menschen. Nach der unabwendbaren Apokalypse erzeugte die künstliche Intelligenz auch nützliche Maschinen, die die Aufgaben der durch die Kampfmaschinen ausgerotteten Arten in ihrer ursprünglichen ökologischen Nische übernahmen um ein stabiles Gleichgewicht im Ökosystem herzustellen.

Hier erkennen Sie eventuell den Grund, warum ich als Biologe für diese Spielidee eine gewisse Faszination empfinde. Wie bei sehr guten Romanen ist der Hintergrund des Spiels gut durchdacht und hat ohne Zweifel Tiefgang.

Leider waren die Wiederbevölkerungsversuche seitens Gaia mehrfach letztendlich von Misserfolg gekennzeichnet, so dass sie immer wieder einen Neustart versuchen musste. Wir erfahren nicht, wie oft das geschehen ist. Die Jahrhunderte vergehen und die Hardware der KI alterte und wurde fehleranfällig. Gaias Programm wurde fehlerhaft. Das aktivierte eine weitere künstliche Intelligenz namens „Hades“, auch hier lässt die griechische Mythologie auf die Funktion des Programmes rückschließen. Hades geriet allerdings außer Kontrolle, ihm brannten schließlich alle Sicherungen durch und das Programm lief buchstäblich Amok. Eigentlich als eine Art Reset-Sicherungsprogramm für Gaia gedacht durchkreuzte es nunmehr die Genesis von Gaia. Im Kampf mit Hades um Ihre Schöpfung schuf die KI Gaia daraufhin ein Kind aus der gespeicherten DNA-Sequenz von Gaias Chef-Programmiererin und gab sie dem Stamm der Nora zur Obhut. Sie ahnen es vielleicht, es handelt sich um Aloy, die den Nora als nicht ganz geheuer vorkommen musste. Denn sie kam buchstäblich aus dem Nichts.

Als Klon von Gaias Chefprogrammiererin hat sie aufgrund ihrer DNA als einzige Zugang zu den Sicherheitsprotokollen von Gaia und kann so die Welt retten. So in etwa sieht die sträflich verkürzte Fassung dieses Epos aus.¹⁸

Hypothesen zur Zukunft

Wem bisher die nukleare Vernichtung als menschengemachtes Armageddon vorschwebte, der hat nicht unrecht. Besonders vor dem Hintergrund des Ukrainekriegs, der ganz schnell zum nuklearen dritten Weltkrieg eskalieren kann ist das ein sehr wahrscheinliches Szenario.

Sollte dies nicht eintreten, rückt das die Spielidee von „Horizon“ in den Wahrscheinlichkeitsbereich. Maschinen als Ersatz für Soldaten und künstliche Intelligenz zur Steuerung derselben sind bereits in der Erprobung. Ein regulärer Einsatz liegt in nicht allzu ferner Zukunft. Wenn wirklich jemandem einfällt, wie sich Maschinen auch ohne menschliches Zutun selbst reproduzieren können, rückt ein Szenario wie in „Horizon“ in den Bereich des zwingend Möglichen. Vielleicht könnte man sagen, dass dies das zwangsläufige Endziel des Transhumanismus ist. Eine Ideologie, die das biologische Leben durch Maschinen und künstliche Intelligenz letztendlich überwinden will.

Und wenn wir den Protagonisten des Great-Reset bzw. ihren Beratern zuhören, ergibt das Spiel „Horizon“ gleich in mehrfacher Hinsicht Sinn.

Der Historiker und Philosoph Prof. Dr. Yuval Noah Harari, Berater von Klaus Schwab und gern gesehener Gast beim World Economic Forum (WEF) sagte in einem Interview folgendes:

„In der industriellen Revolution des 19. Jahrhunderts hat die Menschheit doch nur gelernt, einfache Dinge zu produzieren, wie Textilien, Schuhe, Waffen und Autos. Und das reichte für sehr wenige Länder aus, die die Revolution am schnellsten bewältigten, alle anderen zu unterwerfen. Jetzt reden wir über eine zweite industrielle Revolution. Aber diesmal werden die Produkte keine Textilien, Maschinen, Fahrzeuge oder Waffen sein. Das Produkt sind diesmal die Menschen selbst. Wir lernen jetzt Körper und Geist herzustellen. Körper und Geist werden die beiden Hauptprodukte sein, welche die nächste Welle all dieser Veränderungen hervorbringt. Und der Unterschied zwischen denen, die Körper und Geist produzieren können und jenen die das nicht können, wird größer sein als alles was wir je in der Geschichte gesehen haben. Wer jetzt nicht in der Lage ist, mit dieser Revolution Schritt zu halten, wird sehr wahrscheinlich aussterben. Wenn man weiß, wie man Körper und Geist herstellt, wird billige Arbeitskraft in Afrika, Asien oder sonst wo völlig wertlos sein. Die wichtigste Frage der nächsten Dekade für Politik und Wirtschaft wird sein: Was macht man mit all diesen unnützen Menschen? Ich glaube nicht, dass wir

dafür ein ökonomisches Modell haben. Meine Vermutung ist, und es ist bloß eine Vermutung: Nahrung wird nicht das Problem sein. Mit einer solchen Technologie kann man auch genug Nahrung herstellen, um alle satt zu kriegen. Das Problem ist mehr die Langeweile. Was macht man mit ? Wie können sie etwas finden, was ihrem Leben Sinn gibt, wo sie doch im Kern bedeutungslos sind. Wertlos. Alles was ich mir aktuell vorstellen kann ist eine Kombination aus Drogen und Computerspielen.“¹⁹

Wie praktisch sind da doch Computerspiele die den Menschen genau wie Drogen süchtig machen und ihn in ihren Bann ziehen.

Wo ARD und ZDF noch in zahlreichen Familienratgebersendungen rätseln, warum so viele Jugendliche spielsüchtig werden, hätte ich da eine Idee. Das ist gewollt, denn der Staat greift nicht regulierend ein!

Manch einer vermutet hinter Corona eine gezielt herbeigeführte Krise zur Einleitung eines Umbruchs, so etwa Paul Schreyer und Thomas Röper.²⁰

Und rein zufällig gab es pünktlich im Lockdown im Jahr 2021 am 20.4.2021 die Kampagne „Play at home“. Wir lesen dazu auf der Homepage zur Spielekonsole „Playstation“:

„Während die Menschen auf der ganzen Welt weiterhin das Richtige tun und zu Hause bleiben, um die Gesundheit aller zu schützen, kehrt Play at Home in den kommenden Monaten mit einer kostenlosen Auswahl an großartigen Spielen und mehr zurück.“²¹

Bitte nehmen Sie nicht an, dass sich die Spieleindustrie mit Gates, Schwab und Konsorten unbedingt abgesprochen haben muss. Man braucht nur die Marktregeln zu ändern und schon werden einige Firmen davon Vorteile haben und diese auch nutzen. Wir lesen dazu zum Beispiel auf Gamepro.de:

„Play at Home-Aktion war ein zufriedenstellender Erfolg. In einem Interview via GamesIndustry.biz sprach PlayStation-CEO Jim Ryan nun darüber, was er von der Aktion hielt und wie er mit einem weiteren Lockdown umgehen würde. Ryan fand, dass die Play at Home-Spiele eine „gute Sache“ waren, um Spielenden auf der ganzen Welt den Lockdown etwas erträglicher zu machen.“

Zu dieser Kampagne wurde übrigens das Spiel „Horizon - Zero Dawn“ wie viele andere ähnliche Spiele

kostenlos feilgeboten.²² Und die ARD wundert sich über eine rasant steigende Anzahl an spielsüchtigen Jugendlichen.²³ Ich wundere mich da gar nicht mehr.

Diesen süchtigen Menschen wird die reale Welt vollkommen gleichgültig, sie sind in ihrer Computerwelt gefangen, die, seien wir ehrlich, auch geradezu malerisch schön und verführerisch ist. Man kann fast alles mit den Süchtigen machen, sie merken es noch nicht mal. Gib ihnen einen Bildschirm, einen Computer, genug zu Essen und ein „bedingungsloses Grundeinkommen“ und sie werden gehorchen. Leichter geht Regieren nicht!

Eine Herde willenloser Untertanen. Selbstverständlich wird das bedingungslose Grundeinkommen nicht ganz so bedingungslos sein. Wer aufmuckt, der bekommt gar nichts mehr.

So einfach geht das in der schönen Neuen Welt der Transhumanisten.

Quellen:

1 <https://de.wikipedia.org/wiki/Tabletcomputer>

<https://archive.ph/wip/we8yj>

2 Hal 9000s interview. Szene aus „2001, a Space odyssee. <https://youtu.be/BDha7nj4s10>

3 A.a.O Hal 9000 interview.

4 "Als Stanley Kubrick das iPad erfand". In SZ Online. 24.8.2011.

<https://www.sueddeutsche.de/digital/patentstreit->

[zwischen-samsung-und-apple-als-stanley-kubrick-das-ipad-erfand-1.1134513](https://www.sueddeutsche.de/digital/patentstreit-zwischen-samsung-und-apple-als-stanley-kubrick-das-ipad-erfand-1.1134513)

<https://archive.ph/wip/KyHTn>

<http://docs.dpaq.de/44-samsung2001pic1.pdf>

<https://archive.ph/wip/STZYV>

5 „How Startrek inspired an Innovation – your Cell Phone.“

<https://www.destination-innovation.com/how-startrek-inspired-an-innovation-your-cell-phone/>

<https://archive.ph/wip/WasOD>

Siehe auch:

<https://www.cnet.com/tech/mobile/nokia-star-trek-communicator-revealed-we-want-matrix-phone/>

<https://archive.ph/wip/17HOr>

6 Star Trek IV - Zurück in die Gegenwart: Transparentes Aluminium. <https://youtu.be/wTjwNwgJ1G0>

7 <https://de.wikipedia.org/wiki/Aluminiumoxynitrid>

<https://archive.ph/wip/Uw4SC>

8 https://de.wikipedia.org/wiki/Doom_Eternal

9 <https://de.wikipedia.org/wiki/Half-Life>

<https://archive.ph/K3hAE>

10 <https://horizon.fandom.com/de/wiki/Aloy>

11 KIND DER HOFFNUNG HORIZON - ZERO DAWN #001. <https://youtu.be/kUL2Dk4jlbM>

12 Hans-Juergen Bucher: Wie interaktiv sind die neuen Medien?. Universität Trier. Im Buch: Die Zeitung zwischen

Print und Digitalisierung (S. 139-171).

https://www.researchgate.net/publication/300576161_Wie_interaktiv_sind_die_neuen_Medien

<https://archive.ph/wip/gJHbx>

13 Susanna Zdrzalek: Digitale Verführer - Mit zehn Jahren in die Computerspielsucht. ZDF Online,

10.11.2021.

<https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/sucht-computerspiel-kinder-jugendliche-100.html>

<https://archive.ph/wip/kUlej14> Corona: Mehr Social-Media- und Spielsucht bei Jugendlichen. NDR Online, 4.11.2021

<https://www.ndr.de/nachrichten/hamburg/Corona-Mehr-Social-Media-und-Spielsucht-bei-Jugendlichen-computerspiele196.html>

<https://archive.ph/wip/cgj4p>

15 Kathrin Wiedenbauer: Geschlechtsunterschiede im Umgang mit Computerspielen. Seminararbeit. 2004.

<https://www.grin.com/document/157611>

Annemarie Treiber: Das Phänomen der Vielspielerinnen. Magisterarbeit, Uni Wien, FB Publizistik und Kommunikationswissenschaft, April 2010. Kapitel 3.2 „Das Rollenspiel“, S. 33ff.

<https://core.ac.uk/download/pdf/11590097.pdf>

<https://archive.ph/wip/QNDHP>

16 Verdi, Landesbezirk Hamburg: Mitbestimmung unerwünscht. 2016.

<https://hamburg.verdi.de/++co++6150b636-ce60-11e5-b830-525400438ccf>

<https://archive.ph/wip/H9CxV>

17 DIE ERPROBUNG HORIZON - ZERO DAWN #009. <https://youtu.be/mgAcA19cYHY>

18 <https://youtu.be/qLKDcSWNtOg>

19

<https://www.freethewords.com/2022/04/13/das-schoepferische-subjektiversum-teil-6-von-ruediger-lenz>

/

<https://archive.ph/wip/NmVBo>

Alternativ: https://t.me/alschner_klartext/1688

<https://archive.ph/wip/f8e2P>

20 Paul Schreyer: Pandemie-Planspiele – Vorbereitung einer neuen Ära? https://youtu.be/SSnJhHOU_28

Thomas Röper: Inside Corona

<https://www.j-k-fischer-verlag.de/J-K-Fischer-Verlag/INSIDE-CORONA--10647.html>

21 <https://www.playstation.com/de-de/play-at-home/>

<https://archive.ph/wip/kiS5B>

22

<https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/play-at-home-sony-horizon-zero-dawn-download-kostenlos/>

<https://archive.ph/wip/pwb84>

23 A.a.O. Corona: Mehr Social-Media- und Spielsucht bei Jugendlichen. NDR Online, 4.11.2021

+++

Wir danken dem Autor für das Recht zur Veröffentlichung des Beitrags.

+++

Bildquelle: [Syda Productions](#)/ shutterstock