

Dirk Walbrühl / / Kommentar

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg

22. November 2021

Was Mark Zuckerbergs neues Projekt Meta über unser Verhältnis zum Internet verrät und warum die Idee eines digitalen »Anderswo« schädlich ist

Computer einschalten, 3D-Brille aufsetzen, einloggen und ganz in digitale Weiten abtauchen. So stellt sich der Chef von Meta (ehemals Facebook), Mark Zuckerberg, die nahe Zukunft vor, ¹ die derzeit alle Nachrichtenseiten füllt.

Ein kollektiver virtueller Raum soll alle Computer auf dem Planeten verbinden und es Nutzer:innen ermöglichen, mit ausgedachten 3D-Figuren (Avataren) durch eine Art Internetstadt zu spazieren, zu shoppen, sich zu treffen – und vielleicht sogar dort zu arbeiten.

Es klingt wie die logische Weiterentwicklung des World Wide Web. Doch dieses »Metaversum« ist weder originell noch zukunftsweisend. ²

Doch es gibt tatsächlich eine Neuerung, mit der Meta-Chef Zuckerberg doch als Visionär aus der Sache hervorgehen könnte: Ein Handschuh soll endlich ermöglichen, Dinge im Internet »anzufassen«. Die Technik dafür ist vorhanden – doch statt einem kräftigen Händedruck dürften Nutzer:innen höchstens ein leichtes Druckgefühl spüren. Anfassen im

Cyberspace? Fehlanzeige.

Nein, das »Metaverse« kommt 20–30 Jahre zu spät und hat gute Chancen, trotz Milliardeninvestitionen als einer der großen »Meh«-Momente des technischen Fortschritts in die Geschichte einzugehen – wie 3D-Brillen im Kino.

Zuckerberg arbeitet also an einer »digitalen Welt«, von der oft heute schon die Rede ist, wenn wir das normale Internet meinen. Doch auch sie ist nur eine Worthülse, die genauso aufgeblasen ist wie Zuckerbergs Größenwahnfantasien. ^{*3}

Denn eine digitale Welt gibt es gar nicht.

Warum glauben wir, dass das Internet ein »Ort« sei?

Stopp. Halte kurz inne.

Wie liest du gerade diesen Artikel?

Auf deinem Smartphone oder deinem Laptop, vielleicht abends im Bett mit einem Tee auf dem Nachttisch oder in deinem Lieblingssessel?

Hast du deine tatsächliche Umgebung für einen kurzen Augenblick vergessen, während du auf den Bildschirm geschaut hast?

Genau das ist schon der ganze Trick: die Fähigkeit des menschlichen Gehirns, bei der Konzentration auf eine bestimmte Tätigkeit andere Stimuli in den Hintergrund treten zu lassen. Immersion nennt das die Neuropsychologie. Je fesselnder die Tätigkeit, desto größer der Sog, alles andere auszublenden. ^{#1} Und was könnte fesselnder sein, als das ganze Wissen der Welt und einen Großteil ihres Unterhaltungsangebots jederzeit abrufbar zu haben?

Totale Angebotsüberflutung per Knopfdruck.

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb

Das erklärt das Gefühl, beim Einloggen die eigene Realität zu verlassen. Und es erklärt gängige Sprachmuster, die sich zu diesem Verhalten etabliert haben. Wir »gehen kurz ins Netz«, wir »surfen« oder »tauchen ab«. Doch dieses Gefühl macht das Internet nicht zu einem eigenen Ort. Es ist vielmehr ein Hinweis darauf, dass Menschen das Netz auch dazu benutzen, um ihren Alltag auszublenden.

Und das Internet hat noch einen zweiten Trick auf Lager, die leicht zu verwirrende menschliche Psyche zu verwirren: ^{*4} Hypertext. Damit meint die Sprachwissenschaft den Verweis von Texten aufeinander, ^{*5} also die Link-Struktur des World Wide Web. So wirkt das Internet nicht wie eine Anhäufung einzelner Angebote unterschiedlicher Unternehmen, Privatpersonen und Organisationen – was es tatsächlich ist –, sondern eher wie ein Verweisgeflecht, also »aus einem Guss.« Dass Teile des Internets dabei durch die Technik hinter den Datenströmen, ^{*6} Sprachbarrieren oder politischen Willen abgeschnitten sind, wird dabei übersehen. Oder wann warst du das letzte Mal auf einer chinesischen Website?

Eben.

Zurück zum Metaverse.

Warum es wichtig ist, dass das Netz kein »Anderswo« ist

Wenn Mark Zuckerberg davon schwärmt, im Internet endlich »herumlaufen« und es »anfassen« zu können, dann befeuert dies nur die irriige Vorstellung, das Internet sei eine Art eigene Sphäre, die wir nur besuchen – eine Sphäre, die eigene Regeln hat (die Zuckerberg mit seinem Unternehmen entwerfen und prägen möchte).

Abseits von Metas Zukunftsplänen hat sich die Vorstellung von einem digitalen Anderswo längst in unserer Sprache manifestiert, wenn wir von »digitaler Welt« oder »digitaler Sphäre« sprechen ^{#2} und eigentlich

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb

»das Internet« oder oft nur »Social Media« meinen. Etwa wenn nach den Enthüllungen von Facebook-Whistleblowerin Frances Haugen nach »fairen Regeln für die digitale Welt« gefragt wird. #3

Das ist ein Problem.

Denn in der immer wieder angedeuteten Trennung zwischen realer und »digitaler« Welt schleicht sich leicht die Vorstellung ein, im Netz würden andere Regeln herrschen. Diese Vorstellung allein reicht manchen Menschen, sich selbst grünes Licht für Aktionen jenseits gesellschaftlicher Regeln und Normen zu geben – von sexualisierter Belästigung per Dickpics über das Führen und Verteilen von »Feindeslisten« bis hin zu wüsten Schlammschlachten und Hassmobs in sozialen Medien.

Andere Menschen glauben aus demselben Grund, diese gesellschaftlich zur Schau gestellten Abgründe erdulden zu müssen, denn: »Es ist halt das Internet. Was soll man schon machen?«

Dabei ist diese Frage kaum mehr als der Ausdruck einer erlernten Hilflosigkeit, die sich auch in der Politik wiederfindet; etwa wenn diskutiert wird, wie man dem »digitalen Hass« #4 endlich Einhalt gebieten könnte, und man damit vor allem eine bessere Regulierung der Plattformen von Facebook bis Twitter meint – ganz so, als ob diese den Hass produzieren würden.

Natürlich lassen diese Plattformen den Inhalten freie Fahrt und deren Algorithmen befeuern sie noch. Doch immer mehr Hatespeech-Expert:innen sind sich sicher, dass der sich dort manifestierende Hass einen anderen Ursprung hat: Er ist nur ein Symptom und sein Ursprung ist in einer Erosion des Vertrauens von Menschen in Politik und Gesellschaft zu suchen, #5 die von sozioökonomischen Faktoren und strukturellen Ungerechtigkeiten befeuert wird.

Vielleicht sollte Politik eher dort ansetzen.

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb

Doch es ist eben auch bequem, das Netz als eigene Sphäre zu sehen, mit eigenen Problemen und eigenen Lösungen – das Problemviertel unserer ansonsten braven Gesellschaft.

Um eine echte Zukunftsvision zu haben, müssen wir in den Spiegel im Netz schauen

Wir alle sollten »offline« und »online« endlich als 2 Facetten des modernen Lebens begreifen, die sich stark durchdringen und beeinflussen. Diese Erkenntnis ist übrigens nicht neu und vor allem bei nachkommenden Generationen selbstverständlich. »Jugendliche trennen nicht mehr zwischen online und offline« war bereits das Ergebnis der Studie »DIVSI U25« aus dem Jahr 2014. #6 Das war noch zu Zeiten von StudiVZ.

Mit dieser Perspektive wird klar, warum es keinen »Hass im Internet« gibt, sondern bloß »Hass in der Mitte unserer Gesellschaft«, der im Internet nur sichtbar ist. Und es wird ebenso klar, dass einige Internetunternehmen wie Meta oder Amazon unseren Gesetzen und Regeln eine lange Nase zeigen – wofür sie von der EU finanziell endlich stärker belangt werden. Rekordstrafen von 225 Millionen Euro wegen strukturellem Verletzen der Datenschutz-Grundverordnung werden auch Mark Zuckerberg schmerzen. #7

Anstatt von »Problemen im Netz« zu sprechen, sollten wir also lieber Probleme in unserem Land benennen. Der Blick ins Netz ist nämlich nicht ein Blick in eine andere Sphäre – sondern ein Spiegelbild unserer Gesellschaft, das uns die hässlichen Seiten nur deutlicher sehen lässt.

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb






Zusätzliche Informationen

- *1 Gut, andere würden erst mal an Umweltherausforderungen und den Klimawandel denken. Aber solche Realitäten haben in Zuckerbergs Technikvision keinen Platz.
- *2 Digitale 3D-Welten sind spätestens seit dem Videospiel »Second Life« (2003) ein alter Hut. Das Spiel floppte damals – nur wenige Menschen hatten Lust auf ein zweites, digitales Leben. Zumindest in dieser Form.
- *3 Er will schließlich das Internet revolutionieren und sein Unternehmen nebenbei unersetzlich machen.
- *4 Das Verwirren der menschlichen Psyche ist allerdings keine große Kunst, wenn man sich klarmacht, dass wir evolutionsbiologisch noch immer für ein Leben ums Lagerfeuer und eine Jagen-und-Sammeln-Kultur optimiert sind.
- *5 Mit Bildern sprachwissenschaftlich eigentlich eher »Hypermedia«.
- *6 Tatsächlich ist das Netz fragmentierter, als wir oft glauben: Onlinegaming, Streaming, Darknet, Social Media, Direktnachrichtendienste – sie alle arbeiten parallel und haben kaum Berührungspunkte.

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb

Quellen und weiterführende Links

- #1** Was im Gehirn passiert, während wir Bücher wie »Harry Potter« lesen, erklärt der Tagesspiegel (2016)
 <https://www.tagesspiegel.de/themen/freie-universitaet-berlin/neuro-psychologie-eintauchen-ins-lese-erlebnis/14934690.html#:~:text=Immersion%20nennt%20der%20Neuropsychologe%20vom,einem%20Zauberspruch%20aus%20den%20Potter%20>
- #2** Hier schreibt CNN noch 2021 von »digital world«; eine Formulierung, die sich auffallend häufig in Überschriften von Nachrichtenmedien findet
 <https://edition.cnn.com/2021/11/12/health/kids-online-digital-wellness/index.html>
- #3** Die Europaabgeordneten Barbara Thaler und Christian Sagartz über ihre Erkenntnisse aus den Facebook-Enthüllungen. Die APA berichtet (2021)
 https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20211109_OTSO163/thalersagartz-nach-facebook-whistleblower-aussage-es-braucht-faire-regeln-fuer-die-digitale-welt
- #4** Business Insider schreibt über die Statistiken zu »digitalem Hass« und warum oft vor allem Frauen das Ziel sind (2021)
 <https://www.businessinsider.de/leben/digitaler-hass-in-sozialen-netzwerken-trifft-70-prozent-der-frauen/>
- #5** Der aktuelle Report der Aspen Digital Commission for Information Disorder (englisch, 2021)
 <https://www.aspeninstitute.org/publications/commission-on-information-disorder-final-report/>


Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb

#6 Die Presseinformationen der »DIVSI U25«-Studie (2014)

 <http://docs.dpaq.de/6648-divsiu25.pdf>

#7 Netzpolitik informiert über die Whatsapp-Rekordstrafen (2021)

 <https://netzpolitik.org/2021/datenschutz-verletzt-whatsapp-soll-25-millionen-euro-strafe-zahlen/>

Dirk Walbrühl

Die Idee einer »Digitalen Welt« kann weg
perspective-daily.de/article/1914/FSSR5iCb