

# Das Ende der Zivilisation: Pokemon Go und die Versklavung durch Technologie

Quelle: [Sott.net](http://Sott.net) vom 31.07.2016



Pokemon Go: Die Willenlosigkeit der Menschen erreicht ungeahnte Ausmaße

In seinem Science-Fiction-Epos [Hyperion-Trilogie](#) beschreibt *Dan Simmons* eine Welt, in der Menschen - ohne es zu wissen - von einer künstlichen Intelligenz ausgebeutet werden. Im Buch erhielt die Bevölkerung eine mächtige Technologie: Portale, mit denen die Menschen ganz nach ihren Wünschen überall in der Galaxie hinreisen können. Es dauerte nicht lange, bis sie sich an diese Bequemlichkeit gewöhnten und die Dekadenz Einzug hielt: So bauten sie Häuser, bei denen jedes Zimmer, durch Portale verbunden, auf einem anderen Planeten liegt - Meeresblick im Bad, Wüstenhimmel im Wohnzimmer...

Was keiner wusste: Jedes Mal, wenn jemand durch ein Portal ging, wurde ihm Energie geraubt. Die Menschen haben sich durch ihre Bequemlichkeit versklaven lassen.

Wie relevant dieses Szenario heute ist, kann man täglich in den Städten und selbst auf dem Land beobachten: Wie Zombies starren die Menschen auf ihre Smartphones, als ob es nichts Wichtigeres gäbe. Der Pokemon Go-Wahnsinn hat dies auf ein völlig neues Level gebracht.

- **Konnte man sich vorher noch mit wichtigen E-Mails, SMS oder einem interessanten Artikel im Netz herausreden, offenbart *Pokemon Go* die ganze Misere der menschlichen Versklavung durch Technologie:**

Die schiere Infantilität, die Sinnlosigkeit, der Irrsinn eines Spiels, bei dem man den ganzen Tag kleinen Comic-Figuren hinterherjagt, ist für jeden Menschen offenkundig. Es sei denn, freilich, man ist selbst schon süchtig.

## ► Technologie saugt uns leer

In Dan Simmons' Büchern werden die Gehirne bei jedem Durchschreiten eines Portals „angezapft“, ohne dass die Menschen davon wissen. Die Technologie verstehen sie ohnehin schon lange nicht mehr. Etwas Ähnliches erleben wir mit der „ständigen Vernetzung“ und den modernen Systemen: Wir verschwenden Unmengen an Zeit durch unsere [Sucht nach neuen Informationen](#). **Wir sind emotional von unseren Smartphones abhängig** und bilden uns ein, wir müssten ständig reagieren, ständig WhatsAppen und ständig erreichbar sein. Wir vertrauen unseren Navigationssystemen und Google Maps mehr als Straßenschildern und unserem gesunden Menschenverstand. Landkarten können wir nicht mehr lesen, Telefonnummern wissen wir nicht mehr auswendig. Wir wissen nicht mehr, wie man

Technik repariert, schlimmer noch: Wir kennen niemanden mehr, der es könnte. Doch wir [verdummen](#) nicht nur:

- **Wir halten es nicht mehr aus, allein zu sein mit unseren Gedanken und Gefühlen, wir betäuben unseren Schmerz durch die flirrend-bunte Welt eines Apparats, den wir nicht verstehen und der uns fest im Griff hat.**

Als es in den 1990er Jahren mit dem Internet losging, musste man schon ein wenig in die Technik investieren - nicht nur finanziell, man musste sich mit Modems auseinandersetzen, Telefonkabel verlegen, das TCP/IP-Protokoll zumindest etwas verstehen. Viele Menschen hat das inspiriert, Programmieren zu lernen, viele landeten später in der IT-Branche. Die Technik hat sie angespornt und fasziniert. Sie wollten wissen, wie das alles funktioniert, sich weiterbilden.

Dasselbe Phänomen erlebten viele berühmte Wissenschaftler schon lange vor dem Internet, von Richard Feynman bis Claude Shannon, die von Radios fasziniert waren und diese auseinandernahmen, um zu verstehen, wie sie funktionieren. Diese Faszination hat sie angetrieben; ihnen wurde nicht einfach Technik „geschenkt“, sie haben etwas dafür getan und etwas Sinnvolles daraus gemacht. Heutzutage ist es dagegen nicht mal mehr möglich, ein iPhone überhaupt zu öffnen.

- **Wir haben namenlosen Konzernen eine unglaubliche Macht über sämtliche Aspekte unseres Lebens gegeben - heute könnten diese die Gesellschaft buchstäblich ausknipsen.**

Heute weiß niemand mehr, wie Handys überhaupt funktionieren. Die Magie der elektromagnetischen Wellen, von der sich früher so viele Menschen haben inspirieren lassen, ist einer Erwartungshaltung gewichen:

- **High-speed-Internet muss überall ständig verfügbar sein. Ansonsten: Wutanfall.**

Wie das Ding eigentlich funktioniert, interessiert nicht - Hauptsache, ich kann mir die nächste tolle App herunterladen, sinnlos hin- und herchatten oder Zeit im Internet totschiessen. Und „dank“ Wifi müssen wir noch nicht einmal Kabel verlegen, „dank“ Bluetooth noch nicht einmal von Maus zu Rechner oder von Rechner zu Handy. Abgesehen von der [Schädlichkeit solcher Dauer-Bestrahlung](#) verlernen wir alles, indem wir Technologie in *black boxes* verstecken, und gleichzeitig immer mehr von ihr abhängig sind. Wir sind bequem geworden. Wir glauben nicht mehr daran, dass wir irgendetwas tun müssen, um uns das zu verdienen.

### ► **Eine mächtige Technologie zur Verfügung zu haben bedeutet: Verantwortung.**

„Im Leben gibt es nichts geschenkt“, heißt es, doch wir leben in der Illusion, dass uns Technologien einfach geschenkt wurde. Es fehlt die Balance: Wir tun nichts mehr, wir konsumieren nur noch.

**Dadurch verlieren wir unsere ureigenen menschlichen Fähigkeiten** - klares Denken, die Weiterentwicklung unseres eigenen Lebens und unserer Gedanken- und Gefühlswelt, die Fähigkeit, langfristig und aus Überzeugung Energie in eine neue Fertigkeit oder ein wichtiges Projekt zu investieren. Kurzum: die Fähigkeit, etwas

Sinnvolles zu tun. Denn dies bedeutet immer auch Überwindung, Willenskraft und Durchhaltevermögen - im Gegensatz zu blinder Abhängigkeit von Technologie und der Instant-Befriedigung beim Kauf eines neuen Gadgets.

### ► **Pokemon Go: Ein neues Level des Irrsinns**

Mit dem *Pokemon Go-Wahnsinn* haben wir zweifellos ein neues Level der Degenerierung erreicht.

- **Menschen laufen durch die Gegend wie Borg-Dronen aus StarTrek, buchstäblich ferngesteuert - von einem Computersystem und den Interessen dahinter.**

Die Aufgabe im Spiel ist völlig sinnlos. Menschen werden süchtig. Das öffentliche Leben wird beeinträchtigt, echte Kommunikation erstickt.

Wieder einmal wurde den Menschen eine hochentwickelte Technologie hingeworfen, die sie fasziniert, die sie aber weder verstehen noch beherrschen.

- Ist es dann verwunderlich, dass Menschen sich wie die Lemminge verhalten, [dem Abgrund entgegenstreben](#)?

Letztlich ist Pokemon Go wohl die natürliche Konsequenz einer Entwicklung, die Kreativität, echte Fantasie, tiefe Gespräche und echtes Engagement schrittweise verdrängt hat.

- **Bei Pokemon Go gibt es keine Ausrede, keine Rechtfertigung. Es ist die schockierende Kulmination von Sucht, Hedonismus, Ignoranz und fehlender Selbstbeherrschung - während draußen in der Welt und in Deutschland alles aus den Fugen gerät.**

Wie im Werk von *Dan Simmons* sind wir längst an einem Punkt angelangt, an dem die Technologie uns nicht nur durch ihre verführerische Nützlichkeit versklavt und wir ohne sie aufgeschmissen wären - Pokemon Go zeigt, dass wir längst in demselben Stadium sind, in dem im *Hyperium*-Universum die Menschen ihre Zimmer über die ganze Galaxis verteilen, einfach, "weil es cool ist". Dabei haben sie ihre gesamte Macht einem System anvertraut, das sie weder kontrollieren noch verstehen. Die Unterwerfung ist vollständig. Oder wie es Oliver Stone jüngst so [treffend formulierte](#):

- "Wir werden eine neue Form einer Roboter-Gesellschaft sehen, in der sie wissen, was Du tun willst und sie anschließend genau das nachbauen, was Deinem Verhalten entspricht und es an Dich verfüttern. Das nennt man Totalitarismus."

Wie ging es nun mit der Gesellschaft weiter, *die Dan Simmons* in seinem *Hyperion*-Epos beschrieb?

- Nun, ohne zu viel zu verraten: Es stand ihr ein sehr, sehr schmerzhaftes Erwachen bevor.....

**...und der gesamten Menschheit wohl auch sehr bald, wenn die Menschen sich nicht bekehren, zurück zu Gott finden und seine unveränderlichen ewig gültigen Gebote achten und danach leben !!!**