Jörg Friedrich Wer treibt, was uns treibt?

Immer diese Hektik, ständig dieses Mithaltenmüssen, das ewige Vernetztsein.

Gern stellen wir uns als Opfer des technischen Fortschritts dar, als Sklaven moderner Maschinen. Dabei sind wir es selbst, die uns versklaven.

- Wir sind Getriebene zumindest fühlen sich viele von uns so. In steter Folge dringen neue Technologien in unsere Lebenswelt und wollen bedient werden. Kaum hat man sich an die eine gewöhnt, kommt die nächste. Die Technik, vor allem das Internet und die mobile Kommunikation, bemächtigt sich des Alltags lautet die viel gehörte Klage. Der technische Fortschritt führt zu einem rasanten
- 10 Wandel, so liest und h\u00f6rt man. Er erscheint geradezu als eine rasende, au\u00dber Kontrolle geratene Maschine, die uns alle, ob wir sie nun lieben oder hassen, vor sich hertreibt.

15

- Aber was treibt diese Maschine? Ist der technische Fortschritt ein Naturgesetz, so notwendig wie der Fall des Steins, der losgelassen immer schneller zu Boden fällt? Oft werden ökonomische Gesetze für den Fortschritt verantwortlich gemacht: Die Unternehmen wären demnach gezwungen, immer neue Geräte und Dienste auf den Markt zu bringen, immer wieder das, was gerade technisch möglich ist, in Produkte zu verwandeln, die sich verkaufen lassen, um im Wettbewerb zu bestehen.
- Schaut man genauer hin, fällt auf, dass längst nicht alles, was technisch machbar ist, auch wirklich zu einem erfolgreichen Produkt wird, selbst wenn es vielversprechend startet. Ein Beispiel ist »Second Life«, vor rund fünf Jahren als sogenannte »virtuelle Realität« von den einen gepriesen, von den anderen verteufelt. Die Nutzerzahlen wuchsen rasant, Parteien, Unternehmen. Regierungen und Kirchen meinten, dass sie dort vertreten sein müssten, um den Zug der Zeit nicht zu verpassen, Experten warnten vor den schädlichen Auswirkungen des Lebens in der Parallelwelt.
- Heute spricht kaum noch jemand von dieser Plattform für das zweite Leben. Sie stieß zwar auf Neugier und auf ein erstes Interesse bei den Internet-Benutzern, aber sie erfüllte nicht wirklich einen Wunsch der Menschen. Sie war keine Lösung für ein Problem, das die Benutzer zuvor schon hatten. Deshalb versank Second Life wieder im Nichts. Solche Eintagsfliegen geraten meist in Vergessenheit, nur die Geschichten der Sieger behalten wir in Erinnerung. Und sie werden so erzählt, als hätten diese Giganten von heute das Spiel von Anfang an in der Hand gehabt und würden uns ganz nach Belieben die Regeln diktieren. Dabei ist es vielmehr so: Wo sie nicht auf einen Bedarf, einen bereits vorhandenen und verbreiteten Wunsch treffen, haben sie keine Chance.
- Welche Wünsche erfüllen die Internet-Technologien von heute?
 Seit vielen Jahrzehnten, vielleicht schon seit Jahrhunderten, haben Menschen den
 Wunsch nach Vernetzung. Sich zu vernetzen bedeutet aber nicht einfach, mit an-

wir alle gemeinsam schon lange wollten.

deren Menschen in Kontakt zu sein. Vernetzung heißt, seine Kontaktpartner, nach bestimmten Themen sortiert, frei wählen zu können, sowohl den Zeitpunkt der Verbindung als auch den der Trennung frei bestimmen zu dürfen und mit diesen Kontakten nur ganz bestimmte Informationen austauschen zu können. Vernetzung 45 ist die Antwort auf die Sehnsucht nach Autonomie des Einzelnen, der doch weiß, dass er die anderen braucht. Seit Jahrzehnten entwickeln die Ingenieure Techniken, die genau diese Antwort immer besser geben. Nicht jeder will auf diese Weise mit anderen Menschen verbunden sein, aber wohl die meisten Menschen wünschen sich solch eine Möglichkeit, mit anderen Beziehungen aufnehmen zu können - sonst sähen unsere modernen Kommunikations-50 mittel heute anders aus. Wir alle treiben gemeinsam den Fortschritt voran, von dem andererseits jeder Einzelne getrieben wird. Denn dem, was entsteht, kann sich niemand entziehen. Ob wir den Kontakt zu anderen, seien es Freunde, Kollegen oder Behörden, lieber persönlich und von Mensch zu Mensch pflegen würden 55 oder ob wir das E-Mail-Formular und das Callcenter vorziehen, ist dann unerheblich. Als Einzelne müssen wir uns den technischen Entwicklungen anpassen, die

In: Hohe Luft. Philosophie-Zeitschrift. Ausgabe 4/2013. S. 15.

Lösungsvorschlag:

Überschrift	"Wer treibt, was uns treibt?" → Alliteration (=Mehrere benachbarte Wörter mit dem gleichen Anfangslaut) → Wortspiel (=Spielen mit Ausdrücken, um eine witzige Wirkung zu erzielen)
Zeile 1	"Immer diese Hektik, ständig dieses Mithaltenmüssen" → Anapher (=Wiederholung von Anfangswörtern) → Tautologie (= Dasselbe sagend, sinngemäße Wiederholung eines Wortes oder Satzteiles, aber anders ausgedrückt)
Zeile 1/2	"ständig dieses Mithaltenmüssen, das ewige Vernetztsein" → Nominalstil (= Übermäßiger Gebrauch von Nomen)
Zeile 3/4	Wir stellen uns dar als "Sklaven der moderner Maschinen." Dabei versklaven wir uns selbst. → Antithese (=Gegenüberstellung verschiedener Aspekte oder Ansichten; Gegenbehauptung)
Zeile 5	Die neuen Technologien "wollen bedient werden." → Personifikation (=Ein Gegenstand erhält eine menschliche Eigenschaft, dieser wird also vermenschlicht)
Zeile 10/11	Der technische Fortschritt wird als eine rasende, außer Kontrolle geratene Maschine bezeichnet. → Hyperbel (=Übertreibung)
Zeile 11	Die außer Kontrolle geratene Maschine treibt uns alle vor sich her. Man gibt der Maschine einen eigenen (menschlichen) Willen. → Personifikation (=Ein Gegenstand erhält eine menschliche
Zeile 13/14	Eigenschaft, dieser wird also vermenschlicht) Technischer Fortschritt wird mit einem Naturgesetz verglichen → Vergleich (=Es liegt ein Vergleich vor, wenn verglichen Wird, meistens durch die Wörter "wie", "als" erkennbar)
Zeile 14.17	Dreimalige Wiederholung von "immer" → Anapher (=Wiederholung von Anfangswörtern)
Zeile 22	"Second Life" (Platttform für das zweite Leben, Parallelleben in der virtuellen Welt) → Neologismus (Wortneuschöpfung, Neubildung eines Wortes)

Zeile 23	"von den einen gepriesen, von den anderen verteufelt" → Antithese (=Gegenüberstellung verschiedener Aspekte oder Ansichten; Gegenbehauptung)
Zeile 24/25	Anstatt von gesellschaftlichen Gruppierungen zu reden, zählt der Autor konkrete Beispiele hintereinander auf. → Akkumulation (=Anhäufung, Aufzählung von ähnlichen Begriffen)
Zeile 25	"Second Life" stellt die virtuelle Realität dar, und man sollte unbedingt daran teilhaben, weil man sonst den <i>Zug der Zeit</i> verpasst. Die Zeit wird hier als Zug dargestellt, der immer weiterfährt. → Metapher (=Übertragung auf etwas Bildhaftes, damit man einen abstrakten Begriff besser verstehen kann)
Zeile 31/32	Second Life "versank wieder im Nichts" → Metapher (=Übertragung auf etwas Bildhaftes, damit man einen abstrakten Begriff besser verstehen kann)
Zeile 32	"Second Life" als "Plattform für das zweite Leben" wird als Eintagsfliege bezeichnet. → Metapher (=Übertragung auf etwas Bildhaftes, damit man einen abstrakten Begriff besser verstehen kann)
Zeile 33/34	"Sieger" – "Giganten von heute" → Hyperbel (=Übertreibung)
Zeile 35/36	"Dabei ist es vielmehr so:" → Correctio (=Selbstverbesserung)
Zeile 39	Der Autor verbessert hier die Zeitspanne "Seit vielen Jahren" in "seit Jahrhunderten" → Correctio (=Selbstverbesserung)
Zeile 40-44	Die Ansprüche des "Vernetzseins" steigen vom einfachen anspruchslosen "in Kontakt sein" bis hin zu einem differenzierten Auswahlprinzip der Kontaktnehmenden → Klimax (=Steigerung eines Vorgangs)
Zeile 44-46	Vernetzung bietet einerseits "Autonomie des Einzelnen" und die gleichzeitige Abhängigkeit von den anderen, weil man "die anderen braucht". → Oxymoron (=Zwei widersprüchliche Gedanken, die im Text miteinander in Verbindung stehen)

Zeile 53-55 Kontakt zu anderen, seien es Freunde, Kollegen oder Behörden E-Mail-Formular und das Callcenter

→ **Akkumulation** (=Anhäufung, Aufzählung von ähnlichen Begriffen)

Zeile 56/57 Als Einzelne müssen wir uns den technischen Entwicklung anpassen, die wir alle gemeinsam schon lange wollten.

→ **Paradox** (= Scheinbarer Widerspruch)