

Version 2004 08 23 (V0.2.8)  
(v0.0.1 2004 05 24)

---

Bevölkerung, Information und Politik

Die virtuelle Demokratie als Lösung  
für moderne politische Konflikte

Oliver Geppert

---

Vorversion, downloadbar auf <http://www.vi-de.com/buch/vide.pdf>  
Geistiges Eigentum von Oliver Geppert

---

Einleitung  
virtuelle Demokratie  
die Gründer  
Dogmatik  
Krieg  
Demokratie und Republik  
totalitäre Systeme  
Technokratie  
Philosophie  
Gesellschaft und Tradition  
die zwei Leben des Nerds  
Unwissenheit ist ein Segen  
Sprache im Reallife  
Sprache im Internet  
Das SNAFU Prinzip  
das Recht zu wählen  
Medien  
Medien heute, der Informationskrieg gegen das Internet  
Klassen  
Danksagung

[[nur in der vorab Version (anfang)]]

Lieber Leser

Sie haben hier eine Vorversion des Buches 'Bevölkerung, Information und Politik vor sich. Es handelt sich um die Version 0.2.8. Dies ist die erste verbesserte öffentliche Version.

Kopieren von Textstellen ist ausdrücklich unter der Bedingung des Verweises auf die URL [www.vi-de.at](http://www.vi-de.at) gestattet.

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre dieses Manuskripts

[23 08 2004]

[Oliver.Geppert@vi-de.com](mailto:Oliver.Geppert@vi-de.com)

[[nur in der vorab version (ende)]]

## Einleitung

Dieses Manuskript soll einer breiteren Masse die Ideen der virtuellen Demokratie näher bringen. Es setzt eigentlich kaum Vorkenntnisse voraus. Um dieses Buch so kurz wie möglich zu gestalten, und dabei die wichtigen gesellschaftlichen Veränderungen der letzten Jahrzehnte nicht unerwähnt zu lassen, wurde auf einen großen Teil der Theorie hinter dem Begriff der „virtuellen Demokratie“ verzichtet. Ich empfehle allerdings jedem der sich mit dem Thema eingehender beschäftigen möchte das Lesen der Bücher im Quellverzeichnis.

Es wurde der gängige Begriff „elektronische Demokratie“ durch „virtuelle Demokratie“ ersetzt (Dass auch dieser Begriff umstritten ist, ist bekannt.), da viele mit der elektronischen Demokratie nur eine Digitalisierung der repräsentativen Demokratie verstehen. Die virtuelle Demokratie aber soll einen Platz für alle im Internet, also virtuell, erstellen. Einen virtuellen Platz, an dem Politik demokratisch gelebt wird.

Ursprünglich sollte dieses Buch „so geht es nicht weiter“ heißen. Dieser Titel war uns dann aber doch zu emotional, also wählten wir einen neutraleren Namen. Dennoch denke ich, dass der ursprüngliche Name hier Erwähnung finden sollte. Zu selten sind es sachliche Motive, die uns zum Handeln zwingen. Meistens sind es emotionale Gründe, die uns aktiv werden lassen.

Warum aber wählt man einen so komischen Namen für ein Buch? Steht man am Anfang, so wählt man den ersten Namen, der einem in den Sinn kommt. Welchen sollte man sonst wählen, wenn alles, das man auf die Beine stellt, eigentlich genau dieser Idee folgt? Der Idee, dass alles irgendwie schief läuft, dass alles besser laufen könnte, wenn einige Wenige sich endlich ihrer Verantwortung bewusst werden und handeln.

Das System (vorwiegend die Gesellschaft) lehrt uns, nur zu handeln, wenn es uns in irgendeiner Weise einen Vorteil verschafft. Gut so. Genau das tun wir hier. Wir versuchen einige Randbedingungen zu ändern um Entscheidungsfindung zu verbessern und den Willen des Volkes, und damit unserem eigenen Willen endlich eine Stimme zur Verfügung zu stellen, die auch gehört werden muss. Wir tun so etwas, und das kann man nicht zu wenig betonen, nicht aus Menschenliebe, wir tun es in erster Linie für uns selbst, und erst darüber hinaus für andere.

Wir leben in einer Gesellschaft, die den Egoismus des Einzelnen über das Wohl der Anderen stellt. Dass dieses System aus philosophischer Sicht nicht gut ist, weiß jeder. Solange wir aber alle meinen, dass wir in einem anderen System die Rechnungen des Nächsten zahlen müssten und im Grunde nur Nachteile davontragen würden, wird sich kein klassenloses System einstellen. Dass sich diese egoistische Einstellung ändert, ist nicht erkennbar. Daher macht es Sinn, vom Egoismus als konstantem Faktor, der sich nicht ändert, auszugehen.

Das egoistische System hat den Vorteil, dass jeder sich seine Ziele hoch setzen kann und teilweise muss. Die Blüte der Technik unserer Zeit wurde nur durch gnadenlose Konkurrenz erreicht, das egoistische System hat also seine Berechtigung, weil es funktioniert. Wir alle sind Egoisten, zum einen sind es unsere primitiven Instinkte, zum anderen wurden wir so erzogen. Es gilt allerdings, den klugen, weitsichtigen Egoisten vom kurzfristig denkenden zu unterscheiden. Der weitsichtige Egoist sieht in einer Abgabe, die Obdachlosen zu Gute kommt, eine Versicherung, dass dieser Obdachlose das Notwendigste zum Überleben bekommt und nicht darauf angewiesen ist, sich das Geld auf kriminelle Weise zu besorgen, und somit eines Tages die selbe Menge Geld der

selben Person zu übergeben, allerdings in der unangenehmen Situation des Überfalls. Der kurzsichtige Egoist will diese Abgabe sparen und nimmt dafür die erhöhte Unsicherheit in Kauf. Sicherheitshalber kauft er sich eine Waffe um sich gegen Kriminelle zu verteidigen. Zum einen wird er trotzdem ausgeraubt werden, zum anderen hat er Geld für die Waffe investiert und nebenher ist ein Zustand entstanden, in dem sich wohl keiner wirklich wohl fühlen kann.

Von jedem Einzelnen zu erwarten, dass er sinnvolle, weitsichtige Lösungen entwickelt, ist unklug, genau hierfür gibt es Führungen und Regierungen. Wie wir später ausführen werden, denken klassische Demokratische Regierungen selten weiter als 4 Jahre in die Zukunft, und auch dann bewegt sich dieses Denken um den eigenen Vorteil.

Diese Abhandlung soll Egoisten nicht zu sogenannten Gutmenschen machen. Das ist nicht möglich. Es soll zeigen, dass man sich Sicherheit und Wohlstand erkaufen muss und dass jeder gesund denkende Egoist mit Sicherheit bereit ist hierfür ein wenig Geld auszugeben. Steuern zu zahlen wird also niemanden mehr stören, wenn man weiß, wo das Geld investiert wird und was das dem Einzelnen und der Gesellschaft nutzt.

Diese Niederschrift ruft nicht zur Anarchie auf, es basiert auf rechtsstaatlichen Ideen und sieht den Staat als sinnvoll an, kritisiert aber die Führung des Staats. Der Staat ist ein Instrument des Volkes, um seinen Wohlstand durch Koordination zu erhöhen und zu sichern. Der Staat ist nicht der Herrscher über das Volk, sondern ein nützlicher Diener. Eine sinnvolle Erfindung, die noch immer, wenn richtig eingesetzt, den Wohlstand und die Zufriedenheit der Bewohner seines Einflussgebietes erhöhen und sichern kann. Allerdings sind Veränderungen in der Steuerung des Staates notwendig, da der Staat zunehmend zu einem Diener der Parteien wurde und weiterhin wird. Dieses Buch zeigt eine Alternative.

## virtuelle Demokratie

Was versteht man unter „virtueller Demokratie“ eigentlich? Der Begriff der virtuellen Demokratie beschreibt im Wesentlichen die Zustände in Internet-Foren, Chats und ähnlicher Kommunikationsbereiche im Internet.

Im Speziellen der Umgang von Forumsusern sowohl miteinander als auch mit besprochenen Themen zeigt, wie Demokratie wirklich funktioniert.

Die Grundidee dieser Gemeinschaften ist allerdings die selbe Idee, die schon der Demokratie selbst zu Grunde liegt: eine Versammlung, an der jeder Stimmberechtigte teilnehmen kann, und bestimmen kann was gemacht wird, oder wenigstens sagen kann, was er denkt.

Jede Stimme zählt gleich viel.

Dieser Zustand beschreibt die Normalität im Internet und ist damit bereits existent. Wer immer mitreden will, wer auch immer eine Meinung zu etwas hat, ist aufgefordert, sich zu beteiligen. Jeder hat die Möglichkeit etwas zu sagen, niemand ist gezwungen, mitzuarbeiten. Diejenigen, die sich für das bequeme nicht-mitreden entscheiden, werden dann aber nicht mehr sagen können „Die da oben tun doch eh was sie wollen“.

Diese Form der direkten Demokratie stützt sich auf das Internet. Der tägliche Gang zur Wahlurne wäre zu mühsam. Da leider nur etwas weniger als die Hälfte der Bevölkerung über einen Internet-zugang verfügt (2004 etwa 41%) [3.1], kann so ein System nicht als staatspolitisches System eingesetzt werden, sehr wohl aber als zielgruppenorientierte Partei.

Diese Partei ist das politische Sprachrohr der Abstimmung, die sich im Cyberspace kurz

davor ereignet hat. Die prozentuellen Verhältnisse werden dann über diese Partei in die entsprechenden politischen Bereiche getragen. Eine solche Partei hat keine eigenen Ideale im engeren Sinne. Mit ihr zu verhandeln ist nahezu unmöglich, da es keine führenden, verantwortlichen Köpfe gibt, die man ansprechen könnte.

Eine solche Bewegung ist ihrem Wesen nach nicht anarchistisch oder chaotisch, sie ist demokratisch und nur so chaotisch wie die Bevölkerung des entsprechenden Bereiches. Die klassischen Parteien sind veraltete Systemteile, sie waren eine gute Übergangslösung bis es, vor allem technisch, möglich wurde, dass jeder seine Stimme einfach und ohne großen Aufwand erheben konnte.

Diese Zeit ist jetzt angebrochen.

Wichtig ist zudem zu erwähnen, dass die virtuelle Demokratie außerhalb der Politik aber innerhalb von Entscheidungsfindungsprozessen bereits ihren fixen Platz hat. Sie ist keine Erfindung von ein paar Menschen, die sich aus Langeweile neue Meinungsbildungs- und Entscheidungsfindungssysteme ausdenken. Sie ist vorhanden und bewährt sich tagtäglich. In jedem Forum finden sich auch politische Themen. Tatsächlich handelt es sich dabei oft um Themen des täglichen Lebens, die von der Politik aufgeschnappt wurden. Wie es in der Parteipolitik üblich ist, werden die Themen überspitzt, in ihrer Wichtigkeit über- oder unterbewertet und in Folge dessen wird die Bevölkerung polarisiert, wobei die eine Partei eben dafür und die andere dagegen ist. Das alles, selbstverständlich um zu zeigen, wie uneins sich doch die Parteien sind. Aus diesem Selbstzweck der Parteien folgt das Gefühl, dass auch die Bevölkerung in ihrer Meinung gespalten ist. Tatsächlich könnte der Großteil der Bevölkerung aber sehr gut mit Konsenslösungen leben, die fast immer sinnvoller sind als radikale Ansätze. Die einzigen, die von Polarisierungen und radikalen Lösungen profitieren, sind die Parteien.

Genau das zeigt sich in Internetforen, die keine eindeutige Zugehörigkeit zu Parteien erkennen lässt, also Internetforen, in denen die Meinungen sowie die Parteizugehörigkeiten sehr chaotisch und gemischt sind. Gerade hier lassen sich sehr gute Lösungen, wenn auch nur theoretisch, besprechen.

Parteizugehörigkeiten behindern zwar die freie Meinungsbildung, dennoch rücken die meisten Diskussionspartner innerhalb ihrer eigenen Toleranz von der Parteilinie ab. Das zeigt, dass Parteilinien weniger leiten und nützen als beschränken und stören.

Die virtuelle Demokratie benötigt keine Parteien und keine Leitfäden. Sie macht sie auf der anderen Seite aber nicht unmöglich. Philosophische Ansätze, Weltanschauungen zu zeigen, zu lehren, zu verstehen, hilft uns ja bei jeder Bewertung neuer Situationen.

Es muss sich nicht jeder ethische und moralische, soziale und ökonomische Standpunkte überlegen, die vorhandenen Ansätze kann man ohne Weiteres als Basis für die eigenen Gedanken benutzen und sie entsprechend weiterentwickeln. Niemand soll also das Rad neu erfinden, aber jeder sollte sich überlegen, welches Rad an welchem Ort richtig ist.

Keine der Weltanschauungen ist ultimativ gültig. Es gibt keine gute und keine schlechte Philosophie. Ob etwas gut oder schlecht funktioniert, ist vom Ort und der Zeit abhängig. Ein einzelnes Beispiel soll das andeuten: Eine Klimaanlage ist im Sommer sinnvoll, im Winter wohl eher nicht, vor dem Haus sinnlos, im Haus sinnvoll.

Das macht die Klimaanlage weder sinnvoll noch unsinnig. Genauso verhält es sich mit Ansichten, Philosophien und auch Führungsstilen.

Hierarchie und strenger Gehorsam ist im Militär überlebensnotwendig, bei der Führung eines Staates aber sicher nicht der Bevölkerung dienlich. Die vorhandenen Parteien versuchen ihre Philosophien aber überall umzusetzen. Das ist weder sinnvoll noch effizient.

Die Bevölkerung sehnt sich nicht nach Zersplitterung und Polarisierungen. Für das Gefühl der Zugehörigkeit reichen mit Sicherheit die Vielzahl der Fußballvereine, im Zweifelsfall auch das trügerische Gefühl der Klassenzugehörigkeit. Die Bevölkerung, wir alle, sehnen uns vielmehr nach einer gewissen Stabilität bei einer Weiterentwicklung, die uns das Leben vereinfacht, uns schützt und sichert. Der Staat kann ruhig überall sein, er soll nur unsichtbar und leise arbeiten. An den Entscheidungen will man beteiligt sein, nicht aus dem Gefühl heraus, Macht zu haben, sondern um sich einzubringen.

Genau das ermöglicht die virtuelle Demokratie.

Nicht die Auslöschung politischer Ansichten und Gruppen, sondern die Freiheit, seine Meinung auch mal ändern zu dürfen, sowie den Staat von geltungsbedürftigen und machthungrigen Personen zu befreien, Menschen Posten und Aufgaben zu erteilen weil sie fähig, sind ihre Aufgaben zu erfüllen und nicht weil sie der beste Freund oder die Schwester eines ranghohen Parteifunktionärs sind.

Ich denke, dass es genau das ist, was sich die Menschen überall auf der Welt wünschen: einen Staat, der arbeitet und nicht ständig für Machtspiele missbraucht wird.

## Die Gründer

Wer der Erste war, der von Demokratie träumte, wissen wir nicht. Wahrscheinlich war es ein recht kluger Steinzeitmensch, der meinte, dass Entscheidungen, die die ganze Gruppe betreffen, am besten von der ganzen Gruppe getroffen werden sollen. Wahrscheinlich wurde diese Idee oft auf der Welt nebeneinander erfunden und diese großen Philosophen fast genauso oft von machthungrigen Häuptlingen erschlagen, die ihre Macht schwinden sahen.

Trotzdem hat sich die Demokratie immer und immer wieder in mehr oder weniger unterdrückten und missbrauchten, ja mitunter in sehr bizarren Formen durchgesetzt, obwohl viele ihrer Mutationen nicht gerade eine Wohltat für die Menschen darstellten. Warum gab es aber solche verstümmelten Formen der Demokratie? Wohl dachten sich die Mächtigen „wenn ich die Demokratie nicht verhindern konnte so benutze ich sie eben für meine Zwecke“. Das passierte gestern, genau wie es heute immer noch passiert. Die Idee eine „echte Demokratie“ zu erzielen ist also geradezu steinalt. Die reine Demokratie ist keine Weiterentwicklung des Demokratiebegriffs, jede Abweichung ist viel eher eine Verstümmelung.

Es ist wohl Ironie, dass jeder Versuch, die Demokratie zu verbessern ein Schritt zur alten, ursprünglichen Demokratie darstellt.

Die verhältnismäßig junge Idee, das Internet als neues Medium für Entscheidungsprozesse zu benützen, ist wohl auch so alt wie das Internet selbst. In jedem Fall wurde es von Anbeginn seiner Existenz, damals im militärischen Bereich (wie jede bahnbrechende Technologie wurde auch das Internet zuerst vom Militär genutzt) für den raschen Informationsaustausch genutzt. Diese Informationen machten wiederum Entscheidungen möglich. Man kann also behaupten, dass die Natur des Internets ohnehin in der Entscheidungsfindung zu suchen ist, zwar nicht politisch aber dennoch relevant. Irgendwann nach dem Aufkommen der ersten Diskussionsplattformen wurden früher oder später auch politische Themen besprochen mit Resultaten, die nie an die Entscheidungsträger drangen. In diesem Punkt hat sich wenig verändert. Tagtäglich werden umsetzbare Ideen geboren und verschwinden wieder in den unendlichen Weiten des Internet.

Die Idee der virtuellen Demokratie selbst wurde im Internet wieder und wieder neu erfunden. Es blieb bei den Projekten „elektronische Demokratie“ „Internet Demokratie“ „(inter)aktive Demokratie“ „kybernetische Demokratie“ „Teledemokratie“ und dergleichen, aber im Wesentlichen immer bei rein theoretischen Schriften.

Die Idee hinter diesem Projekt, das diese Niederschrift sowie eine Internetplattform ([www.vi-de.at](http://www.vi-de.at)) als sichtbares Resultat hat, ist also keine neue Idee, wir probieren nur etwas, das andere vor uns schon einmal versucht haben. Wir versuchen, eine theoretische Idee in die Praxis umzusetzen, und die Theorie dahinter möglichst einfach zu erklären.

Wir setzen damit aber nur eine jahrtausende alte Tradition fort, in der Hoffnung, dass die Idee der eigentlichen Demokratie unter einem neuen Namen, der Virtudemokratie, wieder den Menschen näher gebracht wird und hoffen, dass weder wir, noch unsere Ideen machthungrigen Häuptlingen in die Hände fallen.

## Dogmatik

Dieser Teil muss kurz und bündig, unmissverständlich und nicht falsch auslesbar gehalten werden. Eine Idee hat Gültigkeit in dem Moment, in dem sie entwickelt und niedergeschrieben wird.

Ändern sich Randbedingungen, Einstellungen, Meinungen, Ansichten und so weiter, so muss sich die Idee mit allem anderen ebenfalls ändern.

Mitläufer und Nachsager neigen dazu, niedergeschriebene Zeilen mehr Glauben zu schenken als neuen Ideen. Papier ist geduldig, tatsächlich ist es aber darüber hinaus unflexibel. Wir versuchen hier eine Idee zu vermitteln. Diese Idee muss mit der Zeit adaptiert werden. Zeitgemäßes muss erhalten bleiben, Unzeitgemäßes muss verbessert oder verworfen werden. Verbesserungen können nur durch ein „trial and error“ Prinzip zu einem Erfolg führen. Jede dogmatische Auffassung der virtuellen Demokratie ist kontraproduktiv. Die virtuelle Demokratie funktioniert nur dann langfristig zufriedenstellend, wenn sie an neue Umstände angepasst wird.

## Krieg

Um zu verstehen, warum die virtuelle Demokratie eine so sinnvolle Alternative zur normalen Politik darstellt, macht es Sinn, das drastische Beispiel des Krieges anzuführen. Um zu beschreiben, warum es Krieg überhaupt gibt, ist es notwendig herauszufinden, wer ihn führen will. Es gibt hierzu eine witzige Geschichte<sup>[1.3]</sup>, in der ein frommer Mann zu seinem Gott betet und ihn bittet, den Kriegen auf Erden ein Ende zu bereiten. Dieser Gott antwortet prompt, dass er nichts zu ändern vermag, das die Menschen gerne tun. Der fromme Mann ist verwundert und antwortet das doch jeder den Krieg hasst und keiner ihn will, die Völker leiden doch nur unter Kriegen, jeder verflucht ihn. Gott antwortet darauf knapp mit „dann lasst es sein“.

Mehrheiten für Kriege findet man in einer gesunden Gesellschaft nicht. Nur wenige wollen Krieg, meist diejenigen, die davon in irgendeiner Art und Weise profitieren, sei es durch Prestige-gewinn oder durch finanziellen Gewinn. Wer einen Krieg gewinnt, wird üblicherweise beliebter im eigenen Volk. Diese Regel galt schon bei den alten Römern, in letzter Zeit aber ist eine Änderung in dieser Sichtweise zu erkennen. Warum ist das so?

Ich glaube, dass es im Wesentlichen auf Grund von Informationsflüssen dazu kommt. Propaganda zu verbreiten, ist heute nach wie vor einfach, dank des Fernsehens ist es wahrscheinlich sogar leichter denn je. Diese Propaganda aber als wahr erscheinen zu lassen, war früher unendlich viel einfacher. Ein anderes Volk als barbarisch anzusehen, ist in Zeiten des Internets, wo man auf Knopfdruck mit einem Menschen eines anderen Kulturkreises Kontakt aufnehmen kann, viel schwieriger geworden. Im Gespräch erkennt man, dass sich Mensch von Mensch auf der geistigen Ebene kaum unterscheidet. Uns alle bewegen im Grunde die gleichen Themen und wir alle sehnen uns nach Wohlstand und Frieden. Ideologien sind keinem normal Denkendem, nicht Not Leidendem, wichtiger als sein Leben oder seine Familie. Dank Internet ist es unmöglich geworden, Leute und Meinungen abzugrenzen. Es ist jedem möglich, sich zu informieren, mit Leuten anderer Kultur, anderer Ideologie in Kontakt zu treten. Der Krieg, der nur als Instrument der Mächtigen fungiert, die sich für ihre Ideale, die sie angeblich so hoch schätzen, nie in Gefahr bringen, verliert mehr und mehr die Unterstützung der Bevölkerung. Die virtuelle Demokratie zeigt dies auf, da ein Großteil jeder Bevölkerung die Diplomatie dem Krieg vorzieht. Nach den bekannt gewordenen Täuschungen und daraus resultierenden Problemen, sowie Vertrauensverlusten, wird es in Zukunft noch risikoreicher werden, Angriffe auf Staaten als notwendige Erstschlagtaktik zu verkaufen. Riskant nicht aus militärischer sondern aus politischer Sichtweise. Auch wenn eine Nation ABC-Waffen besitzt. Gerade wenn sie solche besitzt, ist es überaus unvernünftig Krieg gegen eine solche Nation zu führen.

Das Lieblingsargument der USA seit ihrem Bürgerkrieg ist die „Freiheit“. Es war damals eine gute Argumentation für einen Angriffskrieg, und heute ist dieses Argument noch genauso gut. In Realität handelt es sich bei der amerikanischen Freiheit nicht um einen Zustand endlosen Glückes, dies wird ihnen jeder Slumbewohner in den USA sofort bestätigen. Die amerikanische Freiheit fördert Hackordnungen und die Macht des Starken über den Schwachen. Es ist ein System, das einen allmächtigen Tyrannen, der nicht überall sein kann, gegen tausende mächtige Tyrannen eintauscht, die allgegenwärtig sind. Allerdings besteht die Option, durch harte Arbeit und Skrupellosigkeit selbst zum Tyrann aufzusteigen.

Es ist ein System mit Vor und Nachteilen, wie jedes andere System. Hier liegt aber die Lösung der Frage, ob man Menschen „befreien“ kann. Nein. Man kann niemanden befreien, das kann nur jeder für sich selbst tun. Das Aufzwingen einer anderen Ideologie ist keine Befreiung, schon gar nicht, wenn die Opfer nicht befreit werden wollen. Wird es Opfer geben, wenn die virtuelle Demokratie einmal ein nennenswerter Faktor in der Politik sein wird? Mit Sicherheit. Ihr erstes Opfer wird wohl der Krieg sein.

## Demokratie und Republik

Das Wort „Demokratie“ bedeutet in etwa so viel wie „Volksherrschaft“[2.2]. Wer herrscht aber über unser Volk? Es sind die Parteien, Lobbys, Gewerkschaften, Zusammenschlüsse von Interessengemeinschaften und so weiter. Das Volk darf gerade einmal mitbestimmen, welchen Parteien sie wie viel Macht geben will. In welchem Bereichen sie aber mit der Partei stimmen und in welchen sie völlig gegen die Parteilinie sind, dürfen sie wohl öffentlich verkünden, Gehör findet es bei den Verantwortlichen aber selten. Eine Partei sollte eine Interessenvertretung sein. Sie Parteien unserer Zeit aber dienen in erster Linie sich selbst, an zweiter Stelle ihren Sponsoren und im Zweifelsfall

noch ihren Wählern. Am Volk oder gar der Meinung der Bevölkerung ist man gerade einmal alle 4 Jahre interessiert, wenn es darum geht, mit unhaltbaren Versprechen auf Stimmenfang zu gehen.

Es ist natürlich nicht richtig oder fair, den Parteien deswegen die Alleinschuld zu geben. Würden die Wähler nur diejenigen Parteien wählen, die alles halten was sie versprechen, so würde jede Partei danach trachten, noch ehrlicher zu erscheinen, noch mehr davon umzusetzen, was sie fordern. Die Realität sieht aber anders aus. Der Grossteil der Wähler wählt Parolenschwinger und schöne Gesichter, der Inhalt dessen, was die Partei aber tatsächlich tut, ist nicht unmittelbar entscheidend. Die hübschen Gesichter versprechen niedrigere Steuern und höhere Leistungen, ohne die Staatsverschuldung zu verschlimmern. Wie soll das gehen? Aber das Volk wählt sie, was sie versprechen klingt einfach zu gut, also geben wir ihnen die Chance zu beweisen was sie da sagen. Nach 4 Jahren ist man ernüchtert und probiert es mit dem nächsten Parolenschwinger. Die Parteien sind Selbstzweck geworden. Ist eine neue Regierung an der Macht, werden sofort Schlüsselpositionen neu besetzt. Es ist völlig egal, wer welche Qualifikation für welchen Job mitbringt, vergeben werden Funktionen nach Parteitreu, oder noch schlimmer: Führungstreue.

Wie ist dagegen anzukämpfen? Durch gnadenlose Unabhängigkeit der Entscheidungsträger. Qualifikation muss über allem stehen. Die Parteien müssen Instrument des Volkes werden, sie sollen ihre Programme vertreten, nicht aber als Sprungbrett für Personen fungieren.

Die Macht muss vom Volk für das Volk ausgehen, nicht bei einer Wahl alle vier Jahre, sondern ununterbrochen.

Es kann nicht eine Volksgruppe aufgrund ihrer Parteientreu bevorzugt sein. Ein Beispiel soll so einen Fall beleuchten.

Ein großes Problem unserer Zeit und der nahen Zukunft ist die Überalterung. Die Pensionisten bestehen auf ihren Forderungen und argumentieren mit ihren verdienten Pensionen zum Einen mit dem Generationenvertrag, zum Anderen damit, ein zerstörtes Land wieder aufgebaut zu haben. Betrachtet man beide Argumente, so muss man feststellen, dass der Generationenvertrag mit einer sehr viel kürzeren Lebensdauer gerechnet hat. Das heißt, die Pensionisten leben einfach länger als geplant. Zum Anderen wurde das Land zum erheblichen Teil von der gleichen Generation in Schutt und Asche gelegt, die es dann wieder aufbauen musste.

Fordern die Jungen jetzt etwa, dass die Pensionisten früher sterben? Fordern wir, dass sie auf alles verzichten weil sie unserem Land nachhaltig einen schlechten Ruf verpassten? Nein. die Jungen fordern nur, dass die Pensionisten endlich einsehen, dass sie ebenfalls ihren Beitrag für die Gesellschaft leisten müssen. Das bedeutet auf einen Teil ihrer Forderungen zu verzichten. Die Alternative ist brutaler: man senkt durch Kürzung im Gesundheitswesen die Lebenserwartung, genau auf diesem Weg befinden wir uns. Die Pensionisten stellen aber den treuesten Teil der Wähler dar, keine Partei wird es wagen diese Wahrheiten anzusprechen, viel zu groß wäre der riskierte Teil der Wählerschaft, viel zu einfach würde man es dem politischen Feind machen, sich diese Stimmen zu holen. Aufgrund dieser Stimmenfangstrategie vernichten wir zusehends einen funktionsfähigen Sozialstaat, einen notwendigen Sozialstaat ohne Slums oder Kriminalität wie in Staaten ohne funktionierendes Sozialsystem. Dieses Beispiel soll illustrieren, dass Gruppen, völlig unberechtigterweise auf Kosten von anderen über ihren Verhältnissen leben. Des Weiteren zeigt es, dass geänderte Umstände wie z.B. ein längeres Leben eine entsprechende Anpassung erforderlich machen. Die Politik wäre beauftragt, genau diese

Änderungen zu realisieren, ist aber aufgrund von parteipolitischen Strategien gezwungen, diesen volkswirtschaftlichen Wahnsinn zu betreiben.

Diese Gründe belegen, dass eine repräsentative Demokratie nicht fähig ist, die Mehrzahl der Menschen zufrieden zu stellen. Eine Alternative-Partei muss also die Politik aus ihrer Starre befreien. So eine Bewegung kann nur aus dem Volk selbst erwachsen.

Von der Mehrzahl der Parteien kann hier kaum mit Unterstützung gerechnet werden, dies zeigt die Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages zur „Zukunft der Medien“ 1998 in denen die „elektronische Demokratie“ Erwähnung findet. Der Wortlaut wurde damals zu „Anwendungsformen neuer Medien im öffentlichen und staatlichen Bereich“ umgedichtet, der Autor, Dr. Hans J. Kleinsteuber, selbst benutzte allerdings in der Rohfassung nach eigenen Angaben [1.1] den Begriff „elektronische Demokratie“, der aber von der CSU abgelehnt wurde. Das Interesse der Parteien bewegte sich hier meistens nur um die Bereiche der besseren, schnelleren und effizienteren „Bürgerinformation“. Wir alle wissen natürlich, wie die Parteien uns „informieren“ und dass das nichts mit dem Einbinden der Bevölkerung in die Politik zu tun hat.

Es ist dennoch nicht auszuschließen, dass einige Parteien, vor allem liberale und idealistisch-demokratische Parteien diese Bewegung unterstützen.

Als sicher kann nur angenommen werden, dass Parteien, die als Selbstzweck existieren, sich ihre Macht über die Bevölkerung nicht nehmen lassen werden. In diesem Konflikt werden die Parteien ihr wahres Gesicht zeigen müssen, zeigen, wer zum Wohle des Volkes entscheidet und wer sich nur um sich selbst Sorgen macht.

## totalitäre Systeme

Ein totalitäres System zeichnet sich durch die Herrschaft einer kleinen Gruppe über eine große Gruppe aus. Zynisch betrachtet ist es die Form der Führung, die uns am natürlichsten erscheint, weil es in der Natur der Primaten die weit verbreitetste Form ist. Hirarchische Systeme finden wir überall, auch innerhalb demokratischer Staaten, vorwiegend in Konzernen. An diesem Konzern-Beispiel lässt sich gut erkennen wie aus einer Eine-Person-Führung eine Hierarchie entsteht. Betrachten wir diese Situation kurz: Zu Beginn steht eine Führungsfigur mit einigen wenigen Angestellten, die allesamt dem Chef untergeordnet sind. Der Chef trifft jede Normungsentscheidung und ist alleine verantwortlich. Die Firma wächst, und je größer die zu führende Gruppe der Angestellten wird, desto schwieriger wird die Führung dieser Gruppe. Ab einer gewissen kritischen Größe ist es daher notwendig, diese große Gruppe in kleinere zu unterteilen und jede einzelne zu führen. Die Führenden dieser Gruppen unterstehen ihrerseits dem obersten Chef. Erreichen auch diese Untergruppen eine kritische Größe, so werden wieder Untergruppen gebildet. Es entsteht eine Hierarchie, in der jede Ebene in irgendeiner Form Entscheidungen treffen kann, wird und muss. Im Falle des erfolgreichen Konzerns sind diese Hierarchien selten stabil. Ändern sich Rahmenbedingungen, so müssen Änderungen an den Gruppen, der Führung oder der Verantwortlichen vorgenommen werden. Passt sich die Führung nicht den Problemen an, so resultieren daraus neue Probleme.

Totalitäre Systeme scheitern daher ganz einfach daran, dass die Gruppe der Untergebenen in einem modernen Staat nahezu immer deutlich über der oben erwähnten kritischen Größe liegen, und die Idee der Hierarchien auf die Bevölkerung nicht umsetzbar ist.

Liegt die Größe der Bevölkerung eines Staats also über der Größe eines halb leeren

Stadions oder einer kleinen Insel, also rund 20 000 Personen, so ist eine totalitäre Führung bereits nahezu unmöglich.

Ein totalitäres System ist daher als Staatsführung prinzipiell schlechter geeignet als ein demokratisches System, unabhängig wie großartig die führende Person erscheint, oder sein mag.

## Technokratie

Viele sehen in der virtuellen Demokratie die Gefahr des Abgleitens des Staats in eine Technokratie, also einer Gesellschaft, deren oberstes Ziel die Technik und der Fortschritt ist. Hierbei sei angemerkt, dass die virtuelle Demokratie mit den vorhandenen Medien grundsätzlich auskommen kann. Die Technik ist für die virtuelle Demokratie Mittel zum Zweck. Der Fortschritt ist heute vorwiegend vom Markt abhängig. Bahnbrechende Entwicklungen werden entwickelt um Marktsegmente zu erobern oder zu sichern. Die virtuelle Demokratie strebt nur dann eine Technokratie an, wenn die Bevölkerung es will und entsprechend stimmt.

Dennoch hat die Technik im politischen Sektor immer schon eine bedeutende Rolle gespielt. Im Falle der etwa 200 Jahre alten Demokratie der USA lässt sich dies sehr gut aufzeigen. Die im Vergleich zu jüngeren Demokratien scheinbar ineffizient erscheinenden Wahlvorgänge, wie zum Beispiel die Präsidentschaftswahl, ist auf die mangelnde Technik von vor 200 Jahren zurück zuführen. Dieser Modus bewährte sich damals und wurde nach dem 'never touch a running system'-Prinzip, nie wieder an die technischen Möglichkeiten angepasst. Würde man also die Entscheidungsfindungssysteme mit den technischen Möglichkeiten abgleichen, so wären wir bereits sehr nah an der Idee dieser Schrift, möglicherweise sogar noch weiter. Ein solch evolutionärer Prozess ist selbstverständlich einem revolutionärem vorzuziehen. Die Versäumnisse der vergangenen Generationen machen die Evolution allerdings unumgänglich, eine Revolution hin zur Evolution. Das bedeutet einen großen Sprung nach vorne und den Vorsatz, ab jetzt stetig voran zu schreiten. Nur dadurch lassen sich lästige Revolutionen in Zukunft verhindern.

## Philosophie

Die virtuelle Demokratie ist ihrer Natur nach eine individualistische Bewegung. Niemand wird ausgeschlossen, niemand bevorzugt. Sie sieht die Gesetze des Staats und der Tradition als Schöpfungen von Menschen an. Diese können von Menschen, wenn es der Mehrzahl dienlich ist, verändert werden. Diese Idee ist nicht vergleichbar mit einer kommunistischen Philosophie, die aus der Summe der Geister ein Kollektiv bilden will, das im Wesentlichen mit einer Stimme spricht. Auf der anderen Seite ist es auch kein rein individualistisches System, in dem die eigene Meinung mehr wiegt als die der Gruppe, die gegen die eigene Meinung steht.

Die virtudemokratische Bewegung erkennt die Wünsche jedes Einzelnen als gültig an. Sie erkennt des Weiteren, dass das Wohl Vieler wichtiger ist als das Wohl weniger.

Entscheidungen sind nur dann eindeutig, wenn eine große Mehrheit sie trägt, bei knappen Entscheidungen kann die Mehrheitslösung nicht eine Lösung für alle sein.

Die virtudemokratische Bewegung ist der Überzeugung, dass jeder Mensch aufgrund seiner Fähigkeiten die selben Chancen zur Entfaltung verdient um sie zum Gesamtwohl

der Allgemeinheit und zu seiner persönlichen Selbstverwirklichung anzuwenden. Es ist sinnvoll das menschliche Leben langfristig zu erhalten als einer Generation ein wenig mehr Wohlstand zu ermöglichen.

Unsere Kinder haben es verdient, mindestens auf unserem Niveau zu leben. Eine wirtschaftlich sinnvolle Nachhaltigkeitspolitik ist im Sinne von uns allen und integraler Bestandteil einer echten Demokratie.

Die virtudemokratische Bewegung handelt im Einklang mit staatlichen und internationalen Gesetzen, Vorschriften und Regeln. Das bedeutet nicht, dass man jede Regel akzeptiert und nicht beabsichtigt, sie zu ändern. Aber auch Änderungsprozesse müssen nach gewissen Regeln verlaufen, an die es sich zu halten gilt. Diese Bewegung hat keine Revolution im engeren Sinn als Ziel, sondern das Aufzeigen der Evolution, die sich ständig vollzieht. Wenn man das Anpassen der politischen Situation an die modernen Möglichkeiten als Revolution sehen möchte, so handelt es sich dennoch um eine Revolution im Stillen. Innerhalb der evolutionären Entwicklung sind wir alle angehalten, mit zuarbeiten. Die Menschheit entwickelt sich, diese Entwicklung ist nicht voraussehbar und kaum zu verstehen.

Das wird uns aber nicht davon abhalten, weiterhin Versuche anzustellen, das alles zu analysieren und unseren Weg selbst zu bestimmen.

## Gesellschaft und Tradition

Die Gesellschaft ist im Grunde eine Anhäufung von einzelnen, denkenden Personen. Die Regeln in einer Gesellschaft haben vorwiegend zwei Funktionen.

Erstens, das Zusammenleben von Menschen zu erleichtern und zweitens, ihnen das Denken ab zunehmen.

Indem man moralische Grundwerte formuliert, spricht man der Gruppe als Ganzes die Fähigkeit ab, selbst zu entscheiden, was richtig und falsch ist. Jeder Mensch hat im Grunde die Denkkapazität, das selbst herauszufinden. Würde unsere Erziehung darauf abzielen, den Menschen diese Fähigkeit ausbilden zu lassen, anstatt ihn mit Definitionen von „Gut“ und „Böse“ zu belasten, wären diese moralischen Werte hinfällig und Übergriffe bzw. das Einschneiden der Freiheiten anderer minimiert.

Ich werde versuchen, das an einem Beispiel verständlich zu machen.

Zu Beginn des Kosovo-Krieges war die UCK (*Ushtria Çlirimtare e Kosovës = Kosovarische Befreiungsarmee*) ein Allierter der NATO und damit in den Medien gegenüber den „bösen“ Serben ein Verbund von Helden. Nach diesem furchtbaren Krieg wurde uns die UCK als strahlende Sieger präsentiert, als Zukunft des Kosovo. Als sie sich aber weigerte, ihre Waffen abzugeben und die serbische Bevölkerung im Kosovo zu vertreiben begann, waren sie plötzlich Terroristen, die von der NATO gejagt wurden. Das Wesen der UCK wandelte sich in diesem Krieg nicht, ihre Ziele waren am Anfang die selben wie am Ende.

In der Gesellschaft werden also Fakten inkorrekt dargestellt. Dies wird durch die Medien extrem verstärkt. Dinge, die grundsätzlich normal wären, wie z.B.: das Gefühl, dass Liebe unabhängig von Geschlecht, Hautfarbe, Religion oder sonst etwas nur von dem Gefühl zweier oder mehrerer Menschen abhängt, werden als „falsch“ und „böse“ dargestellt. Diese Darstellung ist willkürlich und wird durch Traditionen begründet.

Misstrauen, Ausbeutung, reich auf Kosten anderer werden, ist als tugendhaft in unserem Gedankengut verwurzelt. Auch das begründet man durch eine Jahrhunderte lange

Tradition.

Die Ideale, die Regeln und die Moral einer Gesellschaft werden uns antrainiert. Wir nennen das Erziehung, das Militär nannte es „eine Person brechen und neu aufbauen“. Im Grunde sind das verwandte Konditionierungsverfahren, wobei die Erziehung durch die Eltern die wohl grausamste ist. Die absolute Waffe heißt Liebesentzug. Verhalten wir uns nicht so, wie es unsere Eltern gern hätten, sind unsere Eltern traurig oder wütend, und welches Kind macht seine geliebten Eltern schon gern traurig?[1.4] Wir lernen also die gesellschaftlichen Regeln um andere nicht zu verletzen, obwohl diese Verletzung selbst eine Ursache der Erziehung ist. Arno Schmidt formulierte es folgendermaßen ' Erziehung ist, die Kinder dahin zu bringen, die Fehler der Eltern zu wiederholen'. Es gilt also die Tradition auf ihre Sinnhaftigkeit, Nützlichkeit und Schädlichkeit zu untersuchen.

Gesellschaftliche Normalität ist also im wesentlichen eine Anhäufung von willkürlichen Regeln. Regeln, die auf dem Gefühl von Wenigen oder Vielen, aber nie von Allen, basieren.

Auf der anderen Seite sind viele dieser Regeln, vor allem die moralischen, durchaus Regeln, mit denen sich jeder identifizieren kann. Es Regeln, die nützlich und sinnvoll sind, Regeln die jeder für sich selber genauso entwickeln müsste und würde.

Die Tradition im Speziellen ist daher in vielen Punkten zu unterstützen, in anderen abzulehnen. Man muss sich vor Augen führen, dass jede Regel eine vom Menschen erschaffene Regel ist. Selbst wenn man von mystischen Überlieferungen ausgeht und sie auf göttlichen Ursprung zurückführen will, so muss man erkennen, dass Regeln, die damals nützlich waren, heute unter Umständen nicht zeitgemäß sind. Da es weder Gott noch eine außerirdische Astronautengottheit für notwendig erachtet, uns ein „Update“ der diversen komplexen, aber uralten, heiligen Schriften zu schicken, müssen wir auf unsere eigene Vernunft bauen um uns allen gerechte Regeln zu schaffen und sie lebendig und übersichtlich zu halten. Die Religionen und Traditionen lehren uns viel über unsere Wurzeln, unsere Zukunft aber müssen wir selber formen.

die zwei Leben des Nerds

Der Begriff „Nerd“ oder „Geek“ waren bis in die Mitte der 1990iger-jahre Schimpfwörter, die vorwiegend gegen überdurchschnittlich intelligente Jugendliche, die sich mehr in ihrer Traumwelt aufhielten und mit ihrem Computer spielten, als an der frischen Luft Bällen nach zu jagen.

Heute sind diese Außenseiter von damals Spitzenverdiener in der Computerbranche und der Nerd von damals zeigte, dass er es zu etwas bringen würde. Diese Generation wurde als die Generation@ bezeichnet, die so der GenerationX der 1980iger folgte. Der Nerd fand, dank dem Internet, heraus, dass auf der ganzen Welt gleich denkende Menschen saßen, die sich über ähnliche Dinge den Kopf zerbrachen. Dieser globale Meinungs-austausch, für den Nerd mehr ein Spiel, bildet die Grundlage einer völlig neuen geistigen Elite. Diese geistige Elite hat nicht unberechtigterweise den Ruf in vielen Dingen weniger erdverbunden zu sein als Menschen, die vor 50 Jahren lebten. Warum auch nicht? Die Zeiten haben sich geändert. Die Welt von heute ist nicht mehr so bodenständig wie sie es einmal war. Die moderne Zivilisation funktioniert nur, weil Bits and Bytes

Informationen in Lichtgeschwindigkeit durch die Welt transportieren. Ein enormer Teil der Wirtschaft handelt ausschließlich mit Informationen, die nicht auf Lkws transportiert werden, sondern über die Datenautobahn ohne Rücksicht auf nationale Grenzen reisen. Wie soll ein Mensch, der mit der Erde so verwurzelt ist, mit einer Welt, die ständig im Fluss ist, mithalten?

Es war einfach eine Notwendigkeit für einige Menschen gegeben, sich von der Masse zu lösen und sich in den Informationsraum vor zu wagen.

Der Informationsraum wird also auch zum Lebensraum, nicht für den Körper, wohl aber für den Geist. Viele Nerds unterscheiden sehr stark zwischen ihrem „real life“ und ihrem „net life“. Üblicherweise trägt man in beiden Bereichen unterschiedliche Namen. Der psychologisch Geschulte wird darin leicht eine schizophrene Tendenz erkennen wollen, de facto ist es aber leichter zu verstehen, wenn man den Nerd als eine Person zwischen zwei Kulturen versteht. Die unterschiedlichen Verhaltensmuster sind nicht in einer Bewusstseinstörung verankert, sondern im Anpassen an die Internetkultur, mit ihrer Sprache, ihren Eigenarten, ihren Verhaltensregeln. Das Internet hat einen eigenen Kulturraum geschaffen. Diese Jugendkultur ist jung, unter Umständen naiv, aber mit Sicherheit friedlicher und toleranter als jede andere Jugendbewegung vor ihr. Sie ist der einzige Beweis auf der Welt, dass friedliches Nebeneinander aller Religionen, Kulturen, Philosophien absolut möglich ist, der Beweis, dass Meinungs austausch immer möglich ist, dass man immer Lösungen findet, wenn man es nur will.

Um hier nicht die Meinung aufkommen zu lassen, dass jeder Mensch, der nach 1980 geboren wurde wenigstens latent ein Nerd ist, muss festgehalten werden, dass es so etwas wie eine einheitliche Nerdbewegung absolut nicht gibt. Nach wie vor ist die Szene überwiegend geschlossen aber in sich zersplittert. Die Mehrzahl der „normalen“ Menschen verstehen nicht, was der Systemadministrator in ihrer Firma nun wirklich tut, was die Tochter so an einem Bildschirm, gefüllt mit Hexadezimalcode, so fasziniert. Die Meisten interessiert es auch nicht. Die Nerdbewegung, die nur eine fiktive Bewegung in einem virtuellen Raum ist, ist trotzdem maßgeblich für die Entwicklung der Gesellschaft. Die Nerds sind das Äquivalent der - meist unverstandenen - Philosophien und Künstler der vergangenen Jahrhunderte. Diese Bewegung ist klein und muss nicht wachsen um besser zu werden.

Diese Bewegung kann aber Voraussetzungen schaffen um gesellschaftlich etwas zu bewegen, und sie tun es auch, getrieben von Neugier und Spieltrieb.

Die Nerds werden eine Elite bleiben, die weiterhin dafür sorgen wird, dass sich die virtuellen Zahnräder weiter drehen werden, während die normalen Menschen die Zahnräder aus Stahl am Laufen halten werden. Die Nerds wollen nicht unbedingt verstanden werden, man soll ihre Leistungen nur anerkennen und sie in Ruhe arbeiten lassen.

Die Informationsgesellschaft als Nachfolger unserer postmodernen, materialistischen Gesellschaft ist eine Utopie. Die Informationsgesellschaft existiert bereits als Teil der Gesellschaft, und beide sind voneinander abhängig. Eine Gesellschaft des Geistes ohne Körper ist nicht lebensfähig. Die Informationsgesellschaft muss also nicht gefördert und angestrebt werden, viele Menschen in unserer Umgebung leben bereits in ihr, und nicht jeder, der nicht in ihr lebt, würde sich dort wohl fühlen.

## Unwissenheit ist ein Segen

In Anlehnung an den Verräter im Film „Matrix“ möchte ich auch diesen Aspekt kurz beleuchten. Dieser Film ist auf Grund seiner Symbolik durchaus geeignet vieles im Internet zu beschreiben.

In einem Kapitels dieser Filmreihe verbündet sich der frustrierte Matrix-Hacker mit den Todfeinden der Menschen bzw. der erleuchteten Matrixhacker, nur um all sein Wissen wieder los zu werden und wieder ruhig schlafen zu können. Diese Szene kann man ohne Weiteres als Parabel auf die wahre Welt sehen.

Ganz ohne die Existenz einer Matrix (und gäbe es sie doch, Würde das nichts an der Situation ändern, in der wir uns befinden) gibt es Menschen, die über mehr Informationen verfügen als andere. Viele dieser Informationen verschaffen dem Besitzer Vorteile anderen gegenüber. Andere Informationen allerdings liefern kaum Vorteile, beunruhigen aber den Besitzer. Ein klassisches Beispiel ist ein umfangreiches Wissen über das Verhalten von FCKW im Zusammenhang mit dem Ozonloch. Ein kleiner Teil davon wäre zum Beispiel, dass FCKW nach dem Ausstoß nicht sofort Ozon vernichten sondern um 10 - 30 Jahre zeitversetzt reagieren.[2.1] Das bedeutet, dass der Grad der Zerstörung der Ozonschicht wahrscheinlich Jahrzehnte zeitversetzt mit den ausgestoßenen Mengen zu setzen ist. Würden wir also heute aufhören, FCKW auszustoßen, so würde sich das Ozonloch noch sehr lange vergrößern.

Der Großteil der Bevölkerung weiß das nicht, den Großteil der Bevölkerung interessiert das auch nicht. Dieser Teil der Bevölkerung schläft deutlich besser.

Beispiele für solches Wissen gibt es genug. Man erhält es unweigerlich, wenn man versucht, am neuesten Stand zu bleiben. Es ist unmöglich, eine nützliche Information von einer unnützen oder falschen Information im Vorfeld zu unterscheiden, wenn man nicht möglichst in alle Richtungen nachforscht. Jede Information steht in irgendeinem Zusammenhang mit einer anderen Information und am Ende mit allen. Dieses Geflecht von Informationen ist natürlich durchzogen mit Fehlinformationen und Gerüchten. Wer im Wettkampf um Informationen mitmischen will, ist also gezwungen, sich mit jeder Form von Information auseinander zu setzen.

Ist es ein Wunder, dass der Verfolgungswahn ein ständiger Begleiter im Internet ist?

Um zurück zu der Matrix-Parabel zu kommen: Ich denke, dass jeder, der im Informationssumpf Namens „Suchmaschine“ geschwommen und getaucht ist, sich schon einmal gewünscht hat einen Großteil des Wissens, das er gesammelt hat, wieder los zu werden und den Tag verflucht hat, an dem er sein erstes Modem angeschlossen hat.

Trotzdem hätten wir alle die rote Matrix Pille genommen, die uns die Wahrheit, oder das, was näher an der Realität ist als das, was sonst jeder sieht, zeigt. Es ist das Naturell des harten Kerns der Internetuser, informationssüchtig zu sein. Die daraus folgende Soziophobie und Paranoia sind natürliche Reaktionen auf die widersprüchlichen Informationen im Netz.

## Sprache im real-life

Betrachtet man die Geschichte Europas, so erkennt man keine markanten Grenzen die es schon immer gab. Selbst die natürlichen Grenzen wie Flüsse änderten wieder und wieder ihre Lagen. Grenzen waren bis zum Aufkommen der Landvermessung und schließlich des Nationalismus, eher fließend. Vor den Zeiten der Landvermessungstechnik waren starre

Grenzen ohnehin nicht festlegbar. Dem modernen Menschen mag diese Vorstellung eigenartig vorkommen, aber Grenzen, in dem Sinne, in dem wir sie kennen, sind etwas verhältnismäßig Neues. Natürlich gab es auch schon in Rom den Limes der das Germanenreich vom römischen Reich trennte, dieser hatte aber in erster Linie symbolhafte Wirkung. Grenzen bilden sich aus, wenn sich ein Volk in zwei oder mehrere Kulturen geteilt zu haben glaubt. Typisch für das Gefühl der Trennung ist der Gebrauch von zwei unterschiedlichen Sprachen.

Als Rom die bekannte Welt beherrschte, war Latein diese vereinigende Weltsprache. Auch die Germanen formulierten viele ihrer Gesetze in einem mehr oder minder barbarischen Latein[1.5]. Es liegt in der Natur der Sache, dass die dominierende Kultur oder Zivilisation die Voraussetzung für überregionale Kommunikation liefert, damals wie heute.

Als Karl der Große sich aufmachte, Europa zu vereinen um das kraftlos Gewordene Rom neu zu errichten, stand er nicht Nationen, sondern Stämmen gegenüber, die ihre Eigenarten halten wollten, in deren Gedankenwelt aber ein im Grunde vereintes Abendland nichts Neues war. Als Karl sein Reich hergestellt hatte, war das entstandene Frankenreich ein Machtkörper, der Ostrom fast als gleichgestellter gegenüberstand[1.5]. Dieses Reich zerbrach an einer sprachlichen Differenz. Im 10. Jahrhundert nach Christus hatten sich im Frankenreich bereits zwei sich deutlich unterschiedene Sprachen aus dem ursprünglich Gesprochenen entwickelt. Dieser Unterschied war der Motor für das Auseinanderdriften des heutigen Frankreich und der deutschsprachigen Bereiche, die später als das 'heutige römische Reich deutscher Nationen' bekannt werden würde. Bedenkt man die damaligen Möglichkeiten zur Kommunikation, erscheint es völlig klar, dass sich unterschiedliche Sprachen entwickeln mussten. Die Wurzeln unserer Nationalsprachen sind aber im Wesentlichen europaweit dieselben. Jahrhunderte mutierten die Sprachen und bildeten neue Sprachen aus Dialekten oder aus dem Vermengen zweier oder mehrerer Sprachen. Die einheitliche Sprache war Geschichte, außer in der Religion, die starr an Latein festhielt. Als es die Wirtschaft in den letzten Jahrhunderten möglich und schließlich sogar nötig machte, über die Grenzen des Bekannten hinaus zu operieren, wurde die Sprachbarriere kleiner. Heute ist sie im Fallen begriffen. Jeder, der die Pflichtschule positiv absolviert, also im Grunde wirklich jeder, müsste sich, wenigstens im Bereich des Notwendigsten, auf Englisch verständigen können. Die einzige Grenze zwischen den Völkern wird kleiner. Besonders zeigt sich dies im Internet, in dem sich eine weitere Sprache manifestiert hat.

## Sprache im Internet

Von einer einheitlichen Internetsprache zu sprechen wäre mit Sicherheit falsch. Jede Gruppierung im Internet zeichnet sich durch unterschiedliche Schwerpunkte aus. Im folgenden werde ich diese Sprache als „netsprache“ bezeichnen, ein Ausdruck der kaum benutzt wird und daher relativ neutral ist. Wer darunter netspeak, leet, 1337, emospeak oder sonst etwas verstehen will, liegt nur in so weit richtig, als dass ich mit „netsprache“ einen Überbegriff einführen wollte, der den Gegensatz zur Sprache der realen Welt versteht.

Die Internetsprache entstand im Wesentlichen beim Kommunizieren und ist eine Folge der Probleme, die sich bei der rein schriftlichen Kommunikation ergeben, bzw. das Schaffen einer Art Geheimsprache, die nur Eingeweihte entschlüsseln können.

In der realen Welt funktioniert Kommunikation auf verbaler und nonverbaler Ebene. Ein Großteil der Informationen, die wir vermitteln, transportieren wir bewusst und unterbewusst über unsere Körpersprache. Dieser Aspekt fehlt in der schriftlichen Kommunikation gänzlich. Die Lösung war die Einführung diverser Symbole, die Gefühlsregungen verdeutlichen sollen. Die bekanntesten und weit verbreitetsten sind die „emoticons“, die sogenannten „Smilies“. Diese Form der Kommunikation ist, im Gegensatz zu jeder anderen geschriebenen Sprache, fähig, Gefühlsregungen, wenigstens die bewussten, zu transportieren. Durch diese Notwendigkeit musste der Schreiber sich seiner Gefühle bewusster werden als beim normalen Gespräch. Man kommuniziert also, wenigstens theoretisch, bewusster. Auf der anderen Seite ist es auf diese Art und Weise auch weit einfacher, falsche Informationen gezielt zu vermitteln.

Neben den Smilies entwickelten sich, vorwiegend in Chats und gerade im IRC (Internet Relay Chat), Abkürzungen, die Reaktionen beschreiben. Das bekannteste Beispiel ist „\*lol\*“, das im Wesentlichen ein Lachen als Reaktion auf etwas zuvor Gesagtes bedeutet. Dieser Teil der netsprache findet mehr und mehr Einzug in die gesprochene Sprache, sehr zum Leidwesen der Sprachlehrer an unseren Schulen.

Das angenehme an der Symbolik der netsprache ist ihre Universalität. Dass \*lol\* ursprünglich von 'laughing out loud' (oder lots of laughter) kommt, ist nur bedingt relevant. Um den Ausdruck zu verstärken, ist es üblich, statt einem „o“ mehrere zu schreiben. \*lol\* wurde so zu einem Symbol, das von der Sprache, aus der es stammt unabhängig wurde. Es bedeutet überall auf der Welt das selbe, viele wissen nicht einmal, was es ursprünglich einmal bedeutete.

So eine Entwicklung ist im Wesentlichen typisch für die Entwicklung einer Sprache. Ein Wort verbinden wir mit seiner Anwendung, woher es stammt, ist nur bedingt relevant. Ein klassisches Beispiel ist das Wort „doof“, das den selben Wortstamm wie das Wort „taub“, also gehörlos, hat. Niemand verbindet mit einem „doofen“ Menschen heute noch einen tauben Menschen, wohingegen dies im Mittelalter sehr wohl der Fall war.

Die netsprache ist also eine Sprache, die sich weltweit fast im Einklang entwickelt. So eine Entwicklung selbstständig zueinander ist tendenziell eher ungewöhnlich. Mit der Sprache fallen die Grenzen, denn sie macht es möglich, zu erkennen, dass wir alle ähnliche Sorgen, Probleme und Ängste haben. Das führt uns alle zusammen, egal welcher Religion oder welchen Idealen wir nachstreben.

## Das SNAFU Prinzip

Der Begriff des SNAFU Prinzips wurde von den Autoren Shea und Wilson geprägt. In ihrem Werk 'Illuminatus' ist die Idee des Snafu-(system normal, all fucked up) Prinzips die treibende Kraft hinter allem, was die Romanfigur Hagbard Celine tut. Er ist der Überzeugung, dass Kommunikation nur unter Gleichen funktioniert. Er setzt daher alles daran, Hierarchien innerhalb seiner Umgebung zu vermeiden und zu bekämpfen. Seine Motivation ist einzig und allein die Idee, dass ihm wichtige Informationen entgehen könnten, wenn er sich auf einem anderen Level befindet. Es ist hierbei grundsätzlich egal, ob man sich in der Hierarchie oberhalb oder unterhalb der Quelle der Information befindet, sie wird in jedem Fall verfälscht sobald sie die Grenzen einer hierarchischen Stufe überquert. Diese Philosophie existiert außerhalb des Romans tatsächlich in diversen Hackerkreisen. Ein bekanntes Beispiel für das Snafu Prinzip ist diese kleine witzige Geschichte:

Zu Beginn gab es den Plan  
Dann kamen die Annahmen  
Und die Annahmen waren ohne Form  
Und der Plan war ohne Substanz  
Und Dunkelheit war auf den Gesichtern der Arbeiter  
Und sie redeten und sagten: "Das ist alles Scheiße und es stinkt"  
Und die Arbeiter gingen zu Ihren Aufsehern und sagten: "Es ist wie ein Haufen Kompost und wir können mit dem Gestank nicht leben".  
Und die Aufseher gingen zu ihren Managern und sagten: "Es ist ein Container voll mit Exkrementen, und es ist es sehr stark, so daß niemand es ertragen kann.  
Und die Manager gingen zu ihren Direktoren und sagten: "Es ist wie eine Ladung von Düngemitteln und niemand kann seine Strenge ertragen"  
Und die Direktoren sprachen unter sich und sagten: "Es enthält das, was Blumenwachstum anregt und es ist sehr stark"  
Und die Direktoren gingen zu den Vizepräsidenten und sagten: "Es fördert das Wachstum und es ist sehr stark"  
Und die Vizepräsidenten gingen zum Präsidenten und sagten "Dieser neue Plan wird aktiv das Wachstum und die Stärke unserer Firma stärken mit sehr wirkungsvollen Effekten"  
Und der Präsident sah auf den Plan und sah, daß er gut war.  
Und der Plan wurde die Vorgabe.  
Und schon war die Kacke am Dampfen.

Obgleich die Methoden der Romanfigur fragwürdig erscheinen, so ist die Grundidee mit Sicherheit richtig. Es ist eine zynische Weiterentwicklung der „Stillen Post“-Problematik. Wie jeder von uns in Kindertagen gelernt hat, ist diese Form der Informationsweiterleitung ineffizient. Dennoch findet sie tagtäglich, in abstrahierter Form, statt. Diese Form wird in dieser Geschichte parodiert.

Es ist also für jeden Einzelnen sinnvoll wenn er versucht, gesellschaftliche Hierarchien so weit als möglich abzubauen. Nicht um Ideen wie Gleichheit aus einem Idealismus heraus zu fördern, sondern um selbst die höchstmögliche Menge an Informationen zu erhalten. Besonders wichtig ist dies für eine politische Führung, der es ein Anliegen sein muss, die Bevölkerung bestmöglich über die Geschehnisse innerhalb ihres Einflussgebietes zu informieren.

Tatsächlich ist der Irrglaube, einen Vorteil eher durch Informationszurückhaltung als durch Informationsweitergabe zu erhalten, weit verbreitet.

das Recht zu wählen

Ein großer Teil der Menschen, die sich mit der virtuellen Demokratie als politische Kraft auseinander gesetzt haben, sehen ein großes Problem in der Unbeschränktheit der Wahlmöglichkeiten. Es sind vorwiegend Ängste, dass die Bevölkerung aus purem Egoismus nur für das stimmt, das sie selbst betrifft. Dieser Punkt ist wichtig, weil er mit Sicherheit zutrifft.

Jede Beschwichtigung und jedes Hinweisen auf Idealismus wäre also utopisch, unrealistisch und daher falsch. Es liegt an der Bewegung, den Leuten beizubringen, dass

alles miteinander verbunden ist. Der Job des Nachbarn mag oberflächlich nichts mit dem eigenen zu tun zu haben, de facto leben wir aber in einem Wirtschaftssystem, das jede Branche, jeden Arbeiter, jeden Unternehmer in irgendeiner Abhängigkeit zum Nächsten setzt. Auch ein Arbeiter profitiert davon, wenn Gelder für Universitäten ausgegeben werden, da über einige Ecken damit auch sein Arbeitsplatz gesichert wird. Selbst oberflächlich betrachtet sinnlose Projekte, wie z.B.: ein Raumfahrtprojekt, haben teilweise massiv positive Einflüsse auf die nationale und internationale Wirtschaft.

Es gilt also, den Leuten zu zeigen, dass alles etwas kostet und alles etwas bringt. Man wird es die Bevölkerung entscheiden lassen, ob man eine Brücke funktionell bauen will oder sie künstlerisch auslegen wird und dabei die dreifachen Geldmengen verschlingt. Es wird ein Übergang zum Funktionalismus und Uthilarismus passieren. Funktionsbauten sollen optimal funktionieren, vernünftig aussehen und preiswert sein. Dass oftmals in der Vergangenheit hier unausgewogene Projekte gebaut wurden, ist auf die Entscheidungsträger zurückzuführen.

Ein Beispiel soll dies illustrieren.

Diverse Steinfassaden auf Prestigebauten öffentlicher Einrichtungen kosten in etwa so viel wie Fassaden aus Solaranlagen. Erstere mögen schön aussehen, die zweiten liefern Energie und finanzieren sich damit langfristig, wenigstens teilweise, selber. Oder man fertigt überhaupt eine Fassade in einer weit günstigeren Preisklasse. Die Selbstverwirklichung und Denkmalsetzung diverser Künstler und Politiker kostet den Bürgern und Arbeitern, den Unternehmern und damit der gesamten Bevölkerung und Wirtschaft unnötige Milliarden.

Auf der anderen Seite steht eine enorme Menge an Menschen, die keine Entscheidungen treffen wollen. Diese Menschen sind deswegen nicht Menschen zweiter Klasse. Viele von ihnen haben nie gelernt, Entscheidungen zu treffen, ja, es wurde ihnen vielfach Angst davor gemacht. Es ist daher unverantwortlich von solchen Menschen zu verlangen, Entscheidungen zu treffen, aber auch nur bedingt richtig, sie für gänzlich unmündig zu erklären. Die virtudemokratische Bewegung ist eng verbunden mit dem Wunsch der Bevölkerung, Wissen zu vermitteln. Politik kann man nicht einfach durchsichtiger und verständlicher erscheinen lassen, sehr wohl aber kann man versuchen, sie den Leuten zu vermitteln, zu erklären. Damit wird die Politik für jeden Einzelnen durchschaubarer, nicht aber ohne zutun des Einzelnen. Die virtuelle Demokratie ist eine Möglichkeit für den aktiven und interessierten Menschen, aus jeder Klasse. Wenn man etwas nicht versteht, wird man fragen können und es wird sich jemand finden, der es verständlicher erklärt. Angestrebt wird nicht eine weitere Diktatur der Mehrheit, sondern eine vernünftige Konsensfindung. Radikale Lösungen, die nur einen Teil der Bevölkerung vollständig befriedigen wohingegen ein anderer Teil, und sei er noch so klein, unzufrieden werden lassen führen zwingend zu Spannungen, die sich, oftmals in Gewalt, blitzartig entladen. Eine Lösung, die den maximalen Teil der Bevölkerung befriedigt, ist daher anzustreben. Entscheidungsfreiheit bedeutet auf der anderen Seite auch die Freiheit, keine Meinung zu etwas zu haben.

Der oben erwähnte entscheidungsscheue Mensch hat das Recht, seine Stimme zurück zu halten. Jemand, der mit einer bestimmten Sachlage nicht vertraut ist und auch keinen Bezug zu diesem Thema hat, sollte die Stimmhaltung sogar als seine Pflicht ansehen. Natürlich muss für jeden die Möglichkeit bestehen, sich mit jeder Sachlage ausreichend auseinanderzusetzen, so dass es jedem möglich ist, seine Stimme abzugeben, ohne, aufgrund von falsch Verstandenem, anders abstimmt als er es getan hätte, wenn er alle Informationen gekannt hätte.

Lapidar ausgedrückt könnte man also sagen, dass es oberste Pflicht eines Wählers sein muss, sich zu informieren und dann nach bestem Wissen und Gewissen zu wählen. Die oberste Pflicht der Regierung ist direkt daraus abzuleiten, sie besteht im Informieren ihres Volkes, ihrer Wähler.

## Medien

Den Medien kommt in einem System mit starker virtueller Demokratie eine völlig neue Form von Macht und Verantwortung zu. Die Medien, vor allem Fernsehen und Zeitungen, sind immer noch die Meinungsbildner Nummer 1 in unserer Gesellschaft. Nicht aufgrund ihrer Objektivität oder Zuverlässigkeit im Bereich der wahrheitsgetreuen Darstellung, sondern aufgrund ihrer bequemen Handhabung. Bekannterweise lässt sich mit einer langweiligen Wahrheit weit weniger Profit erwirtschaften als mit einer spannenden Lüge. Dennoch haben die Medien eine gewisse Verantwortung der Bevölkerung gegenüber. Trotz dieser, schon heute, großen Verantwortung werden die Medien gerne für die parteipolitischen Polarisierungen benutzt, nicht nur von den Parteien selbst sondern auch von Einzelnen, die an Massenmanipulation interessiert sind.

Die Medien zu kontrollieren hat sich in der Vergangenheit als nicht sinnvoll herausgestellt. Sinnvoller ist es mit Sicherheit, von offizieller Stelle her, Fakten auszugeben, an die sich die Medien zu halten haben.

Auf der anderen Seite muss diese Stelle ständig überprüft werden, ob ihre Angaben richtig sind oder nicht. Der Pressefreiheit kann kein Riegel vorgezogen werden, das ist auch sinnvoll so. Bewusste Manipulation kann aber sehr wohl aufgezeigt werden. Den Medien, gerade dem Fernsehen, muss ein stärker Bildungsauftrag erteilt werden, eine neue Form der Ansicht über den Staat.

Den Staat und seine Taten als etwas zu sehen, das jeden etwas kostet und jedem etwas bringt, festigt den Staat und damit das ganze System.

Der Zustand heute ist von ständiger Konkurrenz geprägt. Die wertvollste Ware ist heute sicher bereits die Information. Es ist nur logisch, dass um Informationen mit Informativen gekämpft wird. Ein Beispiel ist der Konflikt zwischen Fernsehen und Internet.

## Medien heute: Der Informationskrieg gegen das Internet

Mit dem Flashvideo 'internet killed the video star' brachte es die Crew von Atomfilms auf den Punkt: Das Internet ist die größte Bedrohung für das Fernsehen, die es jemals gab. Genau wie das Fernsehen vor einigen Jahrzehnten das Radio verdrängte, wird es nun vom Internet wenigstens bedrängt. Genau wie das Radio ist das Fernsehen nicht dem Untergang geweiht. Es verliert dennoch seinen Status als alleiniger Unterhalter der postmodernen Zivilisation. Das Fernsehen finanziert sich, ähnlich wie das Internet und Radiosender, überwiegend aus Werbung. Je höher die Einschaltquoten sind, desto höher die Preise für die Werbungen. Die Zielgruppe der unter 30-Jährigen sitzt aber mehr und mehr vor dem Computer, anstatt die Zeit vor dem Fernseher zu verbringen. Die Fernsehquoten fallen und die Firmen verlagern mehr Geld aus der Fernsehwerbung in die Internetwerbung.

Es ist nicht nur verständlich sondern völlig logisch, wie das Fernsehen reagiert: Es begann mit einem Propagandafeldzug gegen den Computer, das Internet und seine

Benutzer.

Betrachtet man die Berichterstattung des Fernsehens, wird mit jedem Gewaltverbrechen bei Jugendlichen sofort der Übeltäter gefunden: Gewaltspiele oder Gespräche im Internet. Plötzlich wurde jedes Verbrechen über das Internet organisiert. Jedes Kind war plötzlich ein Schwerverbrecher, weil es sich die Titelmusik seiner Lieblingsserie als mp3 heruntergeladen hatte. Die Hacker waren plötzlich eine größere Bedrohung als eine Gruppe entfloherer Massenmörder. Kurzum: die Wurzel allen Übels sind seitdem Computer und Internet.

Dass das Internet, sowie Computerspiele, den direkten Vergleich mit dem Fernsehen wohl kaum fürchten muss, zeigen die Vereinsamung, die Abstumpfung des Geistes, die Verschlechterung des körperlichen Zustandes sowie die Motivation, Einstiegsdrogen wie Alkohol und Nikotin zu konsumieren. Alle diese negativen Effekte verursacht das Fernsehen sicher weit effizienter als der Computer.

Auch wenn das Fernsehen, mit großem Erfolg, der Elternschaft einredet, dass die Kinder, gäbe es keinen Computer, im Freien tollen würde, so sieht die Realität doch anders aus. Bevor das Internet zum Massenmedium wurde, saßen die Kinder Jahrzehnte lang überwiegend vor dem Fernseher und wurden mit einer Summe unwichtiger Inhalte überflutet. Die Vereinsamung schritt voran, Hobbys jenseits des ' sichberieseln Lassens' starben aus. Kinder überall am Globus saßen regungslos für Stunden vor dem Fernseher, ohne einen eigenen Gedanken zu verfassen. Die „Generation X“ vegetierte förmlich vor sich hin.

Abgelöst wurde sie von der „Generation @“, die den flimmernden Bildschirm mit Millionen anderer Bildschirme verband. Das Verhalten der Menschen änderte sich wieder, anfangs nur von einigen Wenigen, später hin von Vielen. Warum kam es zu Änderungen im Verhaltensmuster?

Vor dem Computer ist man in jeder Hinsicht gefordert. Egal ob man spielt, chattet oder gerade auf einer Website die 100 wichtigsten Vokabeln der bulgarischen Sprache, einfach nur aus Neugier, liest. Man lässt sich fordern, wann immer man gefordert werden will. Das Internet ist die beste Möglichkeit, die Neugier von Kindern und Jugendlichen zu stillen. Es gibt über jedes Thema wenigstens einen kurzen Überblick, wer sich intensiver mit einem Thema beschäftigen will, muss sich ohnedies mit Büchern auseinandersetzen, wer aber mit einem kurzen Überblick zufrieden ist, erspart sich auf diesem Weg viel Zeit und erhöht somit die Zeit, in der man sich mit anderen Dingen beschäftigen kann.

Dass nicht jeder Internetuser so handelt und es eine Vielzahl an Personen gibt, die ihre ganze Onlinezeit darauf verwenden, nach Pornofilmen zu suchen, ist bekannt. Es ist die gleiche Zielgruppe, die das Fernsehen mit diversen Schmuddelfilmen am Spätabend versucht, zu locken. Auch der Machthungrige, der versucht, andere in seinen Bann zu ziehen, ist im Internet gegenwärtig. Trotzdem erscheint es mir besser, wenn dieser seinen Machthunger in einem Chat oder Forum auslebt, anstatt eine Sekte zu gründen. Die Generation @ ist eine Jugendbewegung, die nicht aus sich heraus, sondern als Reaktion auf die veränderten Rahmenbedingungen entstanden ist. Diese Generation lehnt die Allmacht des Fernsehens ab und steht daher in einem schweren Konflikt mit der älteren Generation, die dem Fernsehen Zeit ihres Lebens hörig waren.

Dass das Fernsehen diese Generation versucht zu bekehren, ist verständlich. Keine Bewegung, die das Internet als Basis benutzt, kann daher mit einer Unterstützung dieses Mediums „Fernsehen“ rechnen. Das Fernsehen ist im Auge der Internetusers kein Feindbild, das es zu bekämpfen gilt. Es ist eher ein veraltetes, ineffizientes Ein-Weg-Medium, das keine geistige Befriedigung verschafft. Die Fernsehkonzerne wiederum

sehen im Internet eine Bedrohung, die nicht ausgeschaltet werden kann. Man kann sie nur in Verruf bringen und ihre Nutzer in ein schlechtes Licht rücken. Wie auch immer: Zwischen Internet und Fernsehen besteht eine Form von Informationskrieg, der den Generationenkonflikt verstärkt. Ein Konflikt, in dem nicht mit falschen Informationen gekämpft wird, sondern mit dem Unterstreichen von Unwichtigkeiten und dem Herunterspielen von wichtigen Dingen agiert wird. Das Fernsehen ist eine gigantische Manipulationsmaschinerie, die aufgrund der Liberalisierung die Bevölkerung nicht mehr im Sinne des Staates oder der Herrschenden sondern in ihrem eigenen Sinne oder im Sinne der Geldgeber manipuliert. Die öffentliche Verurteilung der Nerds und noch stärker der Hacker, ist daher eine rein wirtschaftlich notwendige Maßnahme der Medienkonzerne. Das rechtfertigt natürlich nicht die kollektive Verurteilung einer Jugendbewegung, macht sie aber verständlicher.

## Klassen

Wir werden an dieser Stelle nicht über Klassenkämpfe und Kastendenken nachdenken. Unsere Gesellschaft ist, wie jede andere Gesellschaft, in Klassen unterteilt. Diese Klassen sind im Wesentlichen ein Resultat aus erarbeitetem, geerbtem oder gestohlenem Geld. Der Faktor „Geld“ bleibt aber in jedem Fall entscheidend.

Die Klassen sind keine Gruppen, die durch riesige Mauern voneinander getrennt sind, vielmehr sind es kleine Bächlein, die zwischen den Klassen stehen und die es zu überwinden gilt, wenn man aufsteigen will. Theoretisch kann jeder Alles werden. Der eifrige Arbeiter kann ohne Probleme millionenschwerer Unternehmer werden, der Unternehmersohn verarmen und auf Sozialhilfe angewiesen zu sein. Alles ist möglich und ist nur von unserem Können und Fleiß abhängig.

In der Geschichte war meist die Klasse erfolgreicher, die besser organisiert war, meistens war das die Oberklasse oder die Mittelklasse. Siegten die untersten Klassen, führte das oft zu chaotischen Zuständen und zu Lagen, die der Ausgangssituation ähnlich waren. Erkennt aber nun jeder Einzelne, dass jede Klasse von der anderen abhängig ist, und jeder so viel Macht bekommt, wie ihm aufgrund seiner Fähigkeiten zusteht, ergeben sich kaum noch Spannungen. Vorschläge müssen von Experten der entsprechenden Disziplin entwickelt werden. Die Bevölkerung muss diese bewerten und kritisieren und aus den Erkenntnissen der Kritik kann der Experte eine noch optimalere Lösung entwickeln. Mit allen Klassen, aber in erster Linie für diejenige, die am ehesten betroffen ist.

Die Zielgruppe der Virtudemokraten ist im Moment dennoch der junge, gebildete Mittelstand.

Das ergibt sich schlicht und ergreifend aus der Situation und dem Interesse dieser Gruppe der Gesellschaft an der Politik sowie ihrem grundlegenden Verständnis.

Dennoch stellt die Klassenfrage heute kein so unüberwindliches Problem mehr dar, im Gegensatz zur Epoche von vor 100 Jahren, den Zeiten, als ein Gespenst in Europa umherging, das Gespenst des Kommunismus[1.2]. Die Klassen sind nur noch bedingt ein Resultat von Erbe und Zugehörigkeit, obgleich diese Faktoren natürlich immernoch bedeutend sind. Der Trend geht aber eindeutig zur totalen Selbstverantwortung. Die Klassen sind also ständig im Fluss.

Das Alles ist ein evolutionärer Prozess der keiner Steuerung vom Menschen bedarf. Daher ist es widersinnig, das Klassendenken zu unterstützen oder abzulehnen. Es existiert solange es eine Verwendung oder eine Ursache dafür gibt, wie alles vom

Menschen direkt oder indirekt Geschaffene.

Eine Revolution hat also nur dann Sinn, wenn sie die Evolution als Ziel hat. Eine Revolution, die die Evolution aber ansteuert, kann vermieden werden oder vollzieht sich, ohne dass es die Bevölkerung tatsächlich merkt.

## Danksagung

Ich möchte mich auf diesem Weg bei allen bedanken die dieses Manuskript möglich gemacht haben. Ganz besonderer Dank gilt Telly und mhe die mich als eifrige Testleser immer wieder auf meine Fehler aufmerksam machten. Danksagungen sind in einem fortlaufenden Prozess nichts Absolutes, und hier ist noch viel Platz für Menschen die mich in Zukunft unterstützen wollen. Dann auch wenn das Lesen dieses Manuskrip hier endet, so liegt noch viel Arbeit vor uns: Um die Botschaft der Virtudemokraten in die Welt zu tragen.

Oliver Geppert

## Quellen

- [1.1] 'elektronische Demokratie' herausgegeben von der Heinrich Böll Stiftung
- [1.2] 'Manifest der Kommunistischen Partei' Karl Marx, Friedrich Engels
- [] 'virtuelle Demokratie' Hans Georg Welz
- [] 'illuminats' Robert Shea und Robert Wilson
- [1.3] 'Prinzipia Discordia'
- [1.4] 'das Drama des Begabten Kindes'
- [1.5] 'das Abendland'
  
- [2.1] <http://www.theochem.uni-duisburg.de>
- [] <http://www.e-democracy.org>
- [] <http://www.virtuelle-demokratie.de>
- [] [http://www.wegweiser-buergergesellschaft.de/politische teilhabe/elektronische demokratie](http://www.wegweiser-buergergesellschaft.de/politische_teilhabe/elektronische_demokratie)
- [] <http://www.internetpartei.at>
- [2.2] <http://de.wikipedia.org>
  
- [3.1] Spectra Umfrage von 2004 zum Thema Internetnutzung