

ANDREAS HOCK

Vom
SPIEGEL-
BESTSELLER-
Autor



**Günther hat sein
Käsebrot fotografiert.
342 Freunden gefällt das**



Mit einem
Vorwort der
Kabarettistin
Monika
Gruber

Über den sozialen Niedergang
durch Smartphones und
die Digitalkultur

riva

ANDREAS HOCK

**Günther hat sein
Käsebrot fotografiert.
342 Freunden
gefällt das**

ANDREAS HOCK



**Günther hat sein
Käsebrod fotografiert.
342 Freunden
gefällt das**



Über den sozialen Niedergang
durch Smartphones und
die Digitalkultur

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen:

info@rivaverlag.de

1. Auflage 2017

© 2017 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Nymphenburger Straße 86

D-80636 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dieses Buch ist eine völlig überarbeitete Neuauflage des Titels *Like mich am Arsch – Wie unsere Gesellschaft durch Smartphones, Computerspiele und soziale Netzwerke vereinsamt und verblödet*.

Redaktion: Antje Steinhäuser

Umschlaggestaltung: Melanie Melzer

Umschlagabbildung: Illustration: © Melanie Melzer, Hintergrundbild: © sl_photo/Shutterstock

Satz: Carsten Klein, München

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN Print: 978-3-7423-0048-5

ISBN E-Book (PDF): 978-3-95971-432-7

ISBN E-Book (EPUB, Mobi): 978-3-95971-433-4

— Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter: —

www.rivaverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

Inhalt



<i>Vorwort von Monika Gruber</i>	7
<i>Weil unser soziales Netzwerk früher draußen war</i>	13
<i>Weil das Smartphone nichts mehr mit einem Telefon zu tun hat</i>	31
<i>Weil wir uns nicht mehr auf unseren Verstand verlassen</i>	47
<i>Weil Facebook nichts zu verschenken hatte</i>	59
<i>Weil wir trotz 1000 Freunden womöglich allein bleiben</i>	73
<i>Weil ein Käsebrot keinen Nachrichtenwert hat</i>	91
<i>Weil sich ein blöder Spruch nicht mehr zurückholen lässt</i>	101
<i>Weil jedes Urlaubsfoto brandgefährlich werden kann</i>	115
<i>Weil wir auf Tinder nicht die wahre Liebe finden</i>	129
<i>Weil auf YouTube viel zu viele unnütze Dinge zu sehen sind</i>	145
<i>Weil uns die Technik sogar krank machen kann</i>	157
<i>Weil das digitale Erbe sogar nach dem Tod Probleme bereitet</i>	167



Vorwort von Monika Gruber



Eigentlich mag ich es ja nicht, wenn Leute immer sagen: »Früher war alles besser!« Aber mal unter uns Analog-Brüdern und -Schwestern, die noch wissen, was ein Commodore 64 war: Es stimmt! Ich bin mir ziemlich sicher, seit ich vor Kurzem ein junges Mädchen auf dem Fahrrad gesehen habe, das offensichtlich eine so innige Verbindung zu seinem Smartphone hatte, dass es die Augen nicht vom Display wenden konnte – bis sich ihm ein tapferer Laternenpfahl in den Weg stellte, um zu verhindern, dass das arme Mädchel kopfüber in den neben dem Radweg liegenden Fluss stürzte.

Wenn man heute in der U-Bahn oder auch in einem Restaurant sitzt und seine Mitmenschen beobachtet (ich nenne es immer »People-TV«), kann man davon ausgehen, dass man dabei der Einzige ist. Anstatt sich miteinander zu unterhalten oder zumindest das Essen zu genießen, starren vier Personen auf einer Bank oder an einem Tisch auf ihre jeweiligen Telefone oder Tablets. Ganze Konzerte von Künstlern von Weltruf (Zitat aus Helmut Dietls *Monaco Franze*) schauen sich die Besucher nicht mehr vor Ort an, sondern glotzen wie Autisten auf das Display. Auf der heimischen Couch lässt sich das Konzerterlebnis

schließlich am nächsten Tag viel intensiver empfinden, als wenn oben genannter Künstler leibhaftig und in Lebensgröße vor einem steht.

Ja, manche stürzen sogar über Klippen zu Tode bei dem Versuch, das perfekte Selfie für die Daheimgebliebenen zu schießen. Und nichts bringt diese Süchtigen wieder ins analoge Leben zurück, weil man halt dummerweise nicht davon ausgehen kann, dass der Mensch wie eine Katze mehrere Leben hat: weder gutes Zureden noch Geschichten von früher, als Geschichten noch gelesen wurden und nicht auf »YouTube« anzuschauen waren, noch starkes Schütteln oder Abwatschen. Ich habe alles ausprobiert!

Dass »Facebook« und E-Mails blöd, blind und einsam machen, vermute ich schon lange, und bei der Lektüre von Andreas Hocks Buch fiel mir wieder eine Studie ein, die ich vor Kurzem gelesen habe: Der Jetztzeit-Homo-sapiens wird durch das ständige, ja krankhafte Checken seiner Mails stärker abgelenkt als durch Kiffen – und entwickelt sich dadurch quasi zum »Homo demens«. (Ich möchte an dieser Stelle betonen, dass diese Studie weder frei erfunden noch von mir ist!).

Eine andere Untersuchung besagt, dass wir alle 11 Minuten unsere Mails beziehungsweise unsere SMSen überprüfen und danach ungefähr 15 Minuten brauchen, um uns wieder auf die ursprüngliche Tätigkeit zu konzentrieren. Schade nur, dass das zeitlich nicht ganz aufgehen kann. Diese Studie hatte wohl auch der Maler beherzigt, den ich neulich dabei beobachtete, wie er eine Hauswand strich: In der einen Hand hielt er den Pinsel, mit dem er monoton die Wand auf und ab wischte, in der anderen sein Smartphone, mit dem er genauso monoton nach seinen Nachrichten wischte. Sie dürfen raten, wohin sein Blick gewandt war. Kleiner Tipp: Es war nicht die zu streichende Wand!

Und die Menschheit ist nicht nur dabei, zu verblöden und zu vereinsamen. Sie ist auch sehr gut darin, sich selber zu belügen, denn absurderweise kämpfen gerade die Deutschen immer sehr energisch und vehement gegen digitale Überwachung und Spionage, um gleichzei-

tig im Netz hemmungs- und bedenkenlos blankzuziehen: Jede Pore, jeder (Waden-)Krampf, jede Puls-Amplitude, jeder Anflug eines Beziehungsstatus, jeder von Cappuccino durchfeuchtete Cappuccinotassenuntersetzer aus Papier, jeder Floh im Pelz eines Haustieres – ach, die Liste ließe sich fortführen von hier bis an den leider sehr selfietauglichen Hafen von Portofino – wird mittels Smartphone oder dieser gerade sehr populären Überwachungsarmbänder an Krankenkassen, Fast-Food-Ketten, Marktforscher, den eigenen Chef und andere Kasper weitergegeben. Nur damit in Silicon Valley ein paar Computer-Nerds den digitalen Beweis unserer eigentlich doch so sympathischen Unvollkommenheit haben. Eine Schwäche, die es auszumerzen gilt bei den zu entwickelnden künstlichen Wesen, die wahrscheinlich in nicht allzu ferner Zukunft unsere schöne Welt bevölkern werden. Und gerade deshalb sollten wir die Zeit, in der wir gerade leben, nicht nur als Sklaven der Technik verbringen, denn das Einzigartige daran ist laut eines US-Wissenschaftlers, dass »wir später sagen werden, dass wir noch Menschen sein durften«.

Andreas Hock ist ein genauer Beobachter, der es versteht, humorvoll und selbstironisch den digitalen Quantensprung und seine sozialen (oder vielmehr seine asozialen) Auswirkungen unterhaltsam zu beschreiben. Und zwar so, dass auch ein technisch wenig versierter Zeitgenosse (also ich) seinen Schilderungen folgen kann – auch wenn ich noch nie in meinem Leben von Spielen gehört habe, die »Pong« oder »Donkey Kong« hießen. Da er – wie ich auch – aber noch die Zeiten erlebt hat,

- in denen man zwar weniger als 200 »Freunde« hatte, aber trotzdem nicht einsam war,
- in denen man die *Bravo* oder den *kicker* mit aufs Klo genommen hat und nicht das Laptop,
- in denen man das Essen bei der aussterbenden Spezies Kellner anstatt per App bei einem Lieferservice bestellt hat und dazu Föhn-

frisur und die »gute« Hose trug statt Speckhaare und löchrige Sweatpants,

- in denen man das Objekt seiner Begierde ganz in echt ins Kino oder zum Tanzen eingeladen hat, anstatt es über Mausclicks über Herrn Tinder finden zu lassen,
- in denen man sich mit gestammelten Worten und unter Tränen von seinem Freund beziehungsweise seiner Freundin getrennt hat anstatt per SMS,

kommt uns sehr vieles heutzutage völlig absurd, unsinnig und irgendwie befremdlich vor.

Schon klar, kein Mensch möchte mehr nachts ohne Mobiltelefon im Auto unterwegs sein, weil: Falls etwas passiert, ist Hilfe nicht weit. Kein Mensch möchte mehr Familienangehörige längere Zeit im Ausland wissen, ohne regelmäßig mit ihnen skypen zu können. Und kein Mensch möchte plötzlich nicht mehr die Möglichkeit haben, seinen Freunden zu schreiben: »Meld dich doch mal wieder ... vermisse dich!« oder: »Sorry, verspäte mich um fünf Minuten!«

Denn es ist toll – keine Frage – zu jeder Zeit über alle Distanz mit den Menschen, die einem etwas bedeuten, Kontakt halten zu können. Darauf folgt nämlich meist das wirklich Wunderbare, und das ist dann doch wieder ziemlich Old-School: Zeit mit den Lieben zu verbringen, gemeinsam zu lachen, zu essen, zu diskutieren, sich zu streiten und sich zu umarmen, sich an den Händen zu halten, sich in die Augen zu sehen. Und dazu braucht man überhaupt kein Tablet, kein Smartphone, kein Pokémon und kein Instagram. Oder wie mein Liebessänger – nach Frank Sinatra – Mr. Tony Bennett es so schön formulierte: »Was gut ist, bleibt einfach gut, und man kann und muss es nicht ändern!« Schön, dass uns Andreas Hock daran so amüsant und tiefgründig erinnert: An ihm ist wirklich ein großer Schriftsteller verloren gegangen!



Weil unser soziales Netzwerk früher draußen war



Als ich neun oder zehn war, sah der größte und wichtigste Teil meiner Freizeit und selbstverständlich auch der meiner Freunde noch folgendermaßen aus: Wir schleuderten, sobald wir aus der Schule wieder nach Hause kamen, den Ranzen in die Ecke, schlangen eilig das Mittagessen hinunter, versicherten unseren Müttern, die Hausaufgaben schon in der Freistunde zwischen Mathe und Geschichte erledigt zu haben – und dann sahen wir zu, dass wir rechtzeitig auf den Bolzplatz gelangten. Wenn wir nicht früh genug dort waren, spielten stattdessen eine Menge anderer Jungs auf der Wiese hinter dem Gemeindehaus Fußball. Sie nannten sich wie wir Rummenigge, Kaltz und Briegel, und die Aussichten, dass sie vor der Dämmerung aufhörten, waren denkbar schlecht.

Natürlich gab es nicht nur den Fußball in unserem Leben. Wir beschäftigten uns in den Sommern auch noch mit dem Bau von Staudämmen und Baumhäusern, wir schwammen gemeinsam im Baggersee um die Wette oder absolvierten Fahrradrennen auf selbst angelegten Hindernis-

parcours. In den Wintern konstruierten wir an den ganz unwirtschaftlichen Tagen notgedrungen Wolkenkratzer aus Pappkartons oder holten die uralte Märklin-Eisenbahn aus dem Keller, deren Landschaften und Gebäude noch mein längst verstorbener Großvater Herbert zusammengeleimt hatte. Ansonsten gingen wir Schlittschuh laufen auf dem zugefrorenen Stadtparkweiher, duellierten uns bei wilden Schneeballschlachten und warteten ungeduldig, bis es endlich wieder wärmer wurde.

Es war, das kann ich aus heutiger Sicht mit voller Überzeugung sagen, eine wunderschöne und aufregende Zeit, in der ich selbstverständlich bereits in einem sozialen Netzwerk Mitglied war: Meines bestand hauptsächlich aus Alex, Basti oder Markus und traf sich mit mir im Freien.

Das Komische ist: Wenn ich das aufschreibe, hört es sich beinahe so an, als hätte ich als kleiner Bub in einer von der Außenwelt abgeschnittenen Einöde gelebt oder sei beim Spielen über die letzten Schuttberge des Zweiten Weltkriegs geklettert, aber dem war freilich nicht so. Ich bin Mitte der Siebzigerjahre in einer Großstadt geboren und aufgewachsen – und musste insofern glücklicherweise auch keinerlei existenzielle Entbehrungen erleiden: Es stand immer ausreichend zu essen auf dem Tisch, meine Kleidung stammte nicht vom Roten Kreuz, sondern aus dem Kaufhaus, und in den Italien-Urlaub fuhren wir auch. In unserem Haushalt gab es zwei Telefone, zwei Fernseher, einen VHS-Videorekorder und sogar einen Mikrowellenherd. Auch die modernen Medien spielten in meiner Familie durchaus eine Rolle. So saßen wir samstagsabends gemeinsam vor dem Fernseher und guckten Sendungen wie *Einer wird gewinnen*, *Auf los geht's los* oder *Wetten, dass ...?*. Das Praktische daran wiederum war, dass man dadurch automatisch ausreichenden Gesprächsstoff für den gesamten Schulmontag und mindestens die kleine Pause am Dienstag besaß. Und es war verdammt noch mal total spektakulär, wenn Joachim Fuchsberger im Pyjama moderierte, ein Mann eine Wärmflasche aufblies oder Cher in Strapsen auftrat.

Fuchsberger und seine Kollegen Hans-Joachim Kulenkampff, Frank Elstner, Rudi Carrell oder Thomas Gottschalk, die nicht nur meine Generation so nachhaltig unterhielten, könnten sich heute mit einer Flugabwehrkanone in die Erdumlaufbahn schießen lassen, es würde auf dem Schulhof nicht einmal den spießigsten Klassenstreber aus der ersten Reihe interessieren – angesichts des Angebots an sich in groteskem Tempo abwechselnden Abnormitäten und Irrwitzigkeiten, die vor allem das Internet nach zwei, drei Klicks für jedermann parat hält. Nur: Internet gab es eben noch keines, als ich klein war. Technisch gesehen könnte man also sagen, dass ich zu einer der letzten Generationen gehöre, deren Kindheit eher analog ablief. Was für ein Glück das tatsächlich war, konnte ich zum damaligen Zeitpunkt noch nicht wissen.

Obwohl auch auf mich zugegebenermaßen bald eine vollkommen neuartige Erfindung einen zunehmenden Reiz ausübte: Wenn ich mit meinen Eltern an einem unserer sonntäglichen Familienausflüge in einer Gaststätte mit einem besonders innovationsfreudigen Wirt einkehrte und mein Vater einen großzügigen Tag erwischte, drückte er mir nach dem Mittagessen ein oder zwei Mark in die Hand. Das Geld steckte ich umgehend in einen dieser futuristischen Arcade-Apparate, die seit einiger Zeit meistens irgendwo in der Nähe der Toiletten herumstanden. Eines der Spiele, die damals praktisch die halbe Welt eroberten, hieß »Pong« und bestand aus einem schwarzen Bildschirm, der durch eine gestrichelte Linie in der Mitte geteilt war. Auf der linken und der rechten Seite befand sich je ein etwa drei Zentimeter langer Balken, den man nach oben und unten bewegen konnte und der in der Fachsprache »Schläger« genannt wurde. Damit musste der Spieler ein einzelnes Pixel, das aussah wie ein Würfel, aber einen Ball darstellen sollte, abwehren und so auf die Seite des Gegners befördern. Für mich und meine Altersgenossen war diese Maschine mit den Ausmaßen einer Kühl-/Gefrierkombination nicht weniger als ein technisches Wunder. Uns beschlich eine leise Ahnung, dass diese riesigen Dinger unser Freizeitverhalten für immer verändern würden.

Kaum standen die Teile flächendeckend herum und wurden um harmlose Spielereien wie »Pac-Man«, »Donkey Kong« oder »Scramble« erweitert, kündigte sich nämlich schon die nächste bahnbrechende Entwicklung an: die Konsole für zu Hause. Auf der konnte man ebenfalls »Pong« spielen, aber auch »Super-Pong« oder gar »Quadrpong« und natürlich einiges mehr. Bald eroberten »Atari 2600«, »Coleco Gemini« oder MBs »Vectrex« erst unsere Wunschzettel und dann unsere Kinderzimmer. Und spätestens nachdem wir sie das erste Mal an den heimischen Fernseher angeschlossen hatten, war jedem klar, dass endgültig eine neue Ära begonnen hatte. Dass es innerhalb weniger Jahre möglich war, eine sogar noch ausgefeiltere Technik von einem mannshohen Konstrukt in ein gerade mal schuhschachtelgroßes Gerät zu übertragen, schien aus damaliger Sicht zwar kaum nachvollziehbar, war aber unglaublich faszinierend.

Dabei sah es für einen kurzen Moment so aus, als sei das Genre der Videospiele nur eine kurze Episode des aufkommenden Digitalzeitalters. Man schrieb das Jahr 1983, als sich Seltsames ereignete: Noch kurz zuvor hatte die durch stete Weiterentwicklung in Sachen Speicher und Grafik ziemlich euphorisierte Branche einen neuen Umsatzrekord aufgestellt und sagenhafte drei Milliarden Dollar erlöst. Doch beinahe von einem Tag auf den anderen ging so gut wie gar nichts mehr: Die Einnahmen sanken innerhalb eines einzigen Jahres um unglaubliche 97 Prozent auf gerade noch 100 Millionen US-Dollar.

Dutzende Unternehmen gingen im Sog dieses berüchtigten »Video Game Crash« pleite. Die betroffenen Firmen hatten schlichtweg übersehen, dass mittlerweile ebenfalls immer mehr bezahlbare Heimcomputer auf den Markt drängten. Die waren zwar nicht unbedingt zum Vergnügen gedacht, aber die Spiele, die es dafür gab, waren deutlich günstiger. Vor allem aber ließen sie sich im Gegensatz zu den für alle Konsolen notwendigen Steckmodulen problemlos kopieren.

Womöglich wäre die gesamte weitere Entwicklung auf dem Spielmarkt anders verlaufen, hätte nicht der Hersteller Commodore blitzartig auf

den Niedergang der Konkurrenz reagiert und seine Marketingstrategie radikal geändert. Anstatt nämlich – wie eigentlich angedacht – das gerade zur Serienreife gebrachte Modell »Commodore 64« als praktische Lern- und Rechenhilfe zu bewerben, stellte man nun die Vorzüge des Pioniers aller »Personal Computer« als Spielgerät heraus und verkaufte ihn folgerichtig in Spielzeugläden und entsprechenden Kaufhaus-Abteilungen. Binnen weniger Jahre löste dank dieser Vorarbeit des Commodore 64 der PC die Konsole als Spaßmaschine ab.

Auch für mich, der sich bis dahin nahezu täglich in der Natur aufgehalten hatte, begann damit abermals eine neue Zeitrechnung: Mit zwölf bekam ich von meinen Eltern tatsächlich jenen C64, dessen Vorläufer noch gigantische Rechenmaschinen waren, für die in den Bürogebäuden eigene Etagen vorgesehen waren und von denen kein normaler Angestellter wirklich wusste, was sie eigentlich genau zu leisten vermochten. Die Anfänge dieser Erfindung lagen erstaunlicherweise bereits in den frühen Fünfzigerjahren, aber erst ab Mitte der Siebziger rückten die PCs mehr und mehr ins Bewusstsein der Menschen.

Auch die Firma, für die mein Vater arbeitete, setzte immer mehr dieser geheimnisvollen Geräte ein, sie sollten wohl die Buchhaltung entlasten und eine Menge Abrechnungen übernehmen. Aber so oft, wie mein Papa darüber schimpfte, konnte das ganze Zeug noch nicht ausgereift sein.

Jedenfalls kam besagter C64 schon 1982 auf den Markt, kostete seinerzeit aber noch aberwitzige 1200 Mark – was zu dieser Zeit in etwa dem Gegenwert einer fabrikneuen Vespa entsprach. Trotzdem wurde er schnell zum Bestseller, und als irgendwann der Preis in für meine Eltern einigermaßen akzeptable Regionen irgendwo unterhalb der 500-DM-Schwelle sank, war er ohne Zweifel das tollste Geburtstagsgeschenk, das ich bis dahin erhalten hatte. Dabei konnte ich bei Lichte besehen mit dem beigen Brotkasten kaum etwas anfangen – und zwar nicht etwa weil er im Vergleich zu den heutigen Potenzialen eines jeden handelsüblichen Billig-PCs allenfalls den Speicherplatz eines Bierde-

ckels besaß, sondern weil ich keinerlei Talent für etwaige Programmierkenntnisse in mir trug, die man für eine sinnvolle Nutzung des Apparats, der sich bis zu seiner Ausmusterung 17 Millionen Mal verkaufen sollte, durchaus brauchte. Stattdessen daddelte ich ausschließlich auf dem Ding herum.

Doch die Spiele, die ich nach und nach und ohne einen Pfennig Geld ausgeben zu müssen für meinen Commodore auf dem Pausenhof tauschte, nahmen schnell eine Menge Zeit in Anspruch. Ich saß nun nach der Schule immer öfter mit meinen Freunden auf dem Zimmer. Wir steuerten, vom sportlichen Ehrgeiz hinsichtlich eines neuen Highscores und vom Zauber des Neuen getrieben, einen blinkenden gelben Kreis durch ein Labyrinth, schossen unaufhörlich auf rote und blaue Kugeln oder versuchten, ein kleines Raumschiff durch eine ferne Galaxie zu steuern.

Es waren die Jahre, in denen unser guter, alter Bolzplatz immer öfter verwaist war – auch weil einige Gleichaltrige eine gewisse Passion für die Materie entfalteten, die Programmiersprache »Basic« erlernten, sie perfektionierten und schnell zu einer Art Pionieren auf diesem Gebiet wurden. Diese Jungs waren immer etwas blasser als wir, trugen schlecht sitzende Sweatshirts, dicke Brillen und vorwiegend Cordhosen. Wir nannten sie etwas abschätzig »Computerfreaks«, aber es waren wohl weniger die Vorfahren der späteren Nerds, sondern eher diejenigen, die für all die folgenden, bahnbrechenden Entwicklungen ernsthaft verantwortlich zeichnen sollten: Wer damals sein Faible für den Umgang mit Computern entdeckte, der konnte ganz Großes erreichen.

Auch ich verlor einen meiner Kumpels gewissermaßen an die Maschinen: Während ich mich darüber ärgerte, dass man während der Ladezeit von »Olympic Games« problemlos um den gesamten Block hätte spazieren gehen können, brachte sich Christian bei, wie man Programme schrieb, die aus den lahmen Kisten und ihrem Zubehör das Maximum herausholten. Bereits seine Datasette bewegte sich deutlich schneller als alle anderen, und kurz darauf standen zwei Diskettenlauf-