



Donnerstag, 30. März 2023, 17:00 Uhr
~18 Minuten Lesezeit

Hinabgleiten in die Matrix

Wir bewegen uns in eine Lebenswirklichkeit, in der sich die Realität virtuell vollzieht und künstliche Intelligenz die Menschheit allmählich überflüssig, minderwertig und hilflos macht. Teil 1/2.

von Birgit Naujeck
Foto: Willyam Bradberry/Shutterstock.com

Unser Menschsein steht an einer revolutionären

Schwelle. Die digitale Kontrolle erobert nicht nur immer weitere Teile der analogen Welt. Umgekehrt werden nach und nach alle Bestandteile des analogen Lebens in das Web 3.0, in das Internet der Dinge und Körper hineingesogen. Sinnbildlich steht hierfür das aus Facebook hervorgegangene Metaverse, kurz Meta. Diese zunächst bunt und harmlos anmutende Welt im virtuellen Raum stellt für unser geistiges und biologisches Menschseins eine existenzielle Bedrohung dar. Unser Wesen wird aus seinen Angeln gehoben, wenn wir mit dem digitalen Netz und mit seinen unüberschaubaren Datenströmen – dauerhaft – verschmolzen werden. Viel zu unbeachtet, da vollkommen unzureichend thematisiert sind die Folgen dieser drohenden Zäsur im Dasein unserer Spezies. Die Autorin skizziert in diesem zweiteiligen Beitrag die Bedrohungen durch Meta sowie die uns noch offenstehenden Fluchtmöglichkeiten vor der drohenden Cyber-Assimilierung.

„Der Begriff Metaversum wurde – wie der Begriff Meritokratie – in einem dystopischen Science-Fiction-Roman geprägt, der als abschreckendes Beispiel geschrieben wurde. Dann übernahmen die Technikfreaks das Metaversum und die Technokraten die Meritokratie und machten sich mit Begeisterung zu eigen, was sie eigentlich mit Schrecken hätte erfüllen sollen.“ Antonio García Martínez (<https://www.thepullrequest.com/p/the-republic-of-the-metaverse>)

Was ist eigentlich das **Metaversum** (<https://bigthink.com/series/the-big-think-interview/why-the->

[metaverse-matters/\)](https://www.thepioneer.de/originals/tech-briefing/briefings/metaverse-was-hat-es-damit-eigentlich-auf-sich) fragt Gabor Steingart in einem **Tech Briefing** (<https://www.thepioneer.de/originals/tech-briefing/briefings/metaverse-was-hat-es-damit-eigentlich-auf-sich>) im November 2021? Immer öfter fällt das Schlagwort Meta oder Metaverse oder Metaversum in Fachdiskussionen, der Bürger diskutiert die Informationen der Konzern- und Lizenzmedien. Aufgeklärt ist niemand. Womit also haben wir es zu tun? Mit der neuesten Seifenblase ganz weit oben im Hype Cycle? Oder mit einem soliden, erdigen Zukunftstrend, einem fetten Nährboden, einer Magdeburger Börse für künftige Milliarden-Märkte? Und warum wurde ein neues technokratisches Monster auf den Weg gebracht, um die Konditionierung der nichtelitären Weltbevölkerung zu gewährleisten? Wird der normale, der „Bio-Mensch“ abgeschafft?

Fünf Informationen zum Metaversum, die dann interessant sind, wenn man sich bereits der Eigenverantwortung, sein eigenes Leben nach den Gesetzen der Natur zu gestalten, entledigt hat.

Erstens: Was ist das Meta ...?

Das Metaversum unternimmt den Versuch, die reale Welt technisch dauerhaft und in Echtzeit mit der virtuellen Welt zu verschmelzen, sodass eine Aktion in der einen Welt gleichbedeutend ist mit einer Aktion in der anderen. Das klingt ein bisschen wie die Verschränkung von Quanten in der Physik, und tatsächlich ist das dahinter liegende Konzept ähnlich. Jede Handlung in der virtuellen Welt ist systematisch verschränkt mit einer Handlung in der realen Welt, und umgekehrt. Jede Manipulation eines Zustands löst eine Spiegelung in dem anderen Universum aus.

Metaphysik? Nein. Digitaler Zwilling? Schon eher.

Informationen werden reibungslos zwischen allen erdenklichen Anwendungen hin und her transportiert. So ähnlich, wie man heute

schon Bilder oder Kontakte vom Smartphone mit einer Geste auf seinen Laptop wischen kann.

Zweitens: Warum das Meta...?

Der Markt für Computerspiele ist heute schon gigantisch groß. In Computerspielen handeln echte Menschen durch ihre Avatare (1) in virtuellen Umgebungen. Mark Zuckerberg und andere wollen das Metaversum noch aggressiver kommerzialisieren, als die Gaming-Branche ihre künstlichen Landschaften bisher in klingende Münze verwandelt.

Erste Versuche versprechen Erfolg. Ein Beispiel: Gucci hat auf der Spieleplattform Roblox innerhalb einer Stunde ihre virtuelle Dionysos-Handtasche für 475 Roblox gleich 6 Dollar verkauft. Diese Pixel-Taschen gingen dann teilweise für 4.000 Dollar weiter, was mehr ist, als die reale Handtasche im Laden kostet.

Drittens: Wofür ist das Meta... da?

Die einen sagen für die nächste hemmungslose Kommerzialisierung und die Bildung neuer Monopole. Andere meinen für den Abbau von Transaktionskosten und eine bequemere Oberfläche des Lebens. Transhumanisten träumen von der Neuerschaffung des Menschen als Avatar. Anbieter von Augmented Reality AR-Brillen, Netztechnik, Cloud-Servern und Datennetzen hoffen auf eine neue Killer-Applikation für den nächsten Boom. Gamer träumen von der Erweiterung ihrer Welten ins reale Leben. Was ist wahr? Von allem etwas.

Viertens: Wie soll das Meta... funktionieren?

Investor **Matthew Ball**

(<https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>)

(2) von EpyllionCo beschreibt die wichtigsten Eigenschaften des Metaversum so:

- Es kann niemals beendet oder pausiert werden. Es läuft immer weiter.
- Es ist immer live. Zwar gibt es wie in der realen Welt auch zeitlich begrenzte Events, doch Metaversum als Ganzes lebt stets in Echtzeit.
- Die Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmern ist nicht begrenzt.
- Das Metaversum unterhält seine eigene Wirtschaft. Man bestellt, kauft, zahlt, handelt, schuldet, tilgt, akquiriert und veräußert Güter, Leistungen und Firmen in einem holistischen Universum.
- Das Metaversum umfasst die digitale Welt genauso wie die physische. In der Mengenlehre würde man sagen: Das Metaversum stellt die Obermenge von digitaler und physischer Welt dar.
- Digitale Objekte sind innerhalb des Metaversums austauschbar.

Fünftens: Wie viel Umsatz darf man erwarten?

Mindestens so viel wie beim Gaming nach heutigen Prognosen, plus einen unbekanntem Aufschlag für neuartige Anwendungen. Nach aktuellen Prognosen erreicht Gaming bis 2025 einen Weltumsatz von 190 Milliarden US-Dollar, 2021 waren es rund 155 Milliarden. Die Summe setzt sich zusammen aus 72,6 Milliarden Dollar für traditionelles Gaming, 2,2 Milliarden Dollar für eSports und 115,2 Milliarden Dollar für Social Gaming.

Zum Vergleich: Die Autoindustrie erzielte 2021 einen Weltumsatz von rund 3.600 Milliarden US-Dollar. Noch sind Gaming und Metaversum im Vergleich dazu klein, doch die Wachstumsraten sind riesig, und auszuschließen ist nicht, dass das Metaversum eines Tages mit ihrem Umsatz die Autoindustrie überholt. Es kann aber auch ganz anders kommen, nämlich wie ein sang- und klangloser Niedergang nach dem Vorbild von **Second Life**

(<https://www.nzz.ch/technologie/second-life-was-uns-eine-18-jaehrige-online-welt-ueber-das-metaversum-erzaehlt-ld.1653856>).

34 Millionen Menschen waren in den besten Zeiten mit dabei, doch dann verließen sie die Traumwelten fluchtartig für neue

Destinationen.

Der Begriff Metaversum beziehungsweise Metaverse wurde erstmals von dem Futuristen und Science-Fiction Autor Neil Stephenson (3) in seinem 1992 erschienenen Buch **Snow Crash** (https://de.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash) (4) verwendet, um eine virtuelle 3D-Realität zu beschreiben, in der normale Menschen leben. Die Idee an sich ist jedoch viel älter: Das **Holodeck** (<https://en.wikipedia.org/wiki/Holodeck>) aus der TV-Serie Raumschiff Enterprise brachte den Vorläufer des Metaversums schon frühzeitig in die Wohnzimmer der zukünftigen Bewohner der heute vor unserer Haustür stehenden schönen neuen, weil digitalen Welt.

Mit Staatsoberhäuptern auf der ganzen Welt, die im Takt der globalistischen Trommel des **build back better** (https://de.wikipedia.org/wiki/Build_Back_Better_World) (5) marschieren, und Unternehmen wie BlackRock, die alle erschwinglichen Wohnungen, Menschen wie Bill Gates, die alles Ackerland aufkaufen, werden Eigentum, Anonymität und Autonomie seitens der privaten Bürger schwieriger denn je. Für die Milliardärsklasse mit ihren Marionettenorganisationen wie das WEF und die Vereinten Nationen bietet das Metaversum das Potenzial, das gesamte Leben in digitale Gefängnisse zu verwandeln, in denen die Menschen für Dienstleistungen und Produkte in der digitalen Welt zur Kasse gebeten werden können, so Derrick Broze, The Last American Vagabond, 2021.

Nicht gewählte Bürokraten versuchen, die physische Welt in Besitz zu nehmen und zu kontrollieren, und schaffen gleichzeitig eine Parallelwelt virtueller Erfahrungen, um die realen zu ersetzen - von denen sie uns sagen, dass wir sie in naher Zukunft nicht mehr genießen können. Das virtuelle Büro, die virtuelle Schule und Ausbildung, die virtuelle Wohnung, die virtuelle Gemeinschaft, das virtuelle Essen und vieles

***mehr wird uns drastisch von dem Menschen entfernen,
der uns jetzt noch ausmacht.***

Was uns heute schwer fällt, zum Beispiel bezahlbaren Wohnraum in der Nähe der Arbeitsstätte zu finden, ist in der virtuellen Welt kein Problem mehr. Wir bauen uns ein virtuelles Haus, bezahlen mit virtueller Währung und wenn wir gegen die Regeln der Elite verstoßen, wird uns ja nur der Zugang zur virtuellen Welt versperrt werden. Nein, es wird uns der Zugang zu unserem künstlichen, aber einzigen Leben verwehrt: zu unserem Heim, unserer Arbeitsstätte, zu Familie und Freunden, Kunst und Kultur ... Aber der Reihe nach.

Von LifeLog über Facebook zu Meta

Am frühen Morgen des 4. Februar 2004 schaltete die Defense Advanced Research Projects Agency DARPA (BioLabor des US-Kriegsministerium Pentagon) ihr umstrittenes LifeLog Projekt ab, um mittags als **Facebook** (<https://www.rubikon.news/artikel/smarte-politik>) den seit 1945 westlich geschaffenen Konsumenten mittels Datenabschöpfung, Überwachung und anschließender Profilierung in die beginnende Unfreiheit einer Sowjetunion 2.0 zu überführen.

Das Auftauchen der allzu perfekten Whistleblowerin **Frances Haugen** (<https://greatgameindia.com/facebook-metaverse/>) 2021 war der hervorragend inszenierte Übergang einer Umfirmierung von Facebook zu Meta. Mittels neuer Firmenbezeichnung hat Zuckerberg rhetorisch den Begriff des Metaversums für sich gekapert – was zur Folge hat, dass viele Menschen dem Irrtum erliegen, das Metaversum gehöre beziehungsweise sei die Weiterentwicklung von Facebook – und gleichzeitig hat er sich von dem Druck des US-amerikanischen Kongresses befreit, der die Machtfülle des Konzerns aufbrechen wollte. Auch die negativen

Schlagzeilen verschwanden schlagartig. Nur die Börse hält sich weitestgehend zurück beziehungsweise zeigt sich als Desaster.

Neben Facebook/Meta sind auch Großkonzerne wie Microsoft oder **Nvidia** (<https://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/chiphersteller-nvidia-schreibt-rekordzahlen-und-setzt-voll-auf-das-metaverse/28076388.html>) (6) dabei, das Web 3.0 (7), das Metaversum inklusive virtueller (Krypto-)Währung nebst virtuellem Eigentum und Totalüberwachung zu erschaffen. Nebenbei tummelt sich eine Menge start-ups, um an dem sich noch im Backofen befindlichen Milliarden-Dollar-Kuchen ordentlich zu verdienen.

Als Neal Stephenson im Januar 2022 gefragt wurde, was er davon halte, dass Facebook in Meta umbenannt wurde, meinte er, dass es ihn nicht überrasche und **fügte** (<https://www.tor-online.de/magazin/science-fiction/snow-crash-neal-stephenson-im-interview>) an: „Unsere Aufmerksamkeit sollte aber auf das Geschäftsmodell gerichtet bleiben, das sich nicht verändert hat. Die Daten von Milliarden Nutzern, die sie freiwillig teilen, werden geerntet, um Reichtum und Macht zu steigern.“

Das **Metaversum** (<https://www.youtube.com/watch?v=EuIzVvQ1bZE>) ist als ein Sammelbegriff für digitale, dreidimensionale Erlebniswelten zu verstehen, in der die virtuelle und die reale Welt miteinander verschmelzen. Das Metaversum ist damit keine virtuelle Parallelwelt zur realen Welt, sondern es wird stattdessen ein verkörpertes Internet **IOB** (<https://www.youtube.com/watch?v=-0bXUxRqy8g>) (Internet of Body) sein, welches niemals abgeschaltet wird, niemals pausiert, nie zurückgesetzt werden muss und niemals endet. Wir werden uns ständig darin bewegen, lernen, spielen, arbeiten oder Freunde treffen. Anstatt uns ins Internet einzuloggen, werden wir uns andauernd in dieser virtuellen 3D-Welt befinden und mit den Milliarden miteinander vernetzten Computer um uns herum

verbunden sein. Auch wenn die digitalen Avatare heute eher noch Zeichentrickfiguren aus ihren Anfängen ähneln, es wird nicht mehr lange dauern, bis die Avatare optisch echten Menschen gleichen – eben uns selbst.

Zuckerberg **spricht** (<https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>) auf der Connect 2021 von einer neuen Generation des Internets, eben dem Web 3.0.

Jenseits von Brot und Spielen des untergegangenen römischen Imperiums findet sich im 21. Jahrhundert eine geschmack- und geruchlose Umgebung, deren Hauptfunktion darin besteht, uns an das Metaversum anzuschließen, während wir bereitwillig die intimsten Details unseres Lebens an nicht gewählte Technokraten preisgeben, die von der Idee des großen Umbaus der Gesellschaft und der globalen Wirtschaft besessen sind.

Das Metaversum verspricht, ein digitales Ökosystem zu werden, in dem virtuelle und erweiterte Realitäten die primären Technologien für die Verbindung mit dem Internet sind, und das, wie Mark Zuckerberg es nennt, „ein Gefühl der Präsenz und einen gemeinsamen physischen Raum“ ermöglicht, in dem Arbeit und Spiel neue Dimensionen erreichen.

Während Virtual Reality VR die Nutzer von der harten Realität ablenkt, nichts zu besitzen und in einem bürgerzentrierten Wohlfahrtsstaat zu leben, während sie in ihren Gondeln sitzen und auf ihr nächstes universelles Grundeinkommen in Form einer programmierbaren digitalen Währung warten, ist der Augmented Reality AR Aspekt des Metaversums eine Goldgrube für die Datenerfassung.

Prognostizierter Reichtum

Während Bloomberg, der Finanzdienstleister der Wallstreet, für 2024 bereits einen Marktwert im Bereich von 800 Milliarden US-Dollar für das Metaversum prognostiziert, verdienen schon heute Unternehmen wie Nike Millionen mit ihren virtuellen Produkten.

Zwischen April und August 2022 verkaufte Nike circa 7.000 Paar Schuhe der Marke **Cryptokick** (<https://coin-ratgeber.de/cryptokick-nike-tokenisiert-schuhe-auf-ethereum-blockchain/>), virtuelle Turnschuhe, die sich weder in der virtuellen noch in der realen Welt tragen lassen. Der durchschnittliche Preis betrug 1,1978 **Ether** (<https://coinmarketcap.com/de/currencies/ethereum/>) (Kryptowährung), die real in etwa 2.000 US-Dollar entsprechen. Ein von Takashi Murakami entworfenes Paar wurde sogar für umgerechnet 134.000 US-Dollar **verkauft** (<https://www.nytimes.com/2022/05/26/style/nike-nft-sneaker.html>) – viel Geld für einen virtuellen Gegenstand, der in keinsten Form genutzt werden kann. Somit hat Nike mit einem Turnschuh, den es gar nicht gibt, rund 14 Millionen US-Dollar erwirtschaftet – der feuchte Traum eines jeden Managers realisiert sich mit dem Metaversum.

Curzio Research, ein Finanzanalytiker, **kaufte** (<https://finance.yahoo.com/news/metaverse-real-estate-sells-record-075333766.html>) sein virtuelles Grundstück im Metaversum mit realen fünf Millionen US-Dollar. Wie immer äußern sich sofort Experten, dass sich die Umsatzmöglichkeiten in die Billionen entwickeln werden. Es gibt keinen schnelleren Weg zur Selbstenteignung, um das damit verbundene Ziel, real eigentumslos glücklich zu sein, zu erreichen.

Als sich der Rapper Snoop Dogg ein Grundstück im Metaversum kaufte – seinen **Sandkasten** (<https://www.youtube.com/watch?v=WD38OueA5zk>) –, wurde sofort das danebenliegende Grundstück für 450.000 US-Dollar verkauft. Snoop Dogg kann jetzt exklusive

Konzerte im Metaversum geben; ob sein Nachbar allerdings eingeladen wird ... darüber schweigt man sich im Netz aus.

Der französische Klima-Aktivist und Künstler, **Joanie Lemercier** (<https://joanielemercier.com/the-problem-of-cryptoart/>), der seinen Glauben an Nachhaltigkeit lebt, hat über das Metaversum Kurzvideos verkauft und musste anschließend feststellen, dass sein Non-Fungible-Token NFT Verkaufserfolg all seine bisherigen Klimaschutz-Bemühungen der CO₂-Einsparung mit einem Schlag vernichtet hat. Seine Reaktion darauf ist einzigartig: Er rät von den energieintensiveren Plattformen der Kryptowährung Ethereum ab und verweist auf Plattformen, die einen geringeren Energieverbrauch – und damit in seinen Augen CO₂-Ausstoß – haben. Gutgläubig der Werbung aufgesessen kann und wird er seinen Erfolg im Metaversum ausbauen. Seine Fans sind/werden treue Follower und sich auf immer mehr Plattformen anmelden.

Gerade mit dem Metaversum zeigt sich die Infantilisierung eines Großteils unserer Gesellschaft, eine Entwicklung, die direkt in die Hände der Great Reset-Agenda des Weltwirtschaftsforums WEF spielt. Unser Avatar – der Reisepass ins Metaversum –, die virtuelle Voodoo-Puppe unserer digitalen Identität, ist der Kern des IoB und stellt sicher, dass unsere persönlichsten Daten immer und überall aufgezeichnet werden, dass wir nichts von physischem Wert in einer erweiterten Realität besitzen, die wiederum von korporatistischen öffentlichen und privaten Einrichtungen aufgebaut wird, die unsere Daten zu dem einzigen Zweck sammeln und überwachen, um unser Verhalten zu ihrem Vorteil zu manipulieren.

Das Internet der Körper IoB im Metaversum

Unter anderem strebt der Great Reset eine Endlösung für nutzlose Menschen (8) an: Staatszentrismus im Sinne der Neuen Weltordnung, totale Kontrolle und Aufbewahrung in virtuellen Welten. Seit Jahren **behauptet** (<https://www.youtube.com/watch?v=CVIy3rjuKGY&t=946s>) Klaus Schwab vom World Economic Forum WEF, dass die sogenannte vierte industrielle Revolution zu einer Verschmelzung unserer physischen, biologischen und digitalen Identitäten führen wird. Das Metaversum verspricht, seine Behauptung wahr zu machen. Wie Zuckerberg in seiner Connect 2021 Keynote sagt:

„Es wird neue Wege geben, mit Geräten zu interagieren, die viel natürlicher sind ... Anstatt zu tippen oder zu klopfen, werden Sie in der Lage sein, mit Ihren Händen zu gestikulieren, ein paar Worte zu sagen oder sogar Dinge zu tun, indem Sie an sie denken.“

Menschliche Körper sind mit einer Fülle von Sensoren verbunden, die persönliche Daten über interoperable Netzwerke weitergeben können – eine neue Ära des Transhumanismus – und niemanden interessiert es. In seiner Keynote spielt Zuckerberg auf das IoB-Ökosystem im Kontext des Metaversums an, wenn er sagt:

„Wir glauben, dass neuronale Schnittstellen ein wichtiger Teil davon sein werden, wie wir mit [Augmented Reality] AR-Brillen interagieren, genauer gesagt, (Elektromyographie) EMG-Eingaben von den Muskeln an Ihrem Handgelenk, kombiniert mit kontextbezogener (Künstlicher Intelligenz) KI.“

„Sie werden in der Lage sein, eine Textnachricht zu senden, indem Sie nur daran denken, Ihre Finger zu bewegen“, fügt er hinzu.

Wenn genügend biologische Daten aus dem IoB gesammelt sind, kann der Mensch gehackt werden, so Yuval Harari **2020** (<https://www.youtube.com/watch?v=eOsKFOrW5h8>) ... wie ein Mantra trägt er diesen Satz seitdem vor sich her. Biologische Daten

und Rechenleistung. Er hat sogar eine Formel aufgestellt, von der er glaubt, dass sie die entscheidende Gleichung für das Leben im 21. Jahrhundert sein könnte:

$B \times C \times D = AHH$ — das heißt, biologisches Wissen multipliziert mit Rechenleistung multipliziert mit Daten ergibt die Fähigkeit, Menschen zu hacken.

Dabei sollte man beachten: Wer gehackt ist, wird umprogrammiert. Meines Erachtens brauchen wir das nicht in Frage zu stellen — wir haben es hier mit der erweiterten Form der mind control Programme des von der Tavistock Klinik mit den angelsächsischen Geheimdiensten geleiteten MK-Ultra Projekten zu tun. Was zu Zeiten von Web 2.0 noch nicht möglich ist, wird mit Web 3.0 umgesetzt sein.

Wenn Harari dümmlich vor sich her säuselt: „Die Macht, Menschen zu hacken, kann natürlich für gute Zwecke eingesetzt werden, etwa für eine viel bessere Gesundheitsversorgung“, dann beruhigt das den Mainstreamer und keiner von denen hört zu, wenn Harari weiter ausführt:

„Aber wenn diese Macht in die Hände eines Stalin des 21. Jahrhunderts fällt, wird das Ergebnis das schlimmste totalitäre Regime in der Geschichte der Menschheit sein, und wir haben bereits eine Reihe von Bewerbern für diesen Job.“

Regierungen und Unternehmen werden uns besser kennen als wir uns selbst, mehr über uns wissen als irgendjemand sonst; unsere Entscheidungen werden vorhersehbar und niemand wird sie davon abhalten, uns in ihrem Sinne zu manipulieren. Die Gesellschaft wird komplett auf den Kopf gestellt, die heimliche Elite wird die Macht haben, jedes Mitglied der Gesellschaft zu hacken.

Und je mehr Geräte mit dem Metaversum verbunden sind, desto mehr Daten kann diese Elite sammeln; je intimer diese Geräte sind, desto intimere Daten werden gesammelt und wer auch immer über diese Daten verfügt, wird unser Leben kontrollieren, manipulieren, eventuell sogar ausschalten.

Das wirft ernsthafte ethische Fragen auf – darüber, wie diese Daten gesammelt werden, wohin sie gehen und wer Zugang zu diesen Daten haben wird. Im Juni 2020 erklärte (<https://www.youtube.com/watch?v=-0bXUxRqy8g>) WEF-Fellow Xiao Liu:

„Es ist jetzt Zeit für das Internet der Körper. Das bedeutet, dass unsere körperlichen Daten über Geräte gesammelt werden, die implantiert, verschluckt oder einfach nur getragen werden können und riesige Mengen an gesundheitsbezogenen Informationen generieren“ und fügt hinzu:

„Die Flut von Daten, die durch solche Technologien gesammelt werden, bringt unser Verständnis dafür voran, wie menschliches Verhalten, Lebensstil und Umweltbedingungen unsere Gesundheit beeinflussen. Sie hat auch den Begriff der Gesundheitsfürsorge über das Krankenhaus oder die Praxis hinaus auf das tägliche Leben ausgedehnt.“

Zumindest spricht Xiao Liu die Risiken des nicht vorhandenen Datenschutzes über Cyberangriffe bis hin zur „Ausschaltung“ des Menschsein an. Eine Diskurs dazu in Konzern- und Lizenzmedien ist nicht auszumachen; die freien Medien im deutschsprachigen Raum schauen nicht wirklich hin, detaillierte Informationen findet man nur außerhalb dieser Sprachzone.

Und warum werden überhaupt Daten gesammelt, wenn doch mittels Gesichtserkennung, Geolokalisierung, Kontaktverfolgung

jede Regierung, jedes Unternehmen in Echtzeit sehen kann, was der „Überwachte“ sieht, tut, wohin er geht, wen er trifft, was er sagt, ja denkt? Es geht darum, die gesammelten Daten dahingehend zu verwenden, unser Verhalten den korporatistischen Verordnungen anzupassen. „China's social credit system“ steht stellvertretend dafür, was uns mit der Neuen Weltordnung der Technokratie erwartet.

Quellen und Anmerkungen:

(1) Interessant ist, dass das Wort Avatar (avatāra) dem Sanskrit entnommen ist und sich auf das Herabsteigen, die Herabkunft, das Herabkommen überirdischer Wesen auf die Erde in veränderter Gestalt, so wie die Erscheinung selbst, bezieht.

(2) Matthew Ball, der ehemalige Chefstrategie von Amazon Studios,

dazu

<https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>):

„Das Metaversum ist ein massiv skaliertes und interoperables Netzwerk von in Echtzeit übertragenen virtuellen 3D-Welten, die synchron und dauerhaft von einer praktisch unbegrenzten Anzahl von Nutzern mit einem individuellen Gefühl der Präsenz und mit Kontinuität der Daten wie Identität, Geschichte, Berechtigungen, Objekte, Kommunikation und Zahlungen, erlebt werden können“

und **weiter** (<https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>):

„Zuerst muss man das zugrundeliegende Universum schaffen (Infrastruktur, die den gleichzeitigen Zugriff ermöglicht), dann muss man seine physikalischen Gesetze und Regeln definieren (Standards und Protokolle), dann muss man es mit Leben füllen (Inhalt), das die Mühe wert ist, sich entwickelt und sich gegen den Selektionsdruck durchsetzt. Mit anderen Worten: Gott erschafft und gestaltet die Welt nicht, als wäre sie ein Miniaturmodell, sondern lässt sie auf einem weitgehend leeren Tableau wachsen.“

(3) Bemerkenswert ist, dass Stephenson, der einer Familie entstammt, die schon seit Generationen, für die ARPA, DARPA und die NSA gearbeitet hat, in den frühen 2000er Jahren sieben Jahre lang bei Jeff Bezos' Raumfahrtunternehmen **Blue Origin** (<https://www.nealstephenson.com/blue-origin.html>) angestellt war – Jahre, in denen sich das Unternehmen auf die Entwicklung alternativer Antriebssysteme konzentrierte. Anschließend wechselte er zu **Magic Leap** (<https://www.magicleap.com/news/introducing-neal-stephenson-chief-futurist>), einem in Florida ansässigen Augmented-Reality AR Unternehmen. Ein genauerer Blick auf Stephensons Werk offenbart einige interessante Themen, denn die **Liste** (<https://www.nealstephenson.com/books/>) der in seinen Büchern behandelten Themen liest sich wie die künstlich gesetzten Arbeitsthemen des World Economic Forum (WEF): Klimawandel, globale Pandemien, biologische Kriegsführung, Nanotechnologie, Geo-Engineering, Robotik, Kryptografie, virtuelle Realität und so weiter und so fort. Tatsächlich hat Stephenson nicht nur über das Metaversum geschrieben – er ist auch derjenige, der den Begriff Avatar in die westliche Zivilisation gebracht hat –, sondern es wird ihm auch nachgesagt, mit seinem Buch **Cryptonomicon** (<https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/profiles/article/87390-neal-stephenson-s-shock-doctrine.html>) die Grundlage für das Konzept der Kryptowährung skizziert zu haben. Wie auch bei anderen **Science-Fiction Autoren** (https://www.bibliotecapleyades.net/luna/esp_lunaiapetus01.htm) festgestellt, ist Stephenson offensichtlich in mehr eingeweiht, als wir auch nur erahnen können – siehe auch sein neuestes Werk: **Termination Shock** (<https://www.nealstephenson.com/termination-shock.html>). Und seine engen Beziehungen zu milliardenschweren Technokraten wie Bezos und korporatistischen Philanthropen wie **Gates** (<https://mashable.com/article/bill-gates-neal-stephenson-tesla-yr>) sind mehr als nur ein Verdacht, dass er nur nebenbei als Autor fungiert.

(4) Im Roman Snow Crash flüchten sich die Menschen immer wieder aus der von Hyperinflation, extremer sozialer Ungleichheit, Anarchie und Gewalt geprägten Realität ins Metaversum, einer futuristischen Parallelwelt, in der die Menschen als Avatare künstliche Abbilder ihrer selbst leben. Damit lässt sich Snow Crash – es handelt sich um einen Computervirus, der auch Menschen infizieren kann – schon fast als Prophezeiung **lesen**

https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash).

(5) Länder wie Deutschland werden gerade in den Ruin getrieben, um die totalitäre Agenda des build back better auch hier umzusetzen

(6) Das entzückende kleine Monster **Robotaxi**

<https://www.nvidia.com/de-de/self-driving-cars/robotaxi/>) (in

Kooperation mit ZOOX/amazon) wird von **NVIDIA DRIVE**

<https://www.nvidia.com/en-us/self-driving-cars/>) angetrieben,

die auch mit Volvo, SAIC und anderen zusammenarbeitet, um die Zukunft des Transportwesens neu zu erfinden, und bereits 8 Milliarden Dollar für die nächsten sechs Jahre in der Pipeline hat.

Interessante **Aktionäre**

<https://www.investopedia.com/articles/insights/120816/top-3-shareholders-nvidia-corporation-nvda.asp>).

(7) In der ersten Form des Internets Web 1.0 gab es mehr oder weniger nur die Möglichkeit, Texte zu lesen – auch deshalb, weil normale Menschen noch nicht über das Wissen verfügten, selbst Inhalte zu veröffentlichen. Das technische Fachwissen als auch tiefe Kenntnisse der Codierung waren einfach nicht vorhanden beziehungsweise bekannt. Die nächste Iteration des Internets, das heutige Web 2.0, ermöglicht es normalen Nutzern, Inhalte sowohl zu lesen als auch zu veröffentlichen. Das Internet ist nunmehr als interaktiv zu verstehen, ebnete es doch den Weg für die Schaffung sozialer Netzwerke, die es den Nutzern ermöglichten, sich zu vernetzen und etwas zu schaffen. Gleichzeitig haben wir uns damit in die Big Data Falle der Unternehmen gegeben, die nicht nur unsere Daten sammeln und uns kontrollieren, wir sind dadurch auch den Schritt in die Technokratie angetreten, die mit der Zensur

erstmal flächendeckend öffentlich geworden ist. Web 3.0 soll ein um Blockchain und Kryptowährung herum neu strukturiertes Internet sein, sodass zum Beispiel aufgrund der Dezentralisierung keine Nutzerdaten mehr kontrolliert werden können. Das hätte auch zur Folge, dass Zensur nicht mehr stattfinden kann, da Inhalte weder verändert noch gelöscht werden können. Dass auch nicht einmal annähernd diese Versprechen gehalten werden, ist ausführlich im Artikel beschrieben: Kryptowährung und Non-fungible token NFT (Grundlage für Eigentum im Internet) sind die Standbeine der Technokratie und werden durch die Tokenisierung ihre Macht entfalten.

(8) Yuval Harari stellte

<https://twitter.com/ZombyWoof2022/status/1594680024690409472>) einmal die beunruhigende Frage: „Was soll man mit all diesen nutzlosen Menschen machen?“ Harari ist ein intelligenter Mann, daran besteht kein Zweifel, aber seine Intelligenz hat ihn anscheinend an den Rand des Wahnsinns getrieben.

Dieser Artikel erschien bereits auf www.rubikon.news.



Birgit Naujeck, Jahrgang 1963, ist nicht in der DDR aufgewachsen, aber wurde durch die DDR sozialisiert. Sie hat lange Jahre in unterschiedlichen Ländern als Projektmanagerin in der Informationstechnologie gearbeitet. Die Natur- und Umweltschützerin lebt derzeit am Rhein, arbeitet aber bereits an der Umsetzung ihres Kindheitstraums: ein Leben in der Natur mit Tier und Mensch. Aus ihrer Opposition zur Technokratie wendet sie sich deutlich gegen 5G, Transhumanismus, jegliche Eugenik und die Entkörperung unserer Sprache, die dazu führt, dass Geschichte und Geschlecht umgeschrieben

werden.

Dieses Werk ist unter einer **Creative Commons-Lizenz (Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>) lizenziert.

Unter Einhaltung der Lizenzbedingungen dürfen Sie es verbreiten und vervielfältigen.