

# Tödliche Programmierung

von KLAUS MÜCKE

*Meinen Kindern und der Zukunft der Erde gewidmet*

## PRÄLUDIUM 1 – ODER DASS SOWAS VON SOWAS KOMMT (NENA)

Wetsumax Aruschnabor, ein angesehenener und erfolgreicher Unternehmer, der mit religiösen Kultgegenständen seine Umsätze von Jahr zu Jahr steigern konnte und sich dementsprechend gut in den verschiedenen Glaubenssystemen der Arowianer auskannte, obwohl er – bis zu seinem verhängnisvollen Sturz – selbst keine besonders ausgeprägte religiöse Einstellung hatte und sich zu keiner Religionsgemeinschaft zugehörig fühlte. Die Geschäfte liefen in letzter Zeit extrem gut; denn auf der 76. Kolonie der Arowianer, die sich am äußersten Rande des der Erde gegenüberliegenden Spiralarms der Galaxis befand, grassierte seit einigen Jahren der Glaube, dass man sich das jenseitige Paradies durch entsprechende Investitionen in Kultgegenstände, durch die die eigenen Ahnen geehrt werden sollten, erkaufen könnte.

Doch jetzt zu dem verhängnisvollen Unfall, der das Schicksal der Erdbewohner, die übrigens von den Arowianern noch gar nicht entdeckt worden waren, besiegeln sollte: Wetsumax Aruschnabor war gerade mit seiner Steuererklärung fertig geworden und stellte mit Erschrecken fest, dass er über seine Verhältnisse gelebt hatte und die anstehenden Zahlungen an die zentrale arowianische Finanzbehörde ihn wieder einmal an den Rand des Ruins bringen würden. Er dachte: „Hört das denn niemals auf?“ und ging aus seiner Behausung, um sich eine Flasche kühlen Werust – ein beliebtes berauschend wirkendes Getränk – zu holen, das er in seinem eigens dafür errichteten Felsenkeller lagerte. Er wusste – wie er meinte – im Dunkeln genau, wo die kostbaren Flaschen standen und da er keine Zeit verlieren wollte, machte er erst gar nicht das Licht an, sondern schritt behände die Treppe des Kellers hinunter.

Er hörte noch den gewaltigen Rums, den das Exoskelett seines Schädels machte, als es gegen einen niedrigen Deckenvorsprung knallte, und konnte noch „Katarätsch“ – einen wenig feinen Ausdruck in der Sprache der Arowianer – ausstoßen und denken: „Blödes naturalistisches Imitat eines Felsenkellers“, dann verlor Wetsumax Aruschnabor das Bewusstsein. Seine Lebensgefährtin – Netsumaxia – hörte den furchtbaren Krach, und rief reflexartig: „Oh Gott, mach doch draußen das Licht an!“ Das hätte sie am besten nicht sagen sollen; denn nun passierte eine Kette höchst unglücklicher Missverständnisse, die – ich möchte es gleich vorwegnehmen – zum vollkommenen Niedergang der bis dahin so erfolgreichen und seit Jahrmillionen in Frieden lebenden arowianischen Zivilisation führte. Bis es allerdings dazu kam, wurde von den Arowianern noch ein halbes Dutzend galaktischer Zivilisationen ausgelöscht. Erst die Begegnung mit den Paciphilianern machte ihrem mörderischen Treiben ein Ende – auch dazu gleich mehr.

Wetsumax Aruschnabor hatte zwar das Bewusstsein verloren, doch sein Unbewusstes war noch empfangsbereit – allerdings nicht ganz im Sinne von Netsumaxias Aufschrei. Die Erwähnung von Gott als Ausdruck des Erschreckens fasste Wetsumax' Unbewusstes als Erscheinung von Gott selbst auf. Aruschnabors Unbewusstes verwandelte „draußen“ in „Jenseits“ und „Licht“ in „Erleuchtung“. Und so phantasierte er in seiner üblen Stimmung, Gott habe sich ihm offenbart und ihm den heiligen Auftrag gegeben, dafür zu sorgen, allen Lebewesen die Erleuchtung zu schenken, indem sie so schnell wie möglich entkörperlicht werden, um als immaterielle Einheiten im Jenseits wahre Seinsfreuden erleben zu können – kurz – sie sollten vernichtet werden. Gott befahl ihm, wie er dachte, sein Leben in den Dienst dafür zu stellen, die Arowianer zu bekehren und sie davon zu überzeugen, all ihre Macht, ihre technischen und finanziellen Mittel und ihre intellektuelle Überlegenheit dafür zu nutzen, um selbstlos diese heilige Mission zu erfüllen. Und Aruschnabor hörte Gott sich ihm offenbaren: „Erst wenn jedes Lebewesen im Universum die Gnade der Erleuchtung

erfahren hat, dürft ihr Aurowianer dafür sorgen, mittels vollkommener Selbstvernichtung erleuchtet ins Paradies einzukehren. Wenn ihr diese Mission nicht vollständig erfüllt, dann seit ihr verdammt bis in alle Ewigkeiten.“ Dass Gott solche bedrohlichen Züge in Aruschnabors Kopf angenommen hatte, war – aber das wusste er ja nicht – der Beschäftigung mit der aurowianischen Finanzbehörde geschuldet, die keine Gnade und kein Erbarmen kannte, wenn es darum ging, die finanziellen Beiträge für das Gemeinwesen einzutreiben.

Als Aruschnabor aus seiner Bewusstlosigkeit aufwachte, nahm das Verhängnis seinen Lauf. Nach Jahren der ruhelosen Pilgerschaft und der beständigen Missionierung hatte Aruschnabor dank seiner hervorragenden und charismatisch wirkenden Redekunst das Unmögliche vollbracht. Die Mehrheit der Aurowianer nahm seinen Glauben vorbehaltlos an. Jedem Lebewesen und jeder Zivilisation, die den Aurowianern bekannt waren, schenkten sie in ihrer Güte und Selbstlosigkeit – wie sie meinten – die Erleuchtung. Ja, sie waren so sehr von ihrer religiösen Überzeugung ergriffen, dass sie sich wunderten, dass es Lebewesen und Zivilisationen gab, die sich gegen ihre Erleuchtung wehrten. Ein richtig gutes Gewissen hatten die Aurowianer erst dann, wenn sie einen vor Leben strotzenden Planeten in eine leblose Wüste verwandelt und den Prozess einer komplizierten Milliarden Jahre dauernden biologischen Evolution innerhalb weniger Tage rückgängig gemacht hatten.

## PRÄLUDIUM 2 – ODER: JEDER FINDET EINMAL SEINEN MEISTER

In den Außenbezirken der der Milchstraße nach intergalaktischen Maßstäben relativ nahen Canis-Major-Zwerggalaxie, die aus etwa einer Milliarde Sterne besteht, konnte sich über Jahrtausende mehr oder weniger ungestört von äußeren Einflüssen eine Zivilisation entwickeln, der – vor ihrer Begegnung mit den Aurowianern – Kriege und lebensfeindliche Ideologien oder Glaubenssysteme nahezu unbekannt waren – zumindest konnten sich solche (selbst-)zerstörerischen Ideen nicht durchsetzen. Für die voraurowianische Epoche wurde den Angehörigen dieser extragalaktischen Zivilisation von ihren eigenen Chronisten der Name Paciphilianer – die Friedliebenden – gegeben. Und tatsächlich in der gesamten Canis-Major-Zwerggalaxie gab es Tausende von hoch entwickelten Kulturen der unterschiedlichsten Lebensformen und keine einzige dieser Kulturen hatte eine feindselige Einstellung dem Leben gegenüber oder schätzte das Jenseits höher als das Diesseits. Alle lebten in Frieden und Harmonie miteinander. Es war ein Traum gegenseitiger Achtung und Wertschätzung. Und so waren die Paciphilianer vollkommen unvorbereitet als es zum ersten Kontakt mit der gewaltigen Raumflotte der Aurowianer kam, die von der obersten aurowianischen Erleuchtungsbehörde den Auftrag erhalten hatte, allen Lebensformen der Canis-Major-Zwerggalaxie die Erleuchtung durch Vernichtung zu schenken. Die Flotte war aufgrund der Zeitdilatation bei einer durchschnittlichen Geschwindigkeit von 99 % der Lichtgeschwindigkeit seit ungefähr 1.200 Jahren Eigenzeit unterwegs – also etwa fünf aurowianische Generationen und legte in dieser Zeit die 60.000 Lichtjahre Entfernung zur Canis-Major-Zwerggalaxie zurück.

Als die Paciphilianer das Herannahen der aurowianischen Flotte wahrnahm, waren sie hocherfreut über den von ihnen selbstverständlich erwarteten freundschaftlichen Kontakt zu einer so fortschrittlichen Zivilisation. Ein paciphilianisches Begrüßungs-Komitee wurde zusammengestellt und näherte sich den Aurowianern mit 99,9 % der Lichtgeschwindigkeit, was für die enorme technische Überlegenheit der Paciphilianer sprach. Endlich, so dachten die Aurowianer, eilte eine Zivilisation ihrer ersehnten Erleuchtung freudig entgegen. Und als die Paciphilianer herannahten wurden sie freudig unter Beschuss genommen. Diese Attacke kam für die Paciphilianer so vollkommen unerwartet, dass ihnen keine Zeit blieb, abzudrehen. Alle Raumschiffe bis auf eines wurden zerstört. Und das letzte torkelte schwer getroffen – zurück zur nächsten planetaren Basis der Paciphilianer, die nun vor der gewaltigen Aufgabe standen, entsprechende Waffen- und Schutzsysteme innerhalb der bis zur Ankunft der aurowianischen Flotte verbleibenden Zeit zu entwickeln. Das unmöglich Erscheinende gelang und die Aurowianer wurden vernichtend geschlagen.

Die Wissenschaftler/innen der Paciphilianer errechneten, dass die Arowianer von der Milchstraße kamen und nahmen nun unzulässig verallgemeinernd an, dass alle Zivilisationen dieser Galaxis eine Bedrohung darstellten und so entwickelten sie das Projekt Quarantäne, das zum Ziel hatte, alle Raumfahrt treibenden Zivilisationen der Milchstraße so zu schwächen, dass sie die Raumfahrt aufgeben mussten und ihre Planeten nicht mehr verlassen konnten. In bestimmten hartnäckigen Fällen wurde auch eine vollkommene Zerstörung zumindest in Kauf genommen. Aufgrund ihres enormen technischen Könnens gelang es den Paciphilianern sämtliche arowianische Kolonien voneinander zu isolieren und schließlich den arowianischen Heimatplaneten unter intergalaktische Aufsicht zu stellen und eine unbefristete Quarantäne zu verhängen, die immer wieder mit Hilfe von arowianischen Selbstmordattentäter/innen zu durchbrechen versucht wurde, was jedoch regelmäßig scheiterte.

## DIE PACIPHILIANISCHE FINANZKRISE

Als das Einflussgebiet der Paciphilianer sich immer mehr ausbreitete, kam es zu einem ungeahnten Aufschwung der Industrieproduktion und des Handels und fortwährendes wirtschaftliches Wachstum schien möglich zu sein. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung konnte sich die Ideologie des Neonihilismus durchsetzen, die nichts anderes gelten ließ als den freien Markt. Und so kam es zu einer Aufspaltung von Paciphilianern, die reicher und reicher und Paciphilianern, die ärmer und ärmer wurden. Jahrmillionen des Lebens in sozialer Gerechtigkeit und ökologischer Nachhaltigkeit waren mit einem Schlag vergessen und es zählte nichts mehr, nur noch Gewinnmaximierung um jeden – aber auch jeden – Preis. Um den Reichtum der Reichen noch zu mehren, wurden Finanzinstrumente und -produkte entworfen, die immer höhere Renditen versprachen. Dabei wurde – nicht aus Mangel an Intelligenz, sondern aufgrund von Raffgier oder Verarmungswahn – vollkommen vergessen, dass es in einem begrenzten Universum kein unbegrenztes Wachstum geben konnte. Simple Zinseszinsrechnungen wurden vollkommen aus dem Bewusstsein verbannt, nur um sicherzustellen, dass die Ideologie des unbegrenzten Wachstums sich ungehindert entfalten konnte.

Wenige Wissenschaftler/innen warnten zwar vor einer solchen Wachstumsideologie wurden aber schnell als Feinde des freien Wettbewerbs, als Spaßverderber und unverbesserliche Pessimisten diffamiert, oder als weltfremde Spinner und Verschwörungstheoretiker der Lächerlichkeit preisgegeben. Diese Wissenschaftler versuchten zu beweisen, dass beständiges Wachstum in letzter Konsequenz tödlich ist, indem sie von einer eher konservativen durchschnittlichen Rendite von 5 % ausgingen – manche Anleger/innen forderten bis zu 20 % Rendite – und den Ertrag nach der für paciphilianische Verhältnisse relativ kurzen Zeitspanne von 10.000 Jahren berechneten. Immerhin existierten die Paciphilianer schon seit etwa 657 Millionen paciphilianischen Jahren, was ungefähr 1.127.000.000 Erdjahren entsprach. Daraus errechnete sich für ein Corell – die kleinste Währungseinheit der Paciphilianer, wobei 100 Corell ein Coral<sup>1</sup> sind – ein Wert von  $1,05^{10.000} = 7,81611066 \times 10^{211}$  Corells =  $7,81611066 \times 10^{209}$  Euros (Erde). In Gold ausgedrückt wären das bei einem Goldpreis von 14.000 Euro pro Kilogramm genau  $5,58293619 \times 10^{205}$  kg. Damit käme man auf eine Masse, die  $6,2604128 \times 10^{152}$  so groß wäre wie die Masse des gesamten Universums<sup>2</sup>. Sie glauben den paciphilianischen Wissenschaftlern nicht? Rechnen Sie doch selbst?!

Alle Warnungen wurden aber nicht gehört, weil sie nicht gehört werden sollten. Schließlich propagierten schon seit Jahrtausenden finanzkräftige Interessengruppen einen von staatlichen Regulierungen befreiten und grenzenlosen Markt und sponserten entsprechende Initiativen wie „Verein zur Förderung des freien intergalaktischen Handels“ und „Neue soziale Wirtschaftsfreiheit“, die mit

<sup>1</sup>Ein Coral entspricht ungefähr einem irdischen Euro Anfang des 21. Jahrhunderts irdischer Zeitrechnung.

<sup>2</sup>Die Masse des Universums lässt sich näherungsweise wie folgt berechnen:  $((299.792.458 \text{ hoch } 3) \text{ mal } 31.557.600 \text{ mal } 14.000.000.000) / (2 \text{ mal } 6,67428 \text{ mal } (10 \text{ hoch } (-11))) \text{ kg} = 8,91784036 \times 10^{52} \text{ kg}$

Milliarden Corals die öffentliche Meinungsbildung bestimmten, so dass Slogans wie „Erfolg durch Leistung“, „Jeder ist für sich selbst verantwortlich“, „Freier Handel für freie Bürger“, „Es gibt kein Recht auf Faulheit“ und „Armut ist Dummheit“ zu selbstverständlichen Überzeugungen wurden. Bald glaubten die kleinen Leute, dass sie den Gürtel enger schnallen müssten, um das Wirtschaftswachstum nicht zu gefährden, was meinte die Zinserträge der Begüterten zu sichern. Sie glaubten auch, dass Arbeitszeitverlängerung das Mittel zur Schaffung neuer Arbeitsplätze sei, sie glaubten, dass Versicherungen und Banken Vertrauen verdienten und Werte schufen, von denen sie im Alter in Wohlstand leben konnten. Und glaubten, dass Manager selbstverständlich das Recht hätten, 400mal so viel zu verdienen wie normale Mitarbeiter, denn sie mussten ja auch 400mal so viel bzw. 400mal so schwer arbeiten. Sie hätten auch geglaubt, dass  $2 + 2$  gleich 5 ist, wenn es entsprechend propagiert worden wäre.

Man musste diesen hanebüchenen Unsinn glauben, denn es stand in den Medien und im intergalaktischen Netz. Und die schlecht bezahlten, von Arbeitsintensivierung und Konkurrenzdruck zermürbten und aufgrund des eklatanten Zeitmangels nur schlecht informierten Journalisten mussten verbreiten, was sich schon längst als Ammenmärchen erwiesen hatte. Nicht willfähige Journalisten waren nicht lange Journalisten. Und die freie Presse wurde gelobt, weil sie so frei und offen den Standpunkt des Eigentümers ebendieser Medien vertrat und keiner merkte es oder wollte es merken. Und dann kam, was kommen musste: Der große Crash, der natürlich wieder mal so richtig hart diejenigen traf, die absolut nichts mit seinen Ursachen zu tun hatten: Die kleinen Leute.

## DIE ENTDECKUNG DER ERDE

Gerade in der nun vom Neoneihilismus angefachten massiven Finanz- und Wirtschaftskrise, die bereits seit 50.000 paciphilianischen Jahren ihre verheerenden Auswirkungen zeigte und intergalaktische Dienstleistungs- und Industrieunternehmen, ja ganze Planeten ruinierte, entdeckten die Paciphilianer die irdische Zivilisation, die ganz in der Nähe ihres äußersten Vorpostens lokalisiert worden war. Die Paciphilianer erkannten, dass die Terraner vielleicht eine der größten Bedrohungen waren, denen sie je begegnet waren; denn das Aggressionspotential, der Expansionswillen und das auf diesem Planeten weit verbreitete rücksichtslose Vorgehen gegen Schwächere sprachen für sich. Berechnungen gingen davon aus, dass es nur noch circa 190.000 Jahre brauchte, bis die Erdlinge sich über die gesamte Milchstraße ausbreiten würden. Sicherlich würden sie bei der Kolonisierung des Weltraums so wenig zimperlich wie auf ihrem eigenen Planeten vorgehen.

Von außen wirkte die Erde wie ein blaues Paradies und es war – auf den ersten Blick – kaum zu verstehen, weshalb die Terraner eine Bedrohung für die Galaxis darstellen sollten. Die Paciphilianer beobachteten in dem enorm kurzen Zeitraum seit dem Beginn der Sesshaftwerdung der Menschen ihre Entwicklung. Aufgrund der seit dem großen Crash extrem beschränkten Finanzmittel waren die Paciphilianer nicht mehr in der Lage, eine große Raumflotte in der Nähe der Erde zu stationieren, um nötigenfalls die geeigneten Quarantäne-Schritte einzuleiten. Allerdings stellten die Paciphilianer verzweifelt fest, dass viele Bewegungen, die sie durch gezielte und unmerkliche Beeinflussung einzelner Menschen mit anstießen und die im Sinne der Lebenserhaltung und des sozialen Zusammenlebens Gutes vollbringen und eine friedliche und lebensbejahende Einstellung hervorrufen sollten, fast regelmäßig zu bösartigen und gewalttätigen, Krieg und Ausbeutung hervorrufenden Ideologien mutierten.

Immer wenn von solchen Entwicklungen durch die Mitarbeiter/innen des paciphilianischen Vorpostens berichtet wurde und das dortige Gremium tagte, das vom intergalaktischen paciphilianischen Rat mit autonomen Entscheidungsbefugnissen ausgestattet war, meldete sich schon seit mehreren Jahrhunderten der begnadete Redner Catorius Vervelnimax mit seiner immer gleich lautenden Forderung, die er von seinem berühmten Namensgeber Cato Censorius entlehnt hat und an jeden seiner Redebeiträge hängt: „Ceterum censeo culturam hominum aut esse delendam aut esse pacan-

dam.“ Die Eltern von Catorius Vervelnimax untersuchten und analysierten nämlich die Entscheidungsprozesse im frühen Römischen Reich. Dabei waren sie sehr beeindruckt von der Durchsetzungsstärke des Cato Censorius, der es schließlich schaffte, die Römer von der Notwendigkeit des Krieges gegen die Karthager zu überzeugen. Es hätte auch andere friedliche Lösungen gegeben.

Als alle bisherigen Anstrengungen versagten, die Stärken der Menschen für friedliche und lebensbejahende Ziele zu nutzen, ließen sich die Mitglieder des Rates von Catorius endlich überzeugen zu handeln.

## EIN GENIALES PROGRAMM

Auf Catorius Betreiben entwickelten die Paciphilianer zum Ende des 20. Jahrhunderts irdischer Zeitrechnung ihr so geniales wie mörderisches Infiltrationsprogramm. Dabei ging es um nichts weniger als eine entsprechende Neu- bzw. Überprogrammierung aller dafür erreichbaren Kinder und Jugendlichen der Menschen. Junge menschliche Gehirne waren nämlich – wie die Paciphilianer – herausfinden, extrem form- und beeinflussbar. Außerdem verfügten junge Menschen über eine große Begeisterungsfähigkeit. Günstige Voraussetzungen also, um sie entsprechend zu programmieren. Die gesellschaftlichen und technischen Bedingungen für einen derartigen absolut kostengünstigen und minimalistischen Eingriff waren zudem optimal: Es war noch gar nicht lange her, da hatten die Menschen Rechenmaschinen entwickelt, die sie Computer nannten. Diese Maschinen erleichterten den Alltag der Menschen, eröffneten neue Möglichkeiten in ganz unterschiedlichen Bereichen (Medien, Kreativität, Produktion etc.) und revolutionierten die Kommunikation zwischen ihnen in einem bis dahin noch für unvorstellbar betrachteten Ausmaß. Da die Entwicklung des Computers und ihre Vernetzung untereinander eine der größten technischen Revolutionen – vielleicht sogar die größte Revolution – in der Geschichte der Menschheit war, hatten die Menschen zunächst große Schwierigkeiten, die Umwälzungen zu verstehen, die mit dieser neuen Technologie einhergingen: Es gab keine vergleichbaren Erfahrungswerte und die Kompetenz der Menschheit im Umgang mit diesen Errungenschaften und ihren Auswirkungen ging praktisch gegen Null.

Die Paciphilianer nutzten diesen Umstand und starteten ihr Projekt, das im Grunde eines von drei für die Paciphilianer günstigen realisierbaren Zielvorgaben erfüllen sollte. Für die Menschheit war aber nur eines dieser Ziele wirklich erstrebenswert. Erstes mögliche Ziel des Projekts: Als Maßnahme der paciphilianischen Selbstverteidigung sollten so viele junge Erdbewohner wie möglich und erreichbar einem Schulungsprogramm unterworfen werden, das am Endpunkt der Entwicklung entweder direkt in einen globalen – auch mit Atombomben geführten – Krieg führen sollte, der die Menschheit wieder in die Steinzeit zurückbomben und dann zusammen mit der – aufgrund des radioaktiven Fallouts – erhöhten Mutationsrate die Friedfertigkeit der Menschen erhöhen sollte.

Das Projekt barg aber auch noch ein anderes Potential in sich: Da die Programmierung der Menschen sehr viel Zeit in Anspruch nahm und besonders die jungen – meist männlichen – Erdlinge mehrere Stunden an ihre Computerbildschirme – im wahrsten Sinne des Wortes – fesselte, wurde fast ihr ganzer Erfindungsreichtum, ihr Handlungsdrang und ihre strategische Intelligenz für die Erfüllung der von den Programmen geforderten destruktiven virtuellen Handlungen aufgebraucht. Es blieb kaum mehr kreatives Handlungs-Potential übrig, das für die Bekämpfung der drohenden globalen ökologischen Katastrophe notwendig gewesen wäre. Auch ohne einen nahezu alles zerstörenden Nuklearkrieg, könnte die Zerstörung der ökologischen Lebensgrundlagen die Menschheit unter erheblichen Verlusten zurück in die Steinzeit führen, wenn nicht sogar gänzlich aus dem Universum fegen.

Das dritte mögliche, aber doch extrem unwahrscheinliche Ziel bestand darin, dass es den Menschen gelänge, Maßnahmen gegen diese tödliche Programmierung zu entwickeln und stattdessen ihr großes Potential an Liebe, Mitgefühl für alle Lebewesen, Flexibilität, Kreativität und Intelligenz zu nutzen, um zu Botschaftern des Friedens zu werden und Gewalt in welcher Form auch immer zu

ächten. Die Wahrscheinlichkeit für eine solch positive Entwicklung lag – wie die paciphilianischen Psychohistoriker ermittelten – bei exakt 0,09756 %. Für dieses Ziel war es nämlich erforderlich, dass Menschen nicht sich und ihr materielles Profitstreben in den Mittelpunkt stellten, sondern das große Ganze in den Fokus ihrer Aufmerksamkeit rückten und sich als Teil des Lebens im Universum fühlten. Dann wäre ihnen nicht nur bewusst geworden, in welcher großen Gefahr sich ihr gesamter Planet und alles Leben auf ihm befand, sondern sie würden all ihre Kräfte in den Dienst der Erhaltung der natürlichen Lebenssysteme stecken. Wie gesagt – sehr sehr unwahrscheinlich!

## DER START DES PROJEKTS

Es begann ganz harmlos: Einige paciphilianische Software-Entwickler/innen erhielten den Auftrag, entsprechende Programmierungen zu entwickeln und sie in das weltweite Netzwerk der Menschen – genannt Internet – einzuspeisen. Das Basis-Programm war so konstruiert, dass es Menschen zudem stark motivierte, es weiterzuentwickeln und das in ihnen steckende Zerstörungspotential zu optimieren. Schon nach wenigen Jahren zeigte es erstaunliche Wirkungen, welche die Wissenschaftler/innen auch exakt vorhergesagt hatten. Beispielsweise erlebten in den so genannten entwickelten Ländern viele Jungen, obwohl ihnen noch immer ein bevorzugter Platz eingeräumt wurde, plötzlich Einbußen ihrer schulischen Leistungen, so dass sie in dieser Hinsicht von den Mädchen des gleichen Alters eingeholt wurden. Das lag einfach daran, dass sich die Jungen viel stärker für die paciphilianischen Programmierungen interessierten und es mitunter kaum mehr schafften, etwas anderes zu tun, als sich programmieren zu lassen.

Die Erdmenschlichen bezeichneten die paciphilianischen Programmierungen als PC- oder Video-Spiele, in denen man sich als aktiv handelnde Person erleben konnte und die es einem mit einem entsprechenden Equipment an Waffen erlaubte, virtuelle Gestalten zu töten, die meist als Menschen oder zumindest menschenähnliche Wesen dargestellt wurden. Diese Programmierungen hatten das Ziel, Kinder und Jugendliche daran zu gewöhnen, andere Menschen virtuell umzubringen. Tatsächlich machte diese Form des virtuellen Tötens und der virtuellen Kriegsführung den meisten Kindern und Jugendlichen großen Spaß. Es wirkte ja wie ein vollkommen harmloses Spiel und man hatte die Sicherheit, nicht selbst zu Schaden zu kommen. Und tatsächlich waren die irdischen Spiele-Entwickler noch viel findiger und kreativer, als es sich die Paciphilianer in ihren kühnsten Träumen vorgestellt hatten. Es gab ausgeklügelte Belohnungssysteme für die effiziente Bekämpfung virtueller Feinde. Diese virtuellen Belohnungen erhöhten die Motivation mehr als es reale Verstärkungstechniken vermocht hätten. Manche Spiele sorgten für einen so großen Lustgewinn bei dem Durchstehen mörderischer Missionen, dass manche Spieler ihr reales Leben dafür opferten und damit quasi ihren sozialen Tod verursachten. Das war aber ursprünglich von den Paciphilianern gar nicht intendiert.

## ERSTE AUSWIRKUNGEN DER PROGRAMMIERUNG

Was durch diese Spiele von den Paciphilianern angestrebt wurde, war die emotionale Gewöhnung an einen permanenten Kriegszustand und die innere Wahrnehmung, dass das Töten von Menschen etwas Selbstverständliches sei. Tatsächlich gelang es durch dieses Trainingsprogramm, die Tötungsbereitschaft der meisten jungen Menschen signifikant zu erhöhen. Den menschlichen Wissenschaftler/innen und der öffentlichen Meinung entgingen diese Zusammenhänge nahezu vollkommen. Wie sollten sie auch diese vollkommen neuen Entwicklungen einschätzen können? Ja, es gab ein paar wenige Mahner, die aber sehr schnell als unverbesserliche konservative Spaßverderber entlarvt wurden.

Die Zeit für solche virtuellen Gewalt-Spiele war zudem sehr günstig: Hätte es die entsprechende Technologie schon in den 1960er Jahren gegeben und wären diese Spiele zu jener Zeit von der entsprechenden Kulturindustrie auf dem Medien-Markt angeboten worden, sie wären von der damaligen Jugend öffentlich geächtet worden. Die Repräsentanten dieser Jugendkultur, die eine friedliche Welt anstrebte und als eine der ersten globalen Bewegungen in die kurze Geschichte der Menschheit einging, hätten solche Erzeugnisse als Machwerk einer nur den Profit anstrebenden Kulturindustrie entlarvt, die für die entsprechenden Umsatzzahlen nötigenfalls auch Leichen in Kauf nimmt. Diese Jugendkultur gab es aber nicht mehr. Hätte sie sich durchgesetzt, die Paciphilianer wären niemals auf die Idee gekommen, die Programmierung zu starten.

Dass die beständige Programmierung der meisten Jugendlichen mit Hilfe der entsprechenden PC-Spiele ihre Wirkung nicht verfehlte, zeigte sich besonders in dem relativ neuen Phänomen, dass manche Schüler an ihren eigenen Schulen ein Massaker anrichteten, indem sie mehr oder weniger wahllos Mitschüler, Lehrer, häufig auch Passanten und dann sich selbst erschossen. Die Zahl dieser von den Menschen fälschlicherweise als Schul-Amok bezeichneten Gewalttaten nahm fast konstant zu, wobei sich auch die jeweiligen Opferzahlen erhöhten. Eigenartigerweise kam niemand auf die Idee, dass es einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Zahl der verkauften Programmierungen und dieser Massaker gab. In den Medien wurde nach einem derartigen Vorfall zwar kurzzeitig die Problematik solcher – von einigen als Killerspiele bezeichneten – Programme thematisiert. Sogar ein Verbot wurde von einigen wenigen ins Gespräch gebracht. Nach ein paar Tagen legte sich aber die Aufregung und es passierte nichts, was die weitere Ausbreitung der Programmierung verhindert hätte. Ja, in der Folge wurden von der entsprechenden Kulturindustrie und von begeisterten Anhängern der Programmierung, die oft als Journalisten arbeiteten, Berichte lanciert, dass die Programmierungen nicht nur vollkommen unschädlich seien, sondern sogar kathartisch wirken, Aggressionen abbauen helfen, strategisches Denken fördern und die Sehkraft der Augen stärken würden.

Manche Programme nahmen in der Weiterentwicklung des Basis-Programms den von den Paciphilianern angestrebten Untergang der menschlichen Zivilisation in einer Art sich selbst erfüllender Prophezeiung vorweg. So gab es Computerspiele, in denen man sich noch nach einem globalen Atomkrieg virtuell bekriegen und sogar in den Besitz von Atomwaffen kommen konnte, die man in der schon extrem zerstörten und nun kalt und abweisend wirkenden Welt strategisch einsetzen und zünden konnte. Das Ziel des Trainings mit solchen Programmen bestand darin, sich auch daran zu gewöhnen in bestimmten Situationen selbstverständlich Atomwaffen einzusetzen, selbst wenn man Gefahr lief, die ganze Welt dabei zu zerstören. Das Kalkül war Folgendes: Wenn Millionen Jugendliche an den Trainingsprogrammen über Jahre den totalen Krieg einüben konnten, würden die virtuellen Handlungen unwillkürlich so in Fleisch und Blut übergehen, dass sie in der Realität keinen Schrecken mehr verursachten und die Hemmung überwinden konnten, den ganzen Planeten in einer bestimmten politischen Konstellation in die Luft zu jagen. Und es wurde damit gerechnet, dass einige wenige von den Jugendlichen – trotz des negativen Einflusses der Programme auf den schulischen Erfolg – es über die Jahre schafften, in Führungspositionen aufzusteigen und die Schalthebel der Macht dann rücksichtslos bedienen würden und große Schwierigkeiten haben würden, zwischen einem harmlos wirkenden Spiel ohne Konsequenzen und der Realität zu unterscheiden. Wie im Spiel würden sie ihre Kriegsmaschinerie mit all ihren tausendfachen Overkillkapazitäten entfesseln. Und es kam, wie es kommen musste.

## DAS ENDE IRDISCHEN LEBENS

Wie die Paciphilianer doch mit einigem Bedauern feststellten, verglühte im wahrsten Sinne des Wortes die Biosphäre der Erde. Die Vielzahl an Atom- und Wasserstoffbomben, die – dank der hervorragenden paciphilianischen Programmierungsarbeit – hemmungslos und fast zum gleichen

Zeitpunkt gezündet wurden, ließ den Erdmantel schmelzen und das heiße Erdinnere das in unvorstellbaren Ausmaß aus seiner dünnen planetaren Haut platzte, verwandelte die Erde für einen kurzen Augenblick in einen kleinen leuchtenden Stern, der alles Leben auf dem Planeten in seine molekularen und atomaren Bestandteile auflöste. Für die Entstehung neuen Lebens war die Sonne leider schon zu alt. Der Vorposten der Paciphilianer wurde nun aus Kostengründen aufgegeben und Einsamkeit erfüllte jenen Teil des Universums, der einmal so große Hoffnungen versprochen hatte.

## KEVIN ERWACHTE

Ein furchtbarer, markerschütternder Schrei gellte durch das Universum. Und Kevin, ein 17jähriger Schüler des Albert-Einstein-Gymnasiums, erwachte schweißgebadet. Zunächst war er nicht ganz sicher, ob er noch lebte oder schon gestorben war. Doch dann kam ihm langsam zu Bewusstsein, dass er einen furchtbaren Alptraum gehabt haben musste und die Erde in ihrer alten Form noch existierte. Gestern noch saß er wie besessen vor seinem Bildschirm und kämpfte sich durch die aufgrund eines Atomkriegs vollkommen zerstörten virtuellen Städte seines Computer-Spiels, bei dem es darum ging, möglichst viele feindliche Kämpfer mittels unterschiedlicher Waffensysteme auszuschalten. Doch heute – nach diesem furchtbaren Alptraum – das virtuelle Spiel gestern kam ihm jetzt auch wie ein Alptraum vor – war alles anders. Sein Leben hatte sich von einer Minute zur anderen geändert. Als erste Tat seines neuen Lebens ging er zu seinem Computer und löschte alle Computerspiele, die mit Gewalt zu tun hatten, von seiner Festplatte und beschloss, allen seinen Freund/inn/en von seinem Traum zu erzählen und seine ganze Kraft für den Erhalt des Lebens einzusetzen. Er hatte auch schon eine Idee.

## EPILOG

Kevin, der bereits mit großer Begeisterung kleine Computer-Programme entwickelt hatte, hatte sich überlegt, ein konstruktives Computerspiel zu programmieren. Es sollte Spaß aufs Leben machen und Anregungen geben, den Planeten vor einer ökologischen Katastrophe zu bewahren und einen atomaren Krieg zu verhindern. Der Clou an dem Spiel war, dass man erst dann das nächste Level erreichen konnte, wenn man im wirklichen Leben etwas zu einer besseren – friedlicheren und nachhaltigen – Welt beigetragen hatte. Kevin hatte schon einen Namen für sein Spiel Es sollte heißen:

**Be a real hero!**  
**Save the World!**

## DANKSAGUNG

Den Science Fiction Autoren DOUGLAS ADAMS, GEORGE ORWELL und ISAAC ASIMOV bin ich zu Dank für verschiedene Ideen verpflichtet, die in dieser Kurzgeschichte von mir genutzt wurden. Meinem Kollegen JÜRGEN HARGENS danke ich für die Idee des Erwachens aus einem Alptraum. Dank auch an REGINA PFEIFFER für die exakten Informationen über die letzten Entwicklungen bekannter PC-Spiele.

## Kurzbiographie

Klaus Mücke, Dipl.-Psych., Psychotherapeut/Supervisor BDP/DGVT/IGST/HSI, Hypnotherapeut M.E.G. arbeitet in freier Praxis als Psychologischer Psychotherapeut, Supervisor, Fortbildner und Organisationsberater in Potsdam. Autor u.a. der Lehrbücher „Probleme sind Lösungen. Systemische

Beratung und Psychotherapie – ein pragmatischer Ansatz“ und „Hilf Dir selbst und werde, was Du bist. Anregungen und spielerische Übungen zur Problemlösung und Persönlichkeitsentfaltung. Systemisches Selbstmanagement“.

**Anschrift des Verfassers**

Klaus Mücke, Heinrich-von-Kleist-Str. 1a, 14482 Potsdam

e-mail: klaus.muecke@t-online.de

[www.klaus-muecke.de](http://www.klaus-muecke.de)