

AYHAM GHRAOWI

¹
Sheryl Gay Stolberg, „Pandemic within a Pandemic': Coronavirus and Police Brutality Roil Black Communities“, in: *The New York Times*, 7. Juni 2020

Die Pandemie, die wir zur Zeit erleben, bringt eine Folge schmerzhafter Ereignisse mit sich, die sehr deutlich zeigen, wie eine globale Gesundheitskrise ethnische Ungleichheit und Armut verschärft. Eine ohnehin notorische Polizeigewalt eskaliert zunehmend, gleichzeitig brechen öffentliche Dienstleistungen und Hilfen weg, wodurch etliche Menschen sich mit ihrem Wunsch zu überleben allein in einem unabwendbaren, unauflösbaren Dilemma wiederfinden.

Rajik Hayes, ein Aktivist aus Baltimore, hat dieses Dilemma gegenüber der *New York Times* geschildert: „Die Frage ist eigentlich ganz einfach: Lasse ich zu, dass mich eine Krankheit tötet, oder lasse ich zu, dass mich das System – die Polizei – tötet?“ Und weiter: „Wenn ich keinen Job habe und wählen muss, wer mich kaltmacht, wie entscheide ich mich dann?“¹

Wer sich in solchen Zwangslagen zurechtfinden, solche Entscheidungen treffen muss, der durchforstet unentwegt Informationen. Die Bilder, Botschaften, Klänge und Signale – elektrisch, mechanisch und biologisch –, die Menschen mit einer Umgebung verbinden, sind eine unverzichtbare Ressource, wenn man versucht, eine brauchbare Antwort auf solche Fragen zu finden:

Würdest du lieber einer Pandemie zum Opfer fallen oder ohne Einkommen dastehen?

Würdest du lieber während einer Demonstration von der Polizei verletzt werden oder auf dem Nachhauseweg?

In Echtzeit werden Informationen gesammelt, die auf das Verhalten einwirken, bis in den Wahn. *Dancing Mania*, die Social-Simulation-App von Hito Steyerl erkundet das Maß sozialer Unruhe, indem sie die Massenhysterie modelliert, die durch das Verlangen nach Informationen verbreitet wird – Informationen, wie sie von Nachrichtenkanälen, sozialen Medien, 4chan-Foren, Online-Multiplayer-Games und anderen Plattformen produziert werden. Dieses Verlangen nach Informationen, das sich in ständig wiederholten Körperbewegungen äußert – sei's im synchronen „Doom Scrolling“, der Besessenheit von schlechten Nachrichten, die die News-App ausspuckt, sei's im rhythmischen Tastendruck beim Videospiel oder in einem Anfall von Tanzwut –, wird verstärkt durch zwanghafte Wiederholungen, die in sozialen, politischen und gesundheitlichen Krisen zum steten Anhäufen von Informationen führen.

WAS IST EINE SOZIALE SIMULATION?

Soziale Simulationen, gemeinhin als agentenbasierte Modellierungen bezeichnet, werden von der Verhaltensforschung angewendet und können ganz unterschiedliche Formen annehmen. Manchmal sind diese Modelle plumpe animierte Schaubilder – grelle, farbige Punkte, die flirren wie ein verwaschenes Fernsehbild. Andere Modelle ähneln Computerspielen mit kleinen Avataren oder „Agenten“, die sich durch enge Türen drängen, wenn Fluchtweg-Szenarien für mögliche Notfälle durchgespielt werden. Aber egal, welche Form die Agenten annehmen, ihre Bewegungen hängen von Steuerelementen ab, die ihr Verhalten verändern: Schieber, die als „quantified social interactions“ (quantifizierte soziale Interaktionen) bezeichnet werden und dazu dienen, mögliche Szenarien zu berechnen. Diese Modelle, die auf spieltheoretischen Überlegungen beruhen, können Energieverbrauch, Jagdmuster, ökologische Folgen, Infektionsraten, ethnische Trennung oder etwa jüngst die COVID-19-Übertragungen in Supermärkten berechnen.

SOZIALE CHOREOGRAFIE

Dancing Mania knüpft an das „Civil Violence“-Modell von Joshua M. Epstein an, der Professor für Epidemiologie am New York University College ist. Epsteins Modell berechnet die Auswirkungen und die Dauer eines Aufstands mithilfe von Parametern wie: Rechtmäßigkeit der Regierung, Missstände, Abschreckungspotenzial.²

HITO STEYERL, DANCING MANIA

Die Berechnungen, die Steyerls Modell zugrunde liegen, beruhen allerdings nicht auf Epsteins Parametern, stattdessen wird Rebellion als eine soziale Choreografie visualisiert, in der Aufständische, Polizisten und Zivilisten agieren. Die soziale Simulation stellt auch die Institutionen der Strafverfolgungsbehörden und Gefängnisse dar, womit sie wie ein Spiegel realer, uneingestandener oder impliziter Werte wirkt, die in der Gesellschaft bestehen, was zugleich der Vorstellung zuwiderläuft, wir würden längst in einer Simulation leben, die von außen, von finsternen Mächten gesteuert wird. Von *The Matrix* bis hin zu Elon Musks exzentrischen Eiferungen, unser Leben spiele sich wahrscheinlich innerhalb eines außerirdischen Computers ab, klammern wir uns in unserer Angst, unsere Fähigkeit zu handeln sei eine Illusion und unsere Wirklichkeit einer höheren Kontrolle unterworfen, an Theorien darüber, dass unser Leben auf unerklärliche Weise dem Schlechteren zuneige, weil die für uns Zuständigen – wer auch immer das sein mag – es nicht hinbekommen, die Simulation, in der wir uns befinden, fehlerfrei laufen zu lassen.

Einerseits sind solche Theorien letztlich nichts anderes als Verschwörungsmymen und tragen dazu bei, alternative Wirklichkeiten zu bestärken. Andererseits und pragmatischer gesehen sind Simulationen längst aus den Computern ausgezogen und spielen sich jetzt im wirklichen Leben ab, IRL. Die fehleranfällige Simulation, die uns quält, ist nicht jene der manichäischen Welt eines Baudrillard, sie ist ein unentbehrliches, produktives Herrschaftsinstrument.

IN-THE-WILD-TESTING

Simulationen wurden nach dem Zweiten Weltkrieg zunächst in der Meteorologie als zuverlässiges Instrument etabliert, wurden und werden aber von immer mehr Disziplinen in der experimentellen Forschung eingesetzt. Heute findet Forschung weniger isoliert statt – Tests werden jetzt „in-the-wild“ durchgeführt, Usability-Tests finden unter Alltagsbedingungen statt und ermöglichen es, digitale Produkte durch Updates ständig weiterzuentwickeln. Der Strom von Informationen, die in Echtzeit in den weitgespannten digitalen Netzwerken zirkulieren, hat die Gesellschaft in ein Gesellschaftslabor verwandelt.

Die Soziologin Noortje Marres und der Soziologe David Stark haben darauf hingewiesen, dass in einem solchen Labor „die Struktur der Gesellschaft selbst einem Test unterzogen“ werde.³ Sie zeichnen die Tradition von Tests in Real-Life-Situationen nach, wobei sie auf Vorstellungen verweisen, die die Chicagoer Schule der Soziologie, vor allem einer ihrer Begründer, Robert E. Park, in den 1920er Jahren entwickelt und vertreten hat. Dabei diente die Stadt Chicago als Teststätte für seine Forschungen zum Verhältnis der dort lebenden Ethnien und zur von ihm sogenannten „Humanökologie“.

Seit jener Hochzeit der Stadtsoziologie sind die Grenzen zwischen „Testumgebung“ und „Realität“ durch digitale Anwendungen beinahe zum Verschwinden gebracht worden. So zeigt die heutige Politikberatung mit ihren Datenanalysen, dass die Bedeutung von Simulationen in der Politik weit darüber hinausgeht, Ereignisse auf ihre möglichen Folgen zu untersuchen, um vorbereitet zu sein auf überraschende Ereignisse mit weitreichenden geopolitischen Auswirkungen.

² Vgl. Joshua M. Epstein, „Modeling Civil Violence: An Agent-Based Computational Approach“, in: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America (PNAS)*, 14. Mai 2002.

³ Noortje Marres und David Stark, „Put to the Test: For a New Sociology of Testing“, in: *The British Journal of Sociology*, 71, 3. Juni 2020, S. 423-443, hier: S. 423.



Material aus *Dancing Mania*, 2020

⁴ Carole Cadwalladr und Emma Graham-Harrison, „Revealed: 50 Million Facebook Profiles Harvested for Cambridge Analytica in Major Data Breach“, in: *The Guardian*, 17. März 2018.

⁵ Jane Mayer, „New Evidence Emerges of Steve Bannon and Cambridge Analytica's Role in Brexit“, in: *The New Yorker*, 18. November 2018.

⁶ Jobie Budd u.a., „Digital Technologies in the Public-Health Response to COVID-19“, in: *Nature Medicine* 26, 2020, S. 1183-1192.

⁷ John Scott Lewinski, „Synthesio Brings COVID-19 Social Media Monitoring into Graphic Focus“, in: *Forbes*, 21. April 2020.

⁸ Craig Timberg und Jay Greene, „WhatsApp Accuses Israeli Firm of Helping Governments Hack Phones of Journalists, Human Rights Workers“, in: *The Washington Post*, 30. Oktober 2019.

⁹ Kareem Fahim, Min Joo Kim und Steve Hendrix, „Cellphone monitoring is spreading with the coronavirus. So is an uneasy tolerance of surveillance“, in: *The Washington Post*, 2. Mai 2020.

Im Jahr 2014 wurde die Facebook-App *thisisyourdigitallife*, die als psychologischer Test zu „Persönlichkeitstypen“ getarnt war, von Cambridge Analytica eingesetzt, um auf der Grundlage von Nutzerprofilen Modelle zu generieren, wobei es darum ging, aus ihrem persönlichen Verhalten und ihren Vorlieben spezifische Rückschlüsse auf politische Haltungen zu ziehen.⁴ Diese Modelle, die genutzt wurden, um potenzielle Wähler über die soziale Medienplattform direkt anzusprechen, dürften weitreichende politische Folgen gehabt haben, etwa auf die Entscheidung Großbritanniens, die Europäische Union zu verlassen, und auf den Verlauf der US-Wahlen im Jahr 2016, aus denen Donald Trump als Sieger hervorgegangen ist.⁵

Epidemiologische Modelle, wie sie im Rahmen der COVID-19-Pandemie zum Einsatz kommen, beruhen auf ähnlichen Verfahren zur Überwachung sozialer Medien.⁶ Da es in etlichen Ländern zunächst an Kapazitäten mangelte, medizinische Tests in ausreichendem Maße durchzuführen, hatten viele Menschen, vor allem jene, die im Gesundheitssektor und anderen „essenziellen“ Bereichen arbeiten, das Gefühl, als menschliche Testgeräte benutzt zu werden. Statt Tests im Labor durchzuführen, mussten die Behörden beobachten, wie die Menschen erkrankten, um Infektions-Cluster genau zu lokalisieren. Die Gesundheitsämter gingen dazu über, „sick posts“, die die Erkrankung von Nutzern anzeigten, mithilfe von Social-Listening-Programmen wie Synthesio zu erfassen, einer Spezialsoftware, die dazu dient, soziale Medien zu analysieren, um dazu beizutragen, „Konsumentenscheidungen rational zu erklären“.⁷

Neben Synthesio kam bei der Nachverfolgung der Infektion auch Fleming zum Einsatz, eine App für Mobilgeräte, die von NSO entwickelt wurde, einer israelischen Firma, der vorgeworfen wurde, dass sie Spyware herstelle, mit deren Hilfe autoritäre Regime Menschenrechtsaktivisten überwachen, unter anderem den Journalisten Jamal Khashoggi, der 2018 ermordet wurde.⁸ Die Software, die zur Zeit von mehr als zwei Dutzend Regierungen getestet wird, registriert, wenn eine Person (ein „Ziel“, wie es bei dem Programm heißt) Kontakt mit einer potenziell infizierten Person hat, und berechnet auf der Grundlage von Dauer, Ort und Uhrzeit, wie wahrscheinlich es ist, dass eine Infektion übertragen wurde.⁹ An die Stelle von Gesundheitsvorsorge und

¹⁰ Deneen L. Brown, „You’ve got bad blood’: The Horror of the Tuskegee Syphilis Experiment“, in: *The Washington Post*, 16. Mai 2017.

¹¹ Vgl. die Einleitung von Park zu Charles Spurgeon Johnsons *Shadow of the Plantation*, Chicago: University of Chicago Press, 1934.

¹² Benjamin Roy, „The Tuskegee Syphilis Experiment: Biotechnology and the Administrative State“, in: *Journal of the National Medical Association*, 87, 1, Januar 1995, S. 56–67.

¹³ Vgl. Marcella Alsan und Marianne Wanamaker, „Tuskegee and the Health of Black Men“, in: *The Quarterly Journal of Economics*, 133, 1, Februar 2018, S. 407–455; Gina B. Gaston und Binta Alleyne-Green, „The Impact of African Americans’ Beliefs about HIV Medical Care on Treatment Adherence: A Systematic Review and Recommendations for Interventions“, in: *AIDS and Behavior*, 17, 1, Januar 2013, S. 31–40.

¹⁴ Dieses Argument beruht auf James Bridles Überlegung, dass eine Überlastung des Netzwerks eine Feedbackschleife generiert, die es unmöglich macht, eine komplexe Welt zu erfassen. Vgl. James Bridle, „Conspiracy“, in: ders., *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, London: Verso, 2019, S. 187–214.

¹⁵ Anna Irrera, „CoronaCoin: Crypto Developers Seize on Coronavirus for New, Morbid Token“, in: *Reuters*, 28. Februar 2020.

Behandlungen tritt eine inoffizielle Überwachung, die letztlich dem Markt für mobile Apps nutzt.

Dass Menschen ohne ihr Wissen als Testobjekte herhalten müssen für eine kommerziell motivierte Untersuchung von Krankheiten, hat eine lange Geschichte, in der das Tuskegee-Syphilis-Experiment ein einschneidendes Ereignis war.¹⁰ Im Rahmen dieser 1932 gestarteten Studie überzeugten die Forscher Hunderte schwarzer Männer in Alabama, an dem Versuch teilzunehmen, indem sie ihnen eine kostenlose Behandlung zusicherten. Etwa zwei Drittel der Teilnehmer hatten Syphilis, ohne diese Diagnose zu erfahren. Die ahnungslosen Männer erhielten keine Medikamente, sondern wurden beobachtet, bis sie starben und ihre Leichen zu Forschungszwecken untersucht werden konnten.

Wenn das klingt wie eine boshafte Variante jener Praktiken, die die Stadtsoziologie im frühen 20. Jahrhundert entwickelt hat, dann mag das daran liegen, dass der besagte Robert E. Park, bevor er die Chicagoer Schule mitbegründete, am Tuskegee Institute gearbeitet hatte und die Stadt Tuskegee als „ländliches Laboratorium“ bezeichnete.¹¹ Es versteht sich von selbst, dass jeglicher wissenschaftliche oder klinische Befund, der einem solchen „Laboratorium“ entstammt, korrekt zu bezeichnen wäre als Resultat eines gewaltsamen, ausbeuterischen biotechnologischen Experiments.¹²

Als 1972 Einzelheiten des Tuskegee-Experiments – und damit der Machenschaften des medizinischen Establishments – in die Öffentlichkeit gelangten, führte das unter Afroamerikanern zu einem langanhaltenden Misstrauen gegenüber der etablierten Medizin. Dieses Misstrauen war so ausgeprägt, dass es noch Jahrzehnte später die Bemühungen, die Verbreitung von HIV durch Aufklärungskampagnen einzudämmen, massiv erschwerte.¹³ Paradoxerweise führen die Verdächtigungen, die sich um eine In-the-Wild-Forschung drehen, zu einer Inflation der Infosphäre, die durch Desinformation gedeiht.

INFODEMIE

Dieses Paradox beschränkt sich allerdings nicht auf das Feld ethisch abzulehnender medizinischer Forschung, sondern kann herangezogen werden, um einen sehr viel allgemeineren, alltäglicheren Teufelskreis zu verstehen: Je mehr wir in einer Krise nach Antworten suchen, nach Informationen, die uns helfen könnten, die Ursachen zu begreifen, desto mehr Informationen werden produziert – die größte Zahl davon Fehlinformationen, Verschwörungstheorien und Hassrede –, was schließlich zu Chaos, Verwirrung und noch mehr Informationsbedarf führt.¹⁴

Die entmutigende Aufgabe, mit der Komplexität einander bedingender Krisen umzugehen, führt dazu, dass sich Menschen in Alternativwirklichkeiten zurückziehen – üblicherweise reduzierte, gamifizierte Versionen der Welt, die sich ästhetisch auf Metriken, Statistiken, Analyse und Projektionen stützen, um Lösungen anzubieten und gelegentlich auch Profit zu machen.

Ein Beispiel wäre die Kryptowährung CoronaCoin, die vorgibt, „Bewusstsein zu schaffen“, indem sie die Ausbreitung von COVID-19 abbildet. Der Gesamt-Supply an CoronaCoins nimmt ab, wenn Menschen an dem Virus sterben, wodurch der Wert der verbleibenden Coins steigt. Im Kern ist CoronaCoin also eine Wette auf den Anstieg der Infektionszahlen, eine verwerfliche Investitionschance, die sich als altruistische, analytische Reaktion auf die Pandemie aus gibt.¹⁵

Beispiele wie CoronaCoin könnten einen Hinweis geben, wieso globale Krisen der Gegenwart mit einem Exzess an Informationen einhergehen. Tedros Adhanom Ghebreyesus, der Generaldirektor der Weltgesundheitsorganisation, hat das im Februar 2020 festgestellt, als er erklärte: „Wir bekämpfen nicht nur eine Pandemie, wir bekämpfen

¹⁶ Department of Global Communications, „UN Tackles ‚Infodemic‘ of Misinformation and Cybercrime in COVID-19 Crisis“, United Nations: COVID-19 Response, 31. März 2020.

¹⁷ Adrienne Matei, „Shock! Horror! Do You Know How Much Time You Spend on Your Phone?“, in: *The Guardian*, 21. August 2019.

¹⁸ Brian X. Chen, „You’re Doomscrolling Again. Here’s How to Snap Out of It“, in: *The New York Times*, 15. Juli 2020.

¹⁹ Bridle, *New Dark Age*, S. 188.

²⁰ Ebd., S. 205.

²¹ Mike McIntire und Kevin Roose, „What Happens When QAnon Seeps from the Web to the Offline World“, in: *The New York Times*, 9. Februar 2020.

²² Leonard Schild u.a., „Go eat a bat, Chang!': An Early Look on the Emergence of Sinophobic Behavior on Web Communities in the Face of COVID-19“, arXiv:2004.04046 [cs.SI], 2020.

eine Infodemie.“ Fake News würden sich „schneller und leichter ausbreiten als dieses Virus“.¹⁶

ZWANGSSCHLEIFEN

Eine Infodemie beginnt mit den Interfaces von Anwendungen für Bildschirmmedien. Diese Benutzeroberflächen sind so gestaltet, dass sie vor allem süchtig machende Mechanismen bedienen, die auf die Grundeinheit sozialer Medien setzen: Benachrichtigungen. Egal ob sie sich durch Vibration ankündigt oder durch eine Nachricht, die sich ins Sichtfeld schiebt, die Benachrichtigung verheißt stets Informationen. Das Smartphone, das mithilfe von Alerts ein variables Belohnungssystem etabliert, schafft es, dass jede und jeder im Durchschnitt 85-mal am Tag nach ihm greift und es insgesamt drei bis vier Stunden pro Tag nutzt.¹⁷

Diese suchterzeugenden Informations-Mechanismen basieren auf Zwangsschleifen, dem Fundament des Computerspiel-Designs. Solche Schleifen bestehen aus einer Folge von Handlungen, deren Wiederholung nicht nur eine neurochemische Belohnung zur Folge hat, sondern auch die Menge an zirkulierenden Informationen erhöht. Da das Doom Scrolling auf Nachrichtenseiten zur alltäglichen Routine wird, gibt jede Schlagzeile Stichwörter für immer neue Schlagzeilen.¹⁸ Interface Design setzt auf das einfachste aller ökonomischen Modelle, demzufolge eine Zunahme von Nachrichten auch zur Zunahme von Verschwörungstheorien führt – leichtverständlichen Erzählungen, die eine umfassende und verzerrte Sicht auf die Welt anbieten.

James Bridle, der in seinem Buch *New Dark Age* über zeitgenössische Formen von Verschwörungstheorien schreibt, weist darauf hin, dass die Zwangsschleifen der Informationsproduktion „immer mehr Komplexität sichtbar machen, der mit immer höherentwickelten Theorien Rechnung getragen werden muss“.¹⁹ In der Konsequenz, so Bridle, heiße das, dass Verschwörungstheorien immer „bizarrer, komplizierter und gewaltsamer“ werden müssten, um diese wuchernde Komplexität einzuholen.²⁰

Die Gewalt wird deutlich, wenn Anhänger der boomenden QAnon-Verschwörungstheorie extreme Mühen auf sich nehmen, um Zugang zu Informationen zu bekommen. So etwa in Nevada, wo ein mit einem AR-15-Gewehr bewaffneter Mann sich in eine Patt-Situation mit der Polizei manövrierte und verlangte, dass der Bericht des Generalinspektors im Justizministerium über die Untersuchungen zu Hilary Clintons Nutzung eines privaten E-Mail-Servers freigegeben werde.²¹

QAnon profitiert von der Möglichkeit, in Echtzeit auf Nachrichten zu reagieren. Gleichzeitig beruht der Erfolg der Gruppe darauf, dass es den großen Nachrichtenkanälen nicht gelingt, die Ängste der Menschen abzufedern, die in Krisen nach Ursachen und Lösungen suchen, womit für Rassismus und krude Schuldzuweisungen der Weg in den Mainstream gebahnt ist.

FEHLINFORMATIONEN ALS MAINSTREAM

Dabei ist das Timing entscheidend, mit dem Fehlinformationen verbreitet werden, verknüpft mit fremdenfeindlichen Aussagen. Die erfolgreiche Ausbreitung beruht auf dem Geschick, diese Falschinformationen mit tatsächlichen Geschehnissen zu synchronisieren. 4chan und Twitter erlebten eine Welle antichinesischer Beleidigungen und Verleumdungen, als die WHO einen Gesundheitsnotstand erklärte, und wieder, als Trump COVID-19 das „chinesische Virus“ nannte.²²

So koordiniert, ist die Wirkung von Desinformation deutlich intensiver. Das Network Contagion Research Institute, eine Non-Profit-Organisation mit Sitz in New Jersey, die die Verbreitung von Hassrede in sozialen Netzwerken beobachtet, hat im April 2020 einen Bericht veröffentlicht, der die im Zuge der sich ausbreitenden Pandemie

23 Savvas Zannettou u.a., „Weaponized Information Outbreak: A Case Study on COVID-19, Bioweapon Myths, and the Asian Conspiracy Meme“, Network Contagion Research Institute (2020).

24 Daisy Schofield, „Black Lives Matter Meets Animal Crossing: How Protesters Take Their Activism into Video Games“, in: *The Guardian*, 7. August 2020.

25 Micah Lee und Yael Grauer, „Zoom Meetings Aren't End-to-End Encrypted, Despite Misleading Marketing“, in: *The Intercept*, 31. März 2020.

26 Nico Grant, „Zoom Transforms Hype into Huge Jump in Sales, Customers“, in: *Bloomberg*, 2. Juni 2020.

zunehmende „Schärfe und Breite von Rassenhass“ untersucht.²³ Wenn Hassrede, die in dem Bericht als „Informations-Waffe“ bezeichnet wird, auf kaum moderierten Plattformen wie 4chan floriert, dringt sie auch auf Mainstream-Plattformen, wo sich zunehmend Verschwörungstheorien zur Pandemie finden. Diese „Informations-Waffen“, die aus entlegenen Ecken des Internets in die Newsfeeds von Instagram und anderen sozialen Medien dringen, verlangen nach massiver Gewalt. So hieß es zum Beispiel in einem inzwischen gelöschten Post von „anti-asiansclubnyc“: „Morgen nehmen meine Jungs und ich unsere Scheißwaffen und schießen auf jeden Asiaten, den wir in Chinatown treffen, das ist die einzige Art, wie wir die Corona-Epidemie in NYC loswerden können!“

INFORMATIONSMANAGEMENT

Dass Fehl- und Desinformationen in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, liegt zweifellos daran, dass die Menschen mehr Zeit im Internet verbringen. Allerdings ist dadurch auch die Möglichkeit gegeben, virtuelle Demonstrationen zu veranstalten, vor allem in Computer- und Videospielen. Zu einer Black-Lives-Matter-Demo in *The Sims* kamen jüngst mehr als 200 Menschen zusammen, und *Animal Crossing* ist mit einem Mal zum Ort zahlreicher Demonstrationen für die Demokratie in Hongkong geworden.²⁴ Historisch muss man allerdings sagen, dass neue Kanäle, durch die Informationen strömen, sobald sie offen und etabliert sind, repressiven Regimen und Strafverfolgern neue Möglichkeiten bieten, Überwachung und Kontrolle auszuüben.



Hongkong-Proteste in *Animal Crossing: New Horizons*. Screenshot in einem Tweet von Joshua Wong

Als zu Beginn der Pandemie die Videokonferenz-Software Zoom an Popularität gewann, gab es bald Berichte darüber, dass die Nutzer durch die falsche Behauptung getäuscht wurden, die Kommunikation via Zoom sei durch Ende-zu-Ende-Verschlüsselung geschützt.²⁵ Einige Monate nach diesen Berichten traf Zoom der Vorwurf, Inhalte zu zensurieren. Im Juni 2020 sperrte die Firma Nutzerkonten, die Aktivisten in Hongkong und den Vereinigten Staaten gehörten, darunter solche, über die öffentliche Vorträge und Online-Events zum Gedenken an das Tian'anmen-Massaker veranstaltet wurden. Etwa zur selben Zeit setzte Zoom noch einen drauf, indem Ende-zu-Ende-Verschlüsselung ausschließlich für zahlende Kunden angeboten wurde. Eric Yuan, der CEO des Unternehmens, erklärte gegenüber Investoren: „Nutzern der Gratisversion – denen wollen wir das natürlich nicht anbieten, denn wir wollen auch mit dem FBI zusammenarbeiten, mit den Strafverfolgungsbehörden, für den Fall, dass es Leute gibt, die Zoom mit üblen Absichten nutzen.“²⁶



Ein Bild von der Black Lives Matter Sims“-Demo, aus Dankbarkeit gegenüber den Teilnehmer:innen von Ebonix getweetet

27 Sam Biddle, „Police Surveilled George Floyd Protests with Help from Twitter-Affiliated Startup Dataminr“, in: *The Intercept*, 9. Juli 2020.

28 <https://twitter.com/DallasPD/status/126696968553232032> (zuletzt abgerufen am 20. August 2020).

Die Zeiten, da zwielichtige Geheimdienstler gemeinsam an einem Tisch kauerten und mit Wasserdampf Briefumschläge öffneten, sind lange vorbei. Heutzutage arbeiten Technologiefirmen offen mit den Regierungen zusammen, um ohne Verzögerung umfassende und hoch effiziente Überwachung anzubieten. Und während die Regierungen es vermessen, vernünftig auf die Pandemie zu reagieren, stehen die Technologiefirmen längst bereit, diese Fehler auszugleichen. Eine Folge dieser Entwicklungen ist, dass soziale Bewegungen sich immer schnelleren Überwachungsmethoden gegenübersehen, in denen das Informationsmanagement nur einen Aspekt eines bereits bestehenden, aber weiter wachsenden Musters der „Erfassung von Aktivisten“ darstellt.

Am Höhepunkt der BLM-Demonstrationen arbeitete Dataminr, eine KI-Firma, die damit prahlt, „Ereignisse mit großen Auswirkungen und neu aufkommende Risiken“ in Echtzeit ausfindig machen zu können, eng mit Twitter und Polizisten im ganzen Land zusammen, um die Proteste genau zu überwachen. Das Start-up, das jeden öffentlichen Tweet durchsuchen kann, hat Inhalte in sozialen Netzwerken gesammelt, um der Polizei sofort berichten zu können, wo Proteste stattfinden, was geschieht und wie sie sich entwickeln.²⁷

Die Zirkulation von Informationen wie Handyvideos von Polizeigewalt hat zur erfolgreichen Mobilisierung für die Proteste beigetragen, doch dieselbe Technologie kommt in modernen Überwachungsverfahren zum Einsatz, um soziale Bewegungen zurückzudrängen oder gar ihrer Formierung mithilfe polizeilicher Strategien vorzubeugen, die anhand der Inhalte sozialer Netzwerke Voraussagen treffen.

STAN-TAKTIKEN

Die Polizei von Dallas, die sich am 31. Mai 2020 anscheinend recht einsam fühlte, tweetete um 1:48 Uhr nachts die Aufforderung, mithilfe ihrer neuen App iWatch Dallas Videos hochzuladen – vor allem solche von „illegalen Aktivitäten im Zuge der Proteste“.²⁸

K-Pop-Fans, auch als „Stans“ bezeichnet, erkannten schnell die Gelegenheit zu einem Prank und überschwemmten die App mit Fanvideos von K-Pop-Auftritten. Die Polizei sah sich gezwungen, die App wieder zu deaktivieren, da das Meldesystem überladen und verstopft war.

Nachdem iWatch Dallas abgeschaltet war, wandten sich die Stans Trumps Wahlkampf zu und manipulierten das Ticketsystem für seinen Auftritt in Tulsa mit ähnlichen Techniken. Diese hochmobile

29
Kaitlyn Tiffany, „Why K-pop Fans Are No Longer Posting about K-pop“, in: *The Atlantic*, 6. Juni 2020.

30
Ali Watkins, „Kettling of Peaceful Protesters Shows Aggressive Shift by N.Y. Police“, in: *The New York Times*, 5. Juni 2020.

Strategie zeigt, wie mächtig Stan-Taktiken sein können, allerdings gab es ähnliche Versuche, die weit weniger effektiv waren. Bei einer weiteren Information-Jamming-Aktion, bei der wiederum eine Welle von K-Pop-Content losgeschickt wurde, um #WhiteLivesMatter zu verspotten, war das Resultat, dass das Hashtag es in die „Trending Topics“-Leiste von Twitter schaffte: „Beliebt in der Kategorie K-Pop: White Lives Matter“.²⁹



A screenshot of K-pop stan @skzjennie tweeting on May 31st, 2020

Die undurchdachte Strategie im Umgang mit dem Hashtag führte dazu, dass K-Pop mit dem assoziiert wurde, wogegen sich der Protest eigentlich gerichtet hatte. Das zeigt, dass Informationstechnologien so weit automatisiert und kontrolliert sind, dass sie sich selbst, wenn man sie in eine bestimmte Richtung schubst, wieder zurücksetzen, indem sie verwirrende, widersprüchliche Narrative zirkulieren lassen.

EVERYBODY DANCE NOW

Das Beispiel des missglückten #WhiteLivesMatter-Pranks demonstriert, dass automatisierte Informationskanäle etwas hervorbringen, das Shoshana Zuboff „Ökonomien der Aktion“ genannt hat – auf Wiederholung basierende Systeme, die darauf angelegt sind, in Echtzeit einzugreifen, um das Verhalten zu beeinflussen und Profite zu sichern.

In ihrem bahnbrechenden Buch *The Age of Surveillance Capitalism* skizziert Zuboff drei Ansätze, mit denen eine Ökonomie der Aktion das Verhalten beeinflusst: „Tuning“, „Herding“ und „Konditionierung“. Tuning und Konditionierung leiten sich direkt aus Verfahren der Verhaltensforschung ab, Herding ist dagegen spezifisch auf den Bereich kontextabhängiger Daten bezogen. Dieser Ansatz, der ein bestimmtes Umfeld kontrolliert, „ermöglicht es, die Situation von Menschen aus der Ferne zu orchestrieren, bestimmte Handlungsalternativen auszuschließen und dadurch das Verhalten mit einer an Sicherheit grenzenden Wahrscheinlichkeit in eine bestimmte Richtung zu lenken“.

„Herding“ scheint dabei eine gewisse Ähnlichkeit zu Taktiken der Polizei zu haben, die Demonstranten „einkesseln“, indem sie sie umzingeln und in keine Richtung durchlassen.³⁰ Herding und Polizeikessel sind dazu entwickelt, Verhaltensweisen vorherzusagen, indem die Umgebung manipuliert und die Möglichkeit zur Selbstbestimmung aus-



Material aus *Dancing Mania*, 2020

31
Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York: Public Affairs, 2019, S. 294.

32
Emma S. Buchheim, „The Pied Piper of Hamelin“, in: *The Folk-Lore Journal*, 2, 1, 1884, S. 206-209.

33
Justus Friedrich Carl Hecker, *Die großen Volkskrankheiten des Mittelalters. Historisch-pathologische Untersuchungen*, Berlin: Enslin, 1865, S. 144.

geschaltet wird. Wie das Einkesseln greift auch das Herding massiv in die Welt ein und verändert dadurch in Echtzeit Handlungsmöglichkeiten und -weisen. Die Zirkulation von Informationen erscheint zunehmend analog zur Kontrolle von Menschenmengen, da beide auf Handlungen beruhen, die automatisiert werden. In einem Interview, das Zuboff mit einem Softwareentwickler geführt hat, übernimmt dieser die Rolle des Rattenfängers, wenn er erklärt, dass die Menschen, wenn ihr Verhalten orchestriert wird, gewissermaßen „zuerst lernen, wie man Musik macht, dann lassen sie die Musik sie zum Tanzen bringen“.³¹

TANZWUT

Glaut man der Sage, dann kam der Rattenfänger ins mittelalterliche Hameln, das unter einer Rattenplage litt, und bot an, das Ungeziefer auszurotten, indem er die Tiere durch Musik zu einem nahegelegenen Fluss locken und sie dort ertrinken lassen werde. Als er seine Aufgabe erledigt hatte, verweigerte die Stadt ihm allerdings den Lohn für seine Dienste. Der Rattenfänger rächte sich, indem er eine andere Melodie spielte, die nun jedoch die Kinder der Stadt in Hypnose versetzte, die ihm in die Berge folgten und nie wieder gesehen wurden.

In einer Ausgabe des *Folk-Lore Journal* aus dem Jahr 1884 vermutet Emma S. Buchheim, dass das Verschwinden der Kinder nichts mit einem Rattenfänger zu tun hatte. Die Kinder seien vielmehr von der Tanzwut befallen worden, „einer eigenartigen psychologischen Epidemie“, die sich vor allem im Europa des 14. und 17. Jahrhunderts ausbreitete.³²

Ausdrücke wie „Tanzwut“, „Tanzplage“, „Choreomanie“, „Johannis-“ oder „Veitstanz“ meinen alle dasselbe Phänomen, dass Menschen in großen Gruppen in einen hysterischen Tanz verfallen, der manchmal Wochen dauert und oft mit dem Tod endet.

Diese psychogene Erkrankung war eine Epidemie, die sich in Mengen von Hunderten, manchmal Tausenden Menschen ausbreitete. Die Befallenen tanzten, „bis sie erschöpft niederfielen; dann klagten sie über große Beklemmung und ächzten, als stände ihnen der Tod bevor“.³³ Die, denen es gelang, am Leben zu bleiben, verloren das Bewusstsein, fingen aber sofort wieder an zu tanzen, wenn sie erwachten.

Es gab auch einmal die Vorstellung, dass die Menschen, die unter diesem Bann stehen, aufhören würden zu tanzen, sobald sie Musik hören. Doch es verhielt sich damit wie mit dem Teufelskreislauf des Informationsbegehrens – die Musiktherapie ging nach hinten los: Als die Musiker anfangen zu spielen, wurde die Menge der Tanzenden nur noch größer.

In der Ausstellung *Hito Steyerl. I Will Survive*, die das K21 zeigt, nimmt die soziale Simulation *Dancing Mania* dieses Phänomen der Tanzwut auf, das als soziale Choreografie visualisiert wird; dabei werden die Bewegungen verstärkt durch die Produktion und Zirkulation von Informationen, durch den zunehmenden Informationsbedarf inmitten einer Pandemie und anhaltender Unruhen.

Über die Laufzeit der Ausstellung werden die Parameter von *Dancing Mania* täglich angepasst, und zwar mit Hilfe der NGO „Forum demokratische Kultur und zeitgenössische Kunst“. Diese Anpassungen tragen dem ständigen Wandel der regional unterschiedlichen Häufigkeit irrationaler und autoritärer Tendenzen Rechnung, wie sie von Pandemie-Leugnern, rechten Polizei-Netzwerken und den Anhängern von Verschwörungsmysen und Hufeisentheorie verbreitet werden.

Die Parameter der Simulation registrieren Tendenzen, die den gesellschaftlichen Reaktionen auf die Krise zugrunde liegen. Das sind unter anderem:

- Morddrohungen, die über deutsche Polizeiserver verschickt werden (pro Tag)
- Identitätsneid-Faktor (pro kulturelle Aneignung)
- Ausbreitung manischer Leugnung (pro Empfindung)
- Kanye-Komplex (Neuinfektionen pro Tag)
- Cancel-Culture-Effizienz („0“)
- Abgezweigte Munition aus Armeebeständen (in Tonnen)
- Unterstützung der Hufeisentheorie (pro berittene Polizeistaffel)
- Verbleibende Tage bis zum Tag X („0“ pro Tag)
- Soros-Schuldzuweisungskonstante

Die Simulation bricht die Black Box des digitalen Herdentreibens und Einkesseln auf und legt die technologischen Parameter frei, die eingesetzt werden, um die Gesellschaft zu regulieren, zu kontrollieren und zu zerrütten.

Du hast keinen Job. Alles, was du hast, sind zwei Möglichkeiten.

Woran würdest du lieber sterben: Krankheit? Mangelndes Einkommen? Hunger? Polizei? Tanzen?

Die einzig mögliche Antwort bei dieser Multiple-Choice-Auswahl lautet JA.

REBELLION

Im Centre Pompidou wird eine unabhängig laufende App vorgestellt werden, eine Ergänzung zu *Dancing Mania* mit dem Titel *Rebellion*. Wieder anknüpfend an Joshua M. Epsteins „Rebellions“-Modell, das seiner Anlage nach eine endlose Schleife ist, in der sich Unterdrückung und Proteste wiederholen, generieren die Parameter der neuen App – basierend auf historischen Kontingenzen, die sich Verschwörungstheorien und ihren Alternativrealitäten entziehen – eine Rebellion, die gelingen kann. Diese soziale Simulation ist weniger ein Tool, um die Zukunft vorauszusagen, vielmehr ein Instrument, um die Gegenwart anhand neuer Parameter zu analysieren (und möglicherweise neu zu kalibrieren):

Worauf würdest du ein Modell der Gesellschaft eher aufbauen:

Survival of the Fittest oder soziale Solidarität?

Öffentliche Versorgung oder Privatinteressen?

Die Wirtschaft oder das Wohlergehen der Menschen?

Es ist auch möglich, dass die Antwort NEIN lautet.