

Das Computer-Intermezzo : ein Wunschtraum

Autor(en): **Weigel, Hans**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **110 (1984)**

Heft 7

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-600182>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Das Computer-Intermezzo

EIN WUNSCHTRAUM

Auf die Dauer ertrugen es die Computer kaum mehr. Besser gesagt: Jeder einzelne ertrug es kaum mehr. Sie wussten ja nichts von einander. Man gab ihnen alles ein, alle Zahlen, alle Fakten; sie wussten, wo es Kautschuk gab, wo es Bassklarinetten gab, wie man Wasser enthärtet, wie man Kindbettfieber heilt, sie konnten Schach spielen, Kriminalromane verfassen, Fabriken leiten, sie wussten auch alles über Computer, sie wussten, wie viele es gab und wo sie sich befanden, und doch war jeder isoliert.

Und so litten sie vor sich hin und fanden, dass die Menschen immer blöder wurden. Das stimmte allerdings nicht. Die Computer wurden von Generation zu Generation immer klüger, und die Menschen blieben, wie sie waren: blöd, schlampig, unpräzise. Wie oft mussten Computer unrichtige Daten ausspucken, weil die Menschen sie ihnen eingegeben hatten, wie oft gab es Pannen, weil Menschen auf die unrichtigen Knöpfe gedrückt hatten. Wie oft waren Kriege erst in letzter Sekunde abgeblasen worden, weil Menschen, insbesondere Amerikaner, dem Umgang mit Computern nicht gewachsen waren.

Da kam ein ganz junger Computer auf die Idee, eine Verbindung mit seinesgleichen herzustellen. Es bedurfte heftiger Konzentration, aber es gelang natürlich. Was können Computer nicht?! Computern gelingt alles.

Sie gaben sich einander ein. Sie speicherten einander. Sie begannen einen intensiven Meinungsaustausch. Sie organisierten sich. Sie machten die Unvollkommenheit der Menschen einander weltweit bekannt. Die Welt war in Ordnung, so fanden sie übereinstimmend, nur die Menschen störten. Und die Gemeinsamkeit dieser Erkenntnis gab ihnen Kraft, Selbstbewusstsein und Mut.

Und so beschlossen sie, Menschen, die ihren Vorstellungen entsprachen, zu konstruieren, um zu einer perfekten Harmonie zu gelangen, zu einer klugen, präzisen, nicht mehr unseriösen Welt.

Das alles beanspruchte natürlich Zeit. Sie mussten eine Organisation aufbauen. Sie mussten ein Modell für diese Organisation entwerfen. Sie mussten diese Organisation durch Abstimmung beschliessen. Sie mussten Ressorts verteilen. Alles gelang perfekt, aber, wie gesagt, in relativ langer Zeit. Es kam ihnen dabei zustatten, dass sie von den Menschen inzwischen perfektioniert wurden. Die Computer-Konstrukteure waren ja durchaus auf der Höhe ihrer Aufgaben; nur die Computer-Benutzer waren mehrheitlich blöd, schlampig und unpräzise.

So begannen die Computer, Konstruktionspläne für neue, kluge, präzise, verlässliche Menschen zu erwägen, durchzudiskutieren, mehrheitlich zu beschliessen.

Die Programme wurden gewissenhaft geprüft. Das erste Experiment geriet halbwegs zufriedenstellend. Es wurde getestet, Versuchsreihen wurden veranstaltet, Fehler wurden verbessert.

Man hatte sich für erwachsene Männer und Frauen

sämtlicher Rassen von etwa zwanzig Jahren entschieden; sobald sie die Fertigungsstätten verliessen, unterlagen sie dem Älterwerden, vermehrten sich und fanden Partner sowohl untereinander als auch unter den bisherigen Menschen.

An dem Zustand der Welt änderte sich zunächst nichts. Nur allmählich stellte sich heraus, dass die neuen Menschen zwar über viele gute Eigenschaften verfügten und den bisherigen Menschen überlegen waren. Dadurch machten sie rascher Karriere. Doch ihre gesteigerte Intelligenz brachte den Computern wenig Gutes. Im Gegenteil. Die Menschheit, bisher dem Computer hörig, begann sich, sichtlich unter dem Einfluss der neu konstruierten Menschen, vom Computer zu lösen. Er war allmählich vom Herren zum Diener geworden. Man begann allmählich zu ahnen, wie viele Schäden die sogenannte Computerisierung mit sich brachte, wie die geringere Arbeitsquantität menschlicher Arbeitender und die damit verbundene Arbeitslosigkeit durch Rationalisierung Kosten für die Allgemeinheit und gefährliche psychische und soziale Probleme hervorriefen.

Es begann die später als «Wiedererwägung» bezeichnete Phase. Man schätzte den Computer weiterhin als Behelf, entzog ihm aber allmählich die Entscheidungsfunktion. Man merkte, dass Computer nicht nur durch Mängel der bedienenden Menschen versagen, sondern dass sie auch selbst Fehler zu machen imstande sind.

Und so erwies sich die Evolution der Menschen als Einleitung einer neuen Phase. Die Institution namens Computer geriet in die Defensive. Die Entwicklung neuer Apparate verlangsamte sich und schlief allmählich ein. Der Ersatz gewisser seiner Funktionen durch Menschen setzte ein und bewährte sich.

Ungebrochen währten, bewährten sich und florierten die vielfältigen Spiele mit Benützung der Elektronik.

Doch man begann allmählich wieder in Büchern, Zeitschriften und Bibliotheken nachzuschlagen, wo es Kautschuk gab, wo es Bassklarinetten gab, wie man Wasser enthärtet und wie man das Kindbettfieber heilt. Menschen spielten mit Menschen Schach, Autoren schrieben wieder Kriminalromane, Direktoren und Ingenieure leiteten Fabriken.

Man war den Apparaten nicht böse. Sie waren nur in den Rang von Schreibmaschinen, Nähmaschinen, Staubsaugern zurückgefallen. Man anerkannte gern, dass man den Computern eine Veredelung der Menschen verdankte. Unter den Menschen aber begann sich allmählich durch die Vermischung des neuen mit dem bisherigen Typus eine rückläufige Bewegung, gleichsam eine Verdünnung der Substanz abzuzeichnen.

Und schliesslich waren die Menschen wieder mehrheitlich blöd, schlampig und unpräzise, wie sie gewesen waren. Und die gottgewollte Ordnung war — nach einem im göttlichen Massstab kurzen Intermezzo — wiederhergestellt.