

Wie sich die Gesellschaft kontrollieren lässt

Eine Zusammenfassung der zehn Strategien der Manipulation von Noam Chomsky

1. Lenke die Aufmerksamkeit um

Lenke die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf unwesentliche Ereignisse. So wird sie von wichtigen Informationen über tatsächliche Änderungen durch politische und wirtschaftliche Führungsorgane abgelenkt. Die öffentliche Meinung kehrt dem wirklichen gesellschaftlichen Problemen den Rücken zu, berieselt und abgelenkt durch Unwichtiges. Schaffe es, dass die Gesellschaft beschäftigt ist, beschäftige sie, und beschäftige sie so, damit sie keine Zeit hat, über etwas nachzudenken.

2. Erzeuge Probleme und liefere die Lösung

Auch «Problem-Reaktion-Lösungs-Methode» genannt. Es wird ein Problem bzw. eine Situation geschaffen, um eine Reaktion bei den Empfängern auszulösen, welche danach eine präventive Vorgehensweise erwarten. Verbreite Gewalt oder zettle blutige Angriffe an, damit die Gesellschaft eine Verschärfung der Rechtsnormen und Gesetze auf Kosten der eigenen Freiheit akzeptiert. Oder kreiere eine Wirtschaftskrise, um eine radikale Beschneidung der Grundrechte und die Demontierung der Sozialdienstleistungen zu rechtfertigen.

3. Stufe Änderungen ab

Verschiebe die Grenzen von Änderungen stufenweise, Schritt für Schritt, Jahr für Jahr. Auf diese Weise setzte man in den 1980er und 1990er Jahren die neuen radikalen sozio-ökonomischen Voraussetzungen durch (Neoliberalismus): Ein Minimum an Zeugnissen, Privatisierung, Unsicherheit, und was der nächste Tag bringt, ist Elastizität, Massenarbeitslosigkeit, Einfluss auf die Höhe der Einkünfte, das Fehlen von Garantie auf gerechte Lohnarbeit.

4. Schiebe Änderungen auf

Soll die Gesellschaft eine ungewollte Änderung akzeptieren, ist diese als «schmerzhaftes Muss» zu präsentieren, damit die Menschen erlauben, sie in Zukunft einzuführen. Es ist einfacher, künftige Opfer zu akzeptieren, als sich ihnen sofort auszusetzen. Zudem hat die Gesellschaft die naive Tendenz, negative Veränderungen mit einem «alles wird gut» zu umschreiben. Diese Strategie gibt den Bürgern mehr Zeit, sich einer Änderung bewusst zu werden und die Akzeptanz in eine Art der Resignation umzuwandeln.

5. Sprich zur Masse wie zu Kindern

Die Mehrheit der Inhalte, die an die Öffentlichkeit gerichtet werden, sind manipuliert durch Argumente oder durch einen gönnerhaften Ton, den man normalerweise in einer Unterhaltung mit Kindern verwendet. Je mehr man seinem Gesprächspartner das Bild vor den Augen vernebeln will, umso lieber greift man auf diese Technik zurück. Warum? Wenn du zu einer Person sprichst, als ob sie zwölf Jahre alt wäre, dann weil du ihr genau das suggerieren möchtest. Sie reagiert in der Regel kritiklos oder antwortet, als ob sie tatsächlich 12 Jahre alt wäre.

6. Konzentriere dich auf Emotionen statt Reflexionen

Der Missbrauch des emotionalen Aspektes ist eine klassische Technik, um eine rationale Analyse und den gesunden Menschenverstand eines Individuums zu umgehen. Darüber hinaus öffnet eine emotionale Rede Tür und Tor um Ideologien, Bedürfnisse, Ängste und Unruhen, Impulse und bestimmte Verhaltensweisen im Unterbewusstsein hervorzurufen.

7. Halte die Ignoranz der Gesellschaft aufrecht

Die Masse soll nicht fähig sein, Methoden und Kontrolltechniken zu erkennen. Bildung, die der gesellschaftlichen Unterschicht angeboten wird, soll so einfach wie möglich sein, damit das akademische Wissen für diese nicht begreifbar ist.

8. Entfache in der Bevölkerung den Gedanken, sie sei durchschnittlich

Erreiche, dass die Bürger zu glauben beginnen, es sei normal und zeitgemäss, dumm, vulgär und ungebildet zu sein.

9. Wandle Widerstand in schlechtes Gewissen um

Die Menschheit soll denken, sie sei wegen zu wenig Intelligenz, Kompetenz oder Bemühungen die einzig Schuldige ihres Nicht-Erfolges. Das «System» wirkt also einer Rebellion der Bevölkerung entgegen, indem dem Bürger suggeriert wird, dass er an allem Übel schuld sei und mindert damit dessen Selbstwertgefühl. Dies führt zur Depression und Blockade weiteren Handelns. Ohne Handeln gibt es nämlich keine Revolution!

10. Lerne Menschen besser kennen, als sie selbst es tun

In den letzten 50 Jahren entstand durch den wissenschaftlichen Fortschritt eine Schlucht zwischen dem Wissen, das der breiten Masse zur Verfügung steht und jenem, das für die schmale Elite reserviert ist. Dank der Biologie, Neurobiologie und der angewandten Psychologie erreichte das «System» das Wissen über die menschliche Realität im physischen als auch psychischen Bereich. Gegenwärtig kennt das «System» den einzelnen Bürger besser als dieser sich selbst und verfügt somit über eine grössere Kontrolle des Einzelnen.

Genie oder Behinderung?

Daniel Tammet gehört zu den Genies unserer Zeit. Er ist in der Lage, stundenlang die Zahl Pi aufzusagen – bis 22000 Stellen nach dem Komma. In einer Woche erlernt er eine komplette Fremdsprache. Ein solcher Mann, sollte man meinen, müsste auf der Karriereleiter ganz oben stehen. Aber Daniel ist nach herkömmlichen Bewertungskriterien ein «Kranker». Er ist Autist. Man kennt diese Krankheit aus idealisierten Filmen, in denen zum Beispiel Dustin Hoffman oder Shah Rukh Khan den sympathischen, etwas trottelligen Behinderten geben. Selten werden Autisten aber als das betrachtet, was sie sind:

Menschen, die in einer völlig anderen Realität leben. Tammet «sieht» Zahlen anders als wir. Sie haben für ihn eine eigene Farbe und Form. In seinem Buch «Wolkenspringer» erzählt der Autist: «Ich spiele mit Zahlen, ich spaziere durch eine Landschaft, die in ununterbrochener Bewegung ist. Es ist wie ein Kunstwerk, das entsteht und sich ständig verändert, ein numerischer Visualisierungsprozess».

Als Ausgleich für seine ungewöhnliche Begabung sieht Daniel Tammet andere Dinge nicht, die für uns selbstverständlich sind. So kann er menschliche Mimik nicht deuten und ist unfähig,

sich in andere einzufühlen. Sein Buch ist nicht nur ein einzigartiges Selbstporträt; es beschreibt wichtige Erkenntnisse der Gehirnforschung und ermutigt die Leser, das schlummernde Potenzial ihres Gehirns zu erschliessen. Das Versprechen, wir könnten die Stärken der Autisten in uns entwickeln, ohne an ihren Schwächen zu leiden, erfüllt das Buch nicht. Dafür gewährt es Einblick in die innere Welt eines Menschen, der «ganz anders» ist. Dies hilft, unsere eigene Wirklichkeitswahrnehmung nicht als absolut zu betrachten. *RR*

Daniel Tammet: **Wolkenspringer – von einem genialen Autisten lernen**. Patmos Verlag 2009; Fr. 34.90/19,90 Euro



Was ist Ihnen wirklich wichtig?

Was macht Ihr Leben lebenswert? Gibt es Dinge, die Sie unbedingt noch machen wollen? Welche Menschen bereichern Ihr Leben? Die Künstlerin Candy Chang wollte von seinen Mitmenschen wissen, was ihnen wichtig ist im Leben. Er fertigte eine grosse Tafel an, die er an die Wand eines verlassenem Hauses hängte. Darauf stand der Spruch: «Before I die I want to», den Passanten vervollständigen sollten. Innerhalb weniger Stunden war die mehrere Meter lange Tafel bereits vollgeschrieben. Was hätten Sie geschrieben?

BM

Quelle: www.candychang.com

Gibt es bald echte Holodecks?

«Computer: die Hologsimulation initialisieren!» – solche Befehle kennen wir aus den Star-Trek-Serien. Zu sehen ist dann eine realistische Umgebung mit menschlichen Akteuren. Man kann mit ihnen kommunizieren und sie sogar anfassen. Nur: Sie sind nicht echt. Ein «Emitter» projiziert sie in den Raum, so wie sie vom Techniker programmiert wurden. Die philosophische Frage «Was ist Realität?» lässt sich mit Hilfe von Holodecks in Science Fiction-Filmen neu stellen. Der Zuschauer sieht eine spannende Handlung mit echt wirkenden Figuren. Plötzlich sagt jemand: «Computer, Programm beenden!», und man versteht: Es war alles nur virtuell. Ist das nur eine skurrile Filmidee, oder könnte es so etwas bald wirklich geben? Holodecks sind die natürlich Fortsetzung des Computerspiels mit dreidimensionalen Mitteln. Der Durchbruch der 3-D-Filmtechnik im Blockbuster «Avatar» war ein Schritt dorthin.

Kybernetiker der Max-Planck-Gesellschaft forschen nun an einem Einstieg in die Holotechnologie und wollen schon in naher Zukunft einen «Cyber-Walk» kreieren. Probanden sollen sich fast unbeschränkt innerhalb einer dreidimensionalen Simulation bewegen können. Städte, Landschaften und Situationen sollen am Computer so naturgetreu wie möglich programmiert werden. Sobald sich der Nutzer bewegt, sieht er dieselbe Szene aus einem anderen Winkel. Wie es funktioniert? Mit einer Spezialbrille mit kleinen Projektoren. Der Proband soll ausserdem keine grossen Entfernungen zurücklegen müssen. Er bleibt während des Spiels auf einer Plattform von 5 x 5 Metern. Tausende kleine Kugeln auf Laufbändern schieben ihn immer wieder zurück ins Zentrum, während er das Gefühl hat, zu gehen. Neben der Unterhaltungsindustrie interessieren sich auch die Medizinthherapie und Museen für die neue Technik. *RR*

Quelle: Spiegel online

Die Wahrheit über Vitamine

Das Geschäft mit Vitaminen ist lohnenswert für die einen, ungesund für die anderen. Alles begann in den 1930er Jahren, als Hoffmann La Roche das Patent zur Herstellung von Vitamin C kaufte. Das Pulver erwies sich als Ladenhüter, bis die Firma die These aufstellte, Vitamin C stärke die Gesundheit und Abwehrkräfte. Erste Abnehmer fand man im 3. Reich, später machte Nobelpreisträger Linus Paulin das weisse Pulver wieder populär. Bald erkannte auch die Werbeindustrie den Wert der Vitamine als Gesundheitsplus.

Die Folge davon kennen wir alle: Mehrere Milliarden Franken geben Konsumenten jährlich für Zusatzpräparate aus, in den USA nimmt inzwischen jeder zweite Zusatzpräparate zu sich, meist in hoher Dosierung. Keine Zeit für Obst und Gemüse? Pillen und Tabletten werden's schon richten. Falsch! wie eine nationale Studie in Deutschland zur Vitaminversorgung belegt. Wir brauchen keine Zusatzpräparate. Im Gegenteil, ein Zuviel an künstlichen Vitaminen ist gefährlich. An der Universität Kopenhagen untersuchte man die Wirksamkeit von Antioxidantien (Substanzen, die Oxidationsreaktionen verhindern) und kam zum Schluss, dass die künstlichen Vitamine A, Betacarotin und E die Sterblichkeit um 5 Prozent erhöhen. Entwarnung für Vitamin C: Weder Nutzen noch Schaden konnte nachgewiesen werden.

Viel Lärm um nichts auch bei den freien Radikalen. Wer Sport treibt setzt angeblich viel davon frei und braucht Vitamin E, um diese einzufangen und Zellschäden zu verhindern. Das Gegenteil ist der Fall: Der Trainingseffekt verpufft. Ausserdem lässt Vitamin E die Zahl der Hirnblutungen steigen, so eine US-Studie aus dem Jahr 2008. Eine andere Studie (CARET) deckte ungewollt auf, dass Betacarotin, das Rauchern verschrieben wird, das Lungenkrebsrisiko erhöht, die Einnahme von Selen einen Einstieg von Diabetes verzeichnet und Vitamin E bei Männern einen Anstieg von Prostatakrebs bewirkt. Die Studie wurde abgebrochen.

Das scheint Firmen wie Nestlé nicht zu beeindrucken: Sie preist auf ihrer Webseite weiterhin Vitamine, Mineralstoffe & Co. als Gesundheitspolizisten – kein Wunder, schliesslich verdient der Multi damit einen schönen Batzen Geld. Genau wie DSM, der Life-Science-Konzern mit Sitz in Basel. Er macht sein Geschäft mit Vitaminen, Lebensmittelzusätzen, Fettsäuren und Tiernahrung. 2011 stieg der Umsatz in dieser Sparte gegenüber dem Vorjahr um 9 Prozent auf 1,6 Milliarden Euro.

Also besser künftig die Hände von Obst und Gemüse lassen? Nein, sagen Experten. Apfel & Co. sind gesund, obwohl sie Antioxidantien enthalten. *BM*

Zauber einer verlorenen Zeit

Manchmal erwache ich morgens und wünsche mich in eine andere Zeit. Also mache ich mich auf zum Bahnhof und steige in den Zug. «Einmal ins Mittelalter, bitte», sage ich und ehe ich mich versehe, stehe ich in einer alten Stadt. Ich rieche Feuer, Pferdemit und frisches Brot, sehe Bettler, Händler, Nonnen und sogar einen richtigen Ritter. Glauben Sie mir, das ist möglich! Zugegeben, nicht jeden Tag, aber immer öfters. Mittlerweile finden im Sommer in der Schweiz fast jedes Wochenende Veranstaltungen zum Thema Mittelalter statt. Viele der Besucher erscheinen in altertümlich anmutender Gewandung, sie versuchen sich im Bogenschiessen oder der Kunst des Feuermachens, lassen eine unwiederbringlich vergangene Epoche wieder aufleben.

Warum wollen wir uns zurückversetzen lassen in eine Zeit, in der die Lebenserwartung eines Menschen bei 30 Jahren lag, in der Ungezieferplagen und mangelnde Hygiene ebenso an der Tagesordnung waren wie Krieg und Unterdrückung durch eine totalitäre Kirche? Weiter unten in der Gasse treffe ich Alice und Daniel Severin aus Zürich und konfrontiere sie mit meinen Gedanken. «Wie war es wohl?», fragten sich auch die gelernte Schneiderin und der Brand Designer vor zwei Jahren und widmen sich seither dem Hobby «Living History». Mit «gelebter Geschichte» anhand historischer Quellen

Herstellungsprozesse aber auch das Leben den damaligen Verhältnissen nachempfinden. Von Hand stellt Alice Kleidungsstücke nach überlieferten Bildern her, spinnst ihre Fäden selbst und näht von Hand, während Daniel sich der Kalligraphie verschrieben hat.

Für Alice ist eine wichtige Erkenntnis, dass die Menschen damals viele Dinge des alltäglichen Lebens genauso gut lösen konnten wie wir heute – einfach auf eine andere Weise. «Die meisten Besucher der Mittelalterfeste streben aber nicht nach historischer Annäherung an die damalige Realität, sondern wollen ein romantisch überhöhtes Mittelalter erleben.» Ich fühle mich erappt: mir geht es doch genauso! Es wird Zeit, darüber nachzudenken.

Skeptiker sehen in den Mittelalterfesten Realitätsflucht. Da muss doch mehr dahinterstecken, bin ich überzeugt. Bei der Herstellung eines eigenen Kleides zum Beispiel treibt der Wunsch an, diesen Prozess von Anfang bis Ende selbst mit zu gestalten. Eine Art Befreiungsschlag aus dem Alltag, der geprägt ist von hochtechnisierten, nicht durchschaubaren Vorgängen. Durch das Wiedererlernen alter Handwerke holen wir uns ein Stück Unabhängigkeit wieder. Vielleicht sind die Feste, an denen das Mittelalter romantisch überhöht wird, eine Möglichkeit, dem Zauber einer verlorenen Zeit zu erliegen. Sie wecken

unsere Sehnsucht, und «in der Sehnsucht klingt immerhin die Hoffnung an, irgendwann einmal doch ausbrechen zu können» (Anselm Grün).

Mit diesem Gefühl im Herzen trete ich den Rückweg beschwingt an. Es lebe die Renaissance der Nostalgie!

Jonas Schneider

Veranstaltungstipps: www.mittelalterkalender.ch



Das Leben – ein Computerspiel

Wenn man einen unbekanntem Planeten bereisen will, braucht man einen kompetenten Führer, der die Überlebensregeln dort kennt. Das gilt auch für Azeroth, Schauplatz des legendären Computerspiels «World of Warcraft». Mein Führer heisst Jakob Lieb und ist 22. Er ist ein Ork-Schamane mit Level 60, ein sehr hoher Rang im Warcraft-Universum. Jakob hat sich durch das Bewältigen vieler Aufgaben in unzähligen Spielstunden Fähigkeiten angeeignet, die ihn mit Privilegien ausstatten. So darf er in Regionen eindringen, die für Anfänger verboten sind und auf dem Rücken eines Flugdrachens über die fantastische Landschaft schweben. Das erleichtert es ihm, mich mit auf seine Reise zu nehmen.

«World of Warcraft» ist ein Multi-User-Role-Game. Der Spieler erschafft sich durch ein Dialog-Auswahlverfahren zunächst eine eigene virtuelle Identität. Der Spieler hat in «Warcraft» eine Vielzahl absonderlicher Körperformen und Charaktere zur Auswahl. Er kann Mensch, Zwerg, Nachtfelf, Ork oder Troll sein. Ausser-

dem lassen sich verschiedene Funktionen (Schamane, Paladin, Krieger) übernehmen sowie Berufe erlernen. Obwohl er sich auch in einen gut aussehenden Jüngling hätte verwandeln können, entschied sich Jakob für den grotesken Ork. Es kommt hier nicht auf gutes Aussehen, sondern auf Charakter und Fähigkeiten an, sagt er. Auch das Aussehen der realen Spieler, die vor ihren Bildschirmen Zwerge oder Blutelfen steuern, tut nichts zur Sache. Ebenso wenig wie sozialer Stand, Outfit, Nationalität und Religion. «World of Warcraft» ist ein Schmelztiegel, in dem alle Unterschiede der äusseren Welt aufgehoben sind. Ich kann dort einem Südkoreaner begegnen oder meinem Nachbarn in Gestalt eines grausigen Untoten.

Was Jakob Lieb an «World of Warcraft» am meisten schätzt, ist die Gemeinschaft mit anderen Spielern. Was zählt sind Zuverlässigkeit, Tatkraft und Geschicklichkeit. Die Spieler schalten sich zu Gruppen (Gilden) zusammen, die gemeinsam schwierige Aufgaben erle-

digen. Dabei kann es wie im richtigen Leben zu Kompetenzgerangel und Interessengegensätzen kommen, die man ausdiskutieren muss. Das schult die soziale Kompetenz. Warum wird jemand zum Spieler? Gern wird in den Medien auf sogenannte «Killerspiele» verwiesen. Persönliche Grausamkeit ist aber wohl bei kaum einem Spieler der entscheidende Beweggrund. Der Konsum von «Gewalt verherrlichenden Spielen» kann nur in Kombination mit gravierenden sozialen und psychischen Problemen gefährlich werden. Ein gewisses Suchtpotenzial bei Games gibt es, doch entscheiden – wie bei allem – Persönlichkeit und funktionierende soziale Bindungen darüber, ob ein Spieler «abdriftet». Zum Vergleich: US-Amerikaner verbringen täglich ca. 4 Stunden vor dem Fernseher. Statt über die Spiele zu schimpfen, sollten wir versuchen, eine Welt zu schaffen, aus der niemand fliehen möchte, in der wahre «Heldentugenden» mehr zählen als Äusserlichkeiten. RR

Quelle: Spiegel online