

Alt-Rück

Überlegungen zum Thema Computer

Dieser ominöse Ausdruck ist für manche Leute Teil des Alltages, für den größten Teil der Bevölkerung jedoch ein Rätsel, ein Rebus irgendeiner neudeutschen Reform.

Es ist nicht etwa ein militärisches Akronym, oder wie man meinen könnte, ein Terminus aus der Orthopädie, nein, vielmehr hat es zu tun mit Orthografie: "Alt Rück" bedeutet Rückgängigmachung. Oder Wiedergutmachung. Oder: Tschuldigung, war nicht so gemeint.

Richtig, es ist eine Programmfunktion des Rechners.

Würde ich dieses Tastaturkürzel jetzt drücken, ihnen bliebe dieser ganze Text erspart.

Am Anfang war das Word, hier stock' ich schon, was hilft mir weiter, Mord?

Mit einem Textverarbeitungsprogramm mittlerer Güte lassen sich per Tastendruck bis zu 99 Schritte wieder herstellen. Alles wird wieder gut, vom Datenmüll zur Tabula Rasa ist es nur eine Fingerübung. Jedoch: Was sich im Alltag als äußerst hilfreich erweist (ich habe an dieser Stelle schon einige Male auf diese Funktion zurückgreifen müssen), birgt auch Gefahren. Wer würde nicht gerne "Murphy's Law" (die Stulle, die herunterfällt, dazu noch auf die Butterseite), mit einem Tastendruck ungeschehen machen.

Die dumme Bemerkung, die zielsicher zum Fettnapf führte oder die Unachtsamkeit im Verkehr, kurz, Unsinn soll wieder Sinn bekommen, hier mag der Leser die Liste mit eigenen Stolpersteinen des Lebens auffüllen.

Ein Wunschtraum geht in Erfüllung, alles lässt sich beliebig oft wiederholen, ewige Jugend, aber leider eben nur virtuell. Aber genau das ist des Rechners Kern, der Gegensatz zwischen Realität und Virtualität scheint ob des technischen Wettrüstens zu verschwimmen.

Ob sich der Drei-Disketten-Hoch nun in den vektorisierten Ferrari setzt und in Echtzeit (Unecht-zeit?) in die Pixelwand rast oder ob man sich im digitalen Pay-TV durch alle Kameraeinstellungen des letzten Crashes durchzappt, ist letztendlich Jacke wie Hose oder Bit wie Byte.

Arbeit wird zum Spiel. Ungehemmtes Ausprobieren ist angesagt, denn die Zauberformel ist ja schnell in die Tastatur gehackt. Jugendliche profitieren bei einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen davon. Bevor es beim Computerspiel ernst wird, schnell noch abspeichern, dann Tür auf und los geht das Gemetzel. Ein Computerspiel, das die Funktion des Zwischenspeicherns nicht hatte, kam trotz "guter" Qualität im Handel nicht in Schwung.

Also alles prima? Keine Nebenwirkungen? Keine Antithese? Doch, doch.

Frühestens beim Nachbarn, denn da klappt es nicht. Der hat nämlich ein altes Programm. Da muß ich mir genau überlegen, was zu tun ist. Abwägen, Entscheidungen treffen, Verantwortung übernehmen, Tugenden, die wir bei den Schülern heute allzu oft vermissen.

"Alt Rück" kennt kein Gewissen, auch kann der Rechner nicht zur Verantwortung gezogen werden. Ohne ihn wird das leere Blatt sicher zum Horror Vacui.

Der persönliche Brief oder der handgeschriebene Lebenslauf wird zum Alptraum, spätestens beim Schreibfehler kurz vor Blattende.

Der erste Strich der Zeichnung ist immer falsch, aber man muß mit ihm leben, er läßt sich nicht spurlos beseitigen. Man lernt aus Fehlern, aber nicht, wenn sie sich als 99 Luftballons entpuppen, die durch einen Fingerdruck in Luft auflöst werden können.

In Japan gibt es jetzt digitale Popstars, die sich artgerecht auf Silberscheiben tummeln und für ihre schlechten Songs nicht ausgebuht werden können. Kampfpiloten sitzen heute in ihrem Wohnzimmersessel an ihrem Freudenknüppel, um ihre Drohnen, das sind ferngesteuerte Flugzeuge, am Bildschirm ins Ziel zu bringen. Hier hört der Spaß auf. It's not a game.

Vielleicht ist die Sorglosigkeit, mit der am Computer gearbeitet werden kann, Teil der Faszination, die er auf Jugendliche hat. Es mag ihrem Naturell entgegenkommen, Zeit beliebig vor- oder zurückzudrehen.

Nur dürften sie nie mehr ins wirkliche Leben zurückkehren, was sich viele wünschen und auch selten tun.

Das Informationszeitalter hat sicher bereits Spuren in der Gesellschaft hinterlassen. Die aber können nicht einfach wieder gelöscht werden. Mit ihnen müssen wir leben.

Eben kein "Alt Rück" mehr.