

# TSCHÜSS, SAGTE DIE WELT, UND VERZOG SICH IN DEN COMPUTER

Von Joel Walder

David Gugerlis Geschichte vom Umzug der Welt in den Computer ist die Entstehungsgeschichte einer eigenständigen digitalen Wirklichkeit. Sein Buch handelt vom Rechnen, Formatieren, Programmieren, Speichern und Verbinden – Tätigkeiten, die Gegenstand intensiver Debatten waren, während derer sie erst mit den heute selbstverständlichen Bedeutungen gefüllt werden mussten.

Gugerli interessiert sich dabei nicht nur für technische Details: Eine seiner Leitfragen lautet, «aufgrund welcher Vorstellungen beim Umzug in die Rechner gehandelt worden ist». Der entsprechend breite Anspruch gehört zu den Stärken von Gugerlis Buch, macht es aber sehr dicht. Dies zeigt sich unter anderem in der Sprache: Er scheint teilweise in der technisch-poetischen Undurchdringlichkeit seiner Quellsprache zu schwelgen, ohne sie für erklärungsbedürftig zu halten. Das ist okay, da das Buch verständlich bleibt, auch wenn einzelne Fachbegriffe dies nicht sind. Und es wäre ja auch langweilig, jedes Nischenwort zu erklären (Spass machen Begriffe wie «Heuristic Algorithmic» und «nichtlineare Differentialgleichung zweiten Grades» auch, wenn nicht ganz klar ist, was dahintersteckt). Man könnte höchstens dem schmissigen Titel vorwerfen, über die technikhistorische Komplexität hinwegzutäuschen.

Glücklicherweise vergisst Gugerli jedoch die Menschen hinter der Technik nie und bringt auch gesellschaftlich orientierte – «soziotechnische» – Analysen ins Spiel, wie beispielsweise bei der Feststellung, dass sich Ende der 1950er- und Anfang der 1960er-Jahre die Konvention etablierte, dass Mensch und Maschine sich gegenseitig diszi-

linieren und Anweisungen geben: «Die Disziplinierung und Disziplin der Programmierer war die wichtigste Voraussetzung für den Gehorsam der Rechner. Und umgekehrt.» Solche Beobachtungen sind reizvoll, doch wünschte man sich manchmal eine etwas breitere Kontextualisierung: Was bedeutet es, einen Programmierer zu disziplinieren?

Insgesamt aber hat Gugerli die schwierige Balance zwischen Beobachtung und Synthese gut getroffen und gibt illustrativen Fallbeispielen, wie etwa der Geschichte der Schweizerischen Bankengesellschaft (SBG), dankenswerterweise genügend Raum. Die SBG beschloss 1969, ein «in seiner Komplexität präzedenzloses» Projekt zu lancieren, um ihr gesamtes Informationssystem zu digitalisieren. Sie scheiterte, weil – so Gugerli – sie nicht verstanden habe, dass Bankgeschäfte in den 1970er-Jahren nur umfassend in den digitalen Raum verlegt werden können, «wenn die Grundstrukturen einer Bank neu überdacht würden». Der Umzug der Welt in den Computer benötigte also die Schaffung neuer Ordnungen und Strukturen, die fortwährend auszuhandeln waren.

Im Auftritt des Internets schliesslich sieht Gugerli einen historisch bedeutsamen Umbruch, mit dem er seine Geschichte beendet. Allerdings nicht, weil nun die ganze Welt digital zur Verfügung steht, sondern weil sich das Internet am Ende einer Entwicklung befindet, während der sich in der digitalen Welt «eine stark strukturierte Ordnung von Raum, Zeit und Dingen» – eine eigene Wirklichkeit – herausbildete. Die zentralen Fragen, so Gugerli, kreisen nun nicht mehr um die Schaffung dieser Wirklichkeit, sondern um deren Autonomie.



## Rezension

David Gugerli, *Wie die Welt in den Computer kam. Zur Entstehung digitaler Wirklichkeit*, 2018, 256 S., ca. 23 CHF.