

## **Winkler, Philipp**

### **Creep**

Aufbau, ISBN 978-3-351-03725-3, 344 S.

Würde ich behaupten, alles in *Creep* verstanden zu haben, wäre das glatt gelogen. Zuviel Computer-Jargon und Netz-Insider-Wissen ... da muss ich passen. Aber ich vertraue Winkler, der sicherlich weiß, wovon er schreibt. Ansonsten müsste er mit bösen und berechtigten Richtigstellungen der Netz-Nerds rechnen. Doch auch wenn mir die eine oder andere kunstfertig formulierte Nuance für ein allumfassendes Textverständnis entgeht, das, worauf der Autor abzielt, verschließt sich auch mir als einem in erster Linie analog Sozialisierten nicht.

*Creep* ist eine düstere Bestandsaufnahme unserer aktuellen Gegenwartswelt, die für manchen Zeitgenossen nur noch im virtuellen Raum real zu sein scheint. Ein Widerspruch in sich? Ja und nein. - Das Leben der beiden Protagonisten ist ganz und gar den Gepflogenheiten von Netz-Junkies unterworfen. - Leben ist nur noch das, was online geschieht und beobachtet werden kann. Da passt es gut, dass Fanni Mitarbeiterin einer Firma ist, die private Überwachungsdienste im Netz anbietet. Sie, die alles Schöne, also Überflüssige, aus ihrer Wohnung verbannt hat, sich nur noch mit Fertignahrungsmitteln ernährt und sowieso fast ihre gesamte Lebenszeit im Glaskubus ihres Büros bei BELL verbringt, da sie nahezu alle echten Sozialkontakte abgebrochen hat, sehnt sich nach Nähe, Zugehörigkeit und Geborgenheit. Deshalb hackt sie sich mittels der Firmensoftware in private Überwachungsaccounts und verfolgt besessen den Lebensalltag der Beobachteten, insbesondere den der Familie Naumann (Vater-Mutter-Kind). - So wird sie zum *ghost in the machine*, wie Sting einst im Song von Police gesungen hat. - Ganz anders die zweite Hauptfigur Junya, der seit Jahren die Wohnung in Tokio, die er mit seiner an Krebs erkrankten Mutter teilt, nicht mehr verlassen hat. Jedenfalls nicht als realer Mensch. Denn verkleidet und mit einem Tod bringenden Hammer bewaffnet, begibt er sich im Schutz der Nacht in die echte Wirklichkeit außerhalb der Wohnung und wird bei seinen minutiös geplanten Streifzügen zum mordenden Monster. Dabei ist er längst nicht mehr er selbst, sondern eine Bestie, die ihr Lebenselixier allein aus Foren und Chats im Darknet bezieht und sich immer abwegigeren Gewaltorgien und Perversitäten hingibt. So wird er zum *Albtraum von Tama*, dessen wirklichen Namen niemand kennt. Wie Fanni ist er ein Produkt des digitalen Raums und nur im Kontext dieses Raums real und gefährlich. In der physischen Welt ist er ein verstörtes, groß gewordenes Kind, das zu ängstlich ist, eine Türschwelle zu überschreiten. - Auch Fanni kommuniziert in den Foren des Darknet, befeuert die Mordgelüste anonymer User und betrachtet fasziniert die brutalen und bluttriefenden Ergebnisse ihrer Netzaktivitäten. Doch weder Fanni noch Junya können auf Dauer in den bloß virtuellen Räumen überleben. Beide finden einen Weg in die Echt-Welt. Dass dies nicht ohne schlimmste Verletzungen geschehen wird, versteht sich von selbst. - So wie Fanni nichts von Junya weiß, hat auch Junya keine Ahnung von der Existenz Fannis. Die Wege der beiden werden sich niemals kreuzen. An entgegengesetzten Enden der Welt erleben beide die selbst geschaffenen Zumutungen digitaler Lebensentwürfe.

Winklers Computerwelt-Dystopie ist anstrengende Kost. Die Faszination des Schrecklichen entwickelt allerdings ungeheure Sogwirkung. Der Leser/die Leserin wird zum Creeper. Und das, was sie beobachten, verstört. Hoffentlich!

**SUPPORT YOUR LOCAL BOOKSHOP**

©Peter Cremer, Februar 2022