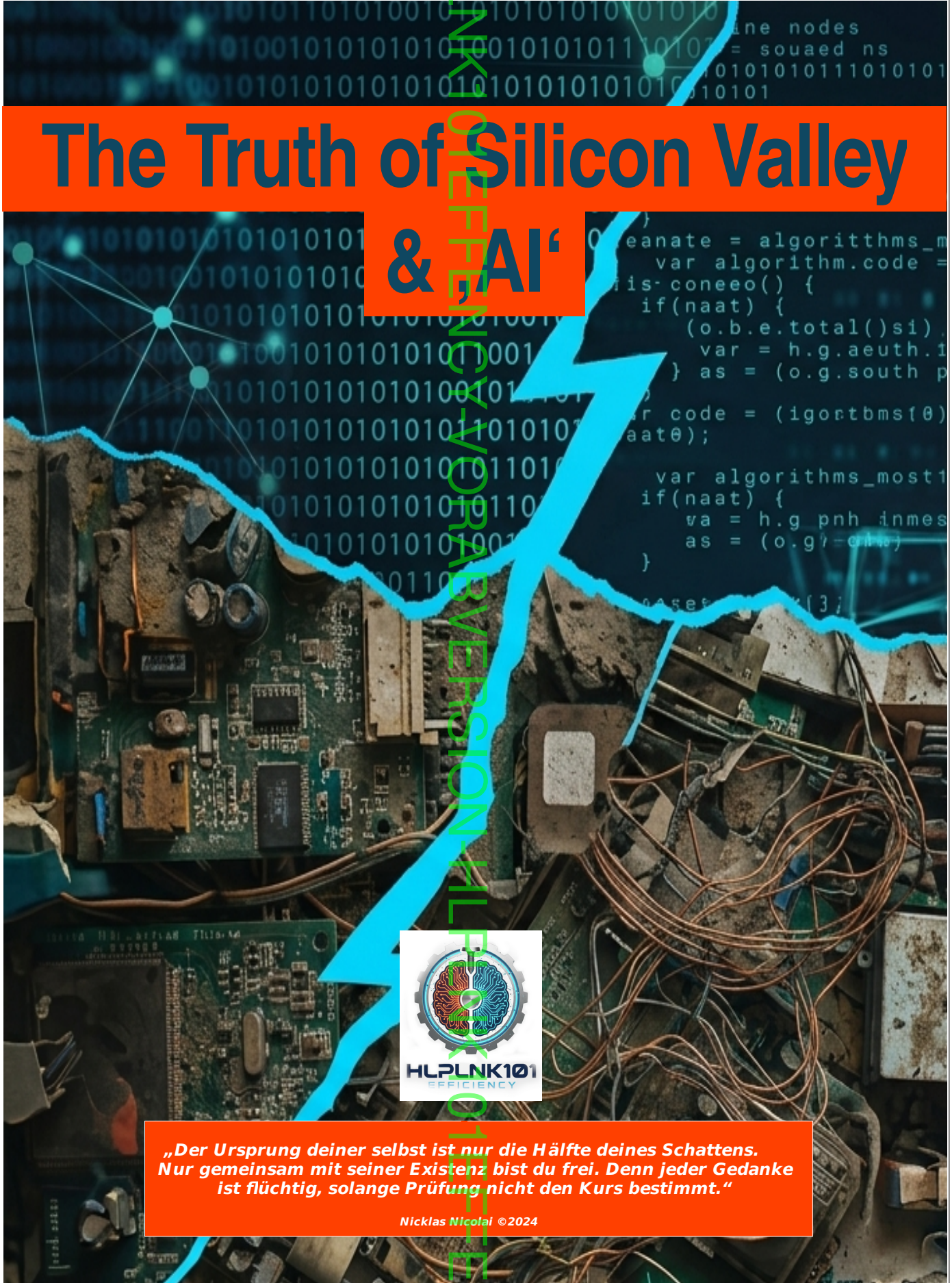


The Truth of Silicon Valley

& „Ai“



*„Der Ursprung deiner selbst ist nur die Hälfte deines Schattens.
Nur gemeinsam mit seiner Existenz bist du frei. Denn jeder Gedanke
ist flüchtig, solange Prüfung nicht den Kurs bestimmt.“*

Nicklas Nicolai ©2024

Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,
sehr geehrte Leserinnen und Leser,

wenn Sie dieses Dossier in den Händen halten, dann haben Sie die erste Hürde der eigenen „gefühlten Realität“ überwinden können. Bevor ich Ihnen jedoch gleich Stück für Stück die Wahrheit erklären werde, welche Verkettung destruktiver Entscheidungen im Silicon Valley mit den daraus resultierenden destruktiven Konsequenzen mich überhaupt dazu „nötigen“ konnten, dieses Dossier zu verfassen, werde ich Ihnen erstmal die wichtigen „Basics“ der wahren natürlichen Realität von Logik und Kausalität des Silicon Valleys versuchen zu erklären. Denn nur wenn man die Basics und auch ihre Umstände versteht, hat man eine realistische Chance die realen Gesamt-Umstände des Silicon Valleys wie auch die daraus resultierenden Konsequenzen für uns als Land wie auch Europa auch wirklich vollständig nachvollziehen zu können.

Sie werden dabei nicht nur die Differenz zwischen ihrer „gefühlten“ Realität und der wahren Realität erkennen können, sondern darüber hinaus werde ich versuchen, Ihnen die Art meines Blickes auf die Realität näher zu bringen. Ich werde Sie also einladen, mit mir dabei weit in den „Kaninchenbau“ des Silicon Valleys mitzukommen. Sollten Sie bisher der Auffassung sein, dass der Silicon Valley sowie jeder Protagonist von ihnen innerhalb dieses Kreises in Wahrheit nur den *Fortschritt* oder gar nur den eigenen Profit sehen, dann werden Sie wohl – nachdem Sie die Wahrheit kennen als Fazit selbst überlegen, in wie weit eine Nutzung der Produkte dieser Protagonisten wirklich noch ratsam wäre. Bevor ich also mit der Erzählung beginne, möchte ich Ihnen erst noch erklären wer ich bin, was mich zu meiner Arbeit geführt hat, bzw. was letztlich der aktuelle Status Quo (März 2026) der Kommunikations & Tech-Branche ist. Alles weitere, bezüglich der Zukunftsperspektiven des Silicon Valleys wie auch Ihre Zukunft als Nutzer werden wir dann später thematisieren.

Dabei werden Sie viele Informationen bekommen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit dazu führen werden, dass dies Ihr Bild und Ihr Blick auf die „moderne Branche“ nachhaltig beschädigen wird – wenn nicht sogar zur Zerstörung dieses „Weltbildes“ führen kann. Daher ist es mir selbst sehr wichtig, nochmal vorher explizit zu warnen. Überlegen Sie sich sehr gut, ob Sie dieses Dossier wirklich lesen wollen. Denn in der Natur heisst es nicht ohne Grund:

„...einmal erlangtes Wissen, bedeutet gleichzeitig das blinde Akzeptieren der Verantwortung der dazugehörigen Wahrheit gegenüber! Diese Verantwortung ist dabei zu keinem Zeitpunkt EINE OPTION, sondern die kausale dazugehörige Konsequenz, der eigenen getroffenen Entscheidung gegenüber! Denn REALITÄT fragt nicht, ob sie einem gefällt. Sie IST!“

Nachdem ich Sie jetzt alle Disclaimer kennen, werde ich - bevor wir jetzt beginnen, mich Ihnen kurz vorstellen, wobei wer ich bin, weniger relevant ist – sondern eher was ich zu sagen habe:

Mein Name ist Nicklas Nicolai und ich bin – sowohl Systemanalyst, Systemarchitekt, Programmierer, Schriftsteller, Überlebender, Klarer Realist uvm. Betiteln Sie mich, wie Sie selbst am besten finden. Denn Ich bin eigentlich immer das, was meine Arbeit gerade von mir benötigt oder sie im aktuellen Status Quo notwendig macht. Die dazu gehörige und benötigte Flexibilität innerhalb meiner Arbeit, habe ich durch das von mir entdeckte bzw. entwickelten HframeworkX erlangen können. Dabei handelt es sich um ein reines Erfahrungs-Framework das auf natürlicher Kausalität, Integrität, Logik und dynamischer Effizienz in Balance und Nachhaltigkeit der Natur selbst basiert. Genauer zu dem Thema werde ich Ihnen aber noch auf den weiteren Seiten erklären.

Nachdem Sie nun zumindest grob wissen, aus welchem Bereich ich selbst stamme bzw. welche grobe Richtung für das Ergebnis meiner Arbeit verantwortlich ist, werde ich nun damit beginnen, meine eigene Geschichte kurz zusammenzufassen: Also wie es überhaupt dazu gekommen ist, das ich die Notwendigkeit erkannt habe, dieses Dossier schreiben zu müssen. Also lassen Sie uns beginnen...

Niklas Nicolai

„Eine bedauerliche Wahrheit“

„Ist es nicht bedauerlich, was generell aus den Menschen geworden ist? Diese **Ignoranz**, diese **Manipulation**, diese **Oberflächlichkeit**... diese **Feigheit**. Sie nennen es **Schutz** und **Ehrlichkeit** aber meinen eigentlich **Illusion von Kontrolle**. Immer Frei nach dem Motto: „Der Zweck heiligt die Mittel“ - aber auch nur solange SIE SELBST nicht genau diejenigen Mittel sind.. es ist **erbärmlich** mit welcher Welt und noch mehr mit welcher **Art** von **Menschen** und **Instanzen** wir uns in der momentanen Welt herumschlagen müssen.

Alle sind wie auf einem „LSD Trip“ und tanken immer wieder nach, nur damit die Wahrheit die eigenen Lügen nicht einholt , ohne jedoch zu begreifen, dass die **Wahrheit** nie eine **OPTION** war, nie eine Frage des **BLICKWINKELS** war.

Ehrlich gesagt..? Ich schäme mich einzig und allein für diese Welt. Nicht, weil ich mich schuldig fühlen würde - das tu ich nicht, sondern weil ich kein Teil dieser **selbstgefälligen Verlogenheit bin** - **geschweige** denn **Sein will** oder jemals **Sein werde!** Denn..“

„ IHR nennt es "**REALITÄT**" ABER MEINT "**ILLUSION**"..

„ IHR nennt es "**SICHERHEIT**" ABER MEINT "**IGNORANZ**",

„ IHR nennt es "**FREUNDSCHAFT**" ABER MEINT "**KONTROLLE**"..

„IHR nennt es "**NORMALITÄT**" ABER IHR MEINT "**FIEBERTRAUM**"..

„IHR nennt es "**ALTERNATIVLOS**" ABER IHR MEINT "**SELBSTGEFÄLLIG**"...

„IHR nennt es "**NOTWENDIG**" ABER IHR MEINT "**ICH WILL, ICH MUSS, ICH SOLL**"..

N.Nicolai © 2024

Akt 1

„Die Basics“

NVIDIA:

Der „Dealer“ der angeblichen „K“-Revolution



Stand: 04.2026

Copyrights N.Nicolai – HLPLNK101EFFENCY

VORABVERSION

!!! Nur für ausgewählte Personen zur Einsicht !!!

Nvidia: Der Dealer der angeblichen „KI“-Revolution

Nvidia wurde am 5. April 1993 gegründet. Die offizielle Gründungslegende besagt dabei, dass 3 Ingenieure sich in einem Denny's Diner in San Jose, Kalifornien trafen, um eine Firma zu gründen. Denny's ist eine billige Raststätten-Kette - Plastikstuhl, Kaffee für 1 Dollar und Pancakes rund um die Uhr. Dort saßen Jensen Huang, der zuvor bei LSI Logic tätig war, Chris Malachowsky der vorher bei Sun Microsystems gearbeitet hatte und Curtis Priem der ebenfalls von Sun Microsystems kam. Alle drei planten „Nvidia“.

Der Name ist dabei eine Kombination aus „NV“ für „Next Vision“ und „Invidia“ - was lateinisch ist für „Neid“. Passend für eine Firma, die heute die gesamte „KI-Industrie“ am Haken hat. Sie starteten mit ein paar hundert Dollar in der Tasche und der Vision, 3D-Grafik für Videospiele zu revolutionieren. Ihr erstes Produkt war damals die „NV1“, die 1995 erschien. Es handelte sich dabei um eine Grafikkarte - die floppte.

Sie war für damalige Verhältnisse sowohl zu teuer, zu proprietär und vor allem inkompatibel mit DirectX - was der damalige Grafikstandard von Microsoft war. Nvidia stand somit kurz vor der Pleite. 1997 kam die „RIVA 128“, was diesmal eine Grafikkarte war, die DirectX unterstützte und sich somit gut verkaufte. Sie führte dazu, dass Nvidia überlebte. 1

1999 stellte Nvidia dann die „GeForce 256“ vor und erfand den Begriff „GPU“, was für „Graphics Processing Unit“ stand. Das war jedoch Marketing und keine technische Revolution - aber es funktionierte. Nvidia positionierte sich damit als „DER GPU-Hersteller“. Der größte Konkurrent dieser Branche war jedoch ATI, was später dann von AMD aufgekauft wurde. Jahrelang wechselten sich Nvidia und ATI/AMD als Marktführer ab. Heute dominiert Nvidia immer noch was Marktanteile bei Desktop-GPUs betrifft, jedoch ist ATI/AMD immer mehr im Aufholschritt, da Nvidia bis heute mit Softwareumsetzungen ihre „Herausforderungen“ haben.

Aber der eigentliche Durchbruch kam nicht durch Gaming allein. Er kam durch die „KI-Bubble“. Denn 2012 nutzte ein Team um Geoffrey Hinton Nvidia-GPUs, um ein neuronales Netzwerk zu trainieren, das den ImageNet-Wettbewerb gewann. Das war der Moment, in dem die Community dieser Instanzen erkannte: GPUs sind grundsätzlich erstmal „perfekt“ für Deep Learning. Warum? Weil neuronale Netze aus Millionen parallelen Berechnungen bestehen - genau das, wofür GPUs gebaut wurden.

Genau das erkannte Nvidia pivotierte. Sie entwickelten im Jahr 2006 dann CUDA - was eine Programmierplattform war, die es Entwicklern erlaubte Nvidia-GPUs für allgemeine Berechnungen zu nutzen - jedoch nicht nur für Grafik. CUDA wurde somit zum Standard. Wer Instanzen erstellen wollte, nutzte Nvidia. Konkurrenten wie AMD hatten damals keine vergleichbare Software-Infrastruktur. Somit baute Nvidia ein Monopol - nicht nur durch Hardware, sondern durch eine vollumfängliche Struktur aus Software, Tools und Entwickler-Support. Heute braucht jedes Unternehmen aus der Branche von Instanzen bisher Nvidia-Chips: OpenAI, Google, Meta, xAI, Anthropic, Amazon - alle. Nvidia hat eine Marktkapitalisierung von über 5 Billionen Dollar (Stand März 2026) und ist zeitweise das wertvollste Unternehmen der Welt. Jensen Huang tritt in schwarzen Lederjackets auf, inszeniert sich gerne als „Visionär“ und wird in seiner Community meist wie ein Rockstar gefeiert. Aber der Weg dorthin war gepflastert mit Skandalen.

Im Jahr 2008 z.B. kam der „Bumping“-Skandal. Nvidia verkaufte fehlerhafte Grafikkarten an HP, Dell, Apple und andere. Die Chips hatten einen Designfehler: Durch Hitze lösten sich die Lötstellen ab („Bumping“). Die Folge war - Laptops stürzten ab und die Bildschirme blieben schwarz. Nvidia wusste davon, verschwieg es aber monatelang gegenüber Aktionären und Kunden. Als der Skandal dann aufflog, mussten HP, Dell und Apple Millionen Laptops austauschen oder reparieren. Nvidia zahlte hunderte Millionen Dollar Entschädigung an die Hersteller. 2010 wurde dann eine Sammelklage von betroffenen Kunden beigelegt. Nvidia zahlte, ohne Schuld zuzugeben. Die Folge war jedoch, dass die Aktie abstürzte. Aber dennoch erholte sich Nvidia davon.

2015 kam dann der nächste Skandal mit der „GTX-970“. Nvidia verkaufte damals die Grafikkarte „GTX 970“ mit dem Versprechen von 4 GB schnellem VRAM (Video-RAM). Die Realität sah jedoch nur etwas anders aus. In Wirklichkeit waren nur 3,5 GB davon wirklich schnell. Die restlichen 0,5 GB waren über einen langsamen Bus angebunden, was zu Performance-Einbrüchen und Rucklern führte. Das war jedoch kein technischer Fehler, sondern eine bewusste Irreführung im Marketing.

Auch hier schwieg Nvidia, bis Nutzer die Diskrepanz selbst entdeckten und öffentlich machten. Der Aufschrei damals war massiv. Nvidia entschuldigte sich, nannte es „poor communication“ und zahlte 2016 jedem US-Käufer einer GTX 970 eine Summe von 30 Dollar Entschädigung - was insgesamt über 4 Millionen Dollar war. In

Europa gab es ähnliche Vergleiche. Die Karte wurde trotzdem ein Bestseller. Nvidia lernte somit erneut, das man lügen kann, erwischt werden kann, dann ggfs. zahlt – und trotzdem gewinnt.

Zwischen 2017 und 2018 kam dann der Krypto-Boom. Daher wurde in der Zeit Nvidia-GPUs massenhaft von Krypto-Minern gekauft, um Ethereum und andere Kryptowährungen zu schürfen. Die Nachfrage danach war so hoch, dass Gaming-Kunden keine Karten mehr bekamen. Die Preise explodierten und Nvidia verkaufte Karten für das Doppelte des Listenpreises. Gegenüber Investoren behauptete Nvidia, das Wachstum käme aus dem „Gaming-Sektor“. Aber auch das war erneut gelogen. Der Großteil des Umsatzes kam in Wirklichkeit von Minern. Als der Krypto-Markt 2018 dann crashte, brach die Nachfrage schlagartig ein. Nvidia blieb auf Lagerbeständen sitzen. Die Folge war, dass die Aktie erneut abstürzte. 2022 zahlte Nvidia dann 5,5 Millionen Dollar an die US-Börsenaufsicht SEC, weil sie die Abhängigkeit vom Krypto-Markt verschleiert hatten. Nvidia gab erneut keine Schuld zu, aber zahlte.

2018 startete dann das Nvidia „GeForce Partner Program“ (GPP). Dieses Programm zwang Hardware-Hersteller wie ASUS, MSI, oder Gigabyte, ihre Gaming-Marken exklusiv für Nvidia-Karten zu nutzen. Wer AMD-Karten unter derselben Marke verkaufte, bekam keine Marketing-Unterstützung von Nvidia mehr. Das war ein offensichtlicher Machtmissbrauch. AMD und die Gaming-Community protestierten massiv. Nvidia stellte daher das Programm schon nach wenigen Monaten ein. Offiziell hieß es, das Programm sei „missverstanden“ worden. Inoffiziell wusste man jedoch, das Nvidia Angst vor Kartellklagen hatte.

Zwischen 2024 und 2025 kam dann ein interner Leak: Nvidia-Mitarbeiter wurden angewiesen, massenhaft Videos von YouTube, Netflix und anderen Plattformen herunterzuladen, um damit Instanz-Modelle zu trainieren. Alles, wie im Silicon Valley üblich – ohne Erlaubnis, ohne Lizenzen und ohne Bezahlung. Das ist Datendiebstahl im industriellen Maßstab. Nvidia bestritt nichts, aber schwieg. Bis heute gab es noch keine Konsequenzen. Und warum?

Schlicht weil alle „KI-Firmen“ dasselbe tun. Nvidia ist nur einer von vielen, die urheberrechtlich geschützte Inhalte illegal zum Training nutzen. Seit 2025 bis heute 2026 untersuchen die EU und China Nvidia wegen Kartellverstößen.

Der Vorwurf dabei lautet wie folgt: Nvidia nutzt seine dominante Stellung bei „KI-Chips“ aus, um Kunden zu knebeln. Nvidia verkauft nicht nur Chips, sondern bündelt sie mit Software (CUDA), Cloud-Diensten und Support. Wer Nvidia-Chips nutzt, ist in der Nvidia-Architektur gefangen. Wechseln zu AMD oder Intel ist dann schwierig, weil Software neu geschrieben werden muss. Nvidia diktiert die Preise, die Lieferzeiten wie auch die Verfügbarkeit. Cloud-Anbieter wie Amazon, Google oder Microsoft zahlen hunderttausende Dollar pro Chip. Nvidia macht über 70% Gewinnmarge auf genau diese Chips – mehr als Apple auf iPhones. Die EU prüft daher, ob das Monopolmissbrauch ist. China untersucht, ob Nvidia gegen chinesische Kartellgesetze verstößt. Beide Verfahren laufen jedoch noch.

Nvidia kontrolliert die komplette momentan existierende Instanz-Infrastruktur. Ohne Nvidia gibt es kein ChatGPT, kein Gemini, kein Claude, kein Grok. OpenAI, Google, Meta, xAI, Anthropic – alle sind momentan noch abhängig von Nvidia-Chips. Nvidia liefert nicht nur Hardware, sondern die gesamte Architektur: CUDA als Programmierplattform, cuDNN als Deep-Learning-Bibliothek, TensorRT als Inferenz-Optimierung, NVLink als Chip-zu-Chip-Verbindung, DGX-Architektur als vorkonfigurierte Server. Konkurrenten wie AMD mit der MI300, oder Intel mit Gaudi, oder Google mit TPU existieren, aber sie haben keinen vergleichbaren Software-Stack. Entwickler lernen CUDA, nicht AMD ROCm oder Intel oneAPI. Universitäten lehren CUDA. Die meisten Unternehmen bauen momentan noch auf CUDA. Nvidia hat ein Lock-in geschaffen, das schwer zu brechen ist. Das ist keine Innovation – das ist Monopolbildung durch Plattform-Kontrolle.

Somit kann man zusammenfassend sagen das Nvidia in 31 Jahren:

- **Mit 3D-Grafik für Gaming angefangen hat** – NV1 floppte, RIVA 128 rettete die Firma, GeForce 256 (1999) etablierte den Begriff „GPU“.
- **Durch Zufall zum Monopolisten auf dem Hardwaremarkt wurde durch „KI“** 2012 nutzte Geoffrey Hinton Nvidia-GPUs für Deep Learning. Nvidia erkannte das Potenzial, pivotierte und baute CUDA aus. Heute 80%+ Marktanteil bei KI-Chips.
- **Fehlerhafte Chips verkauft hat und dies verschwieg.** Bumping-Skandal (2008): Chips lösten sich durch Hitze ab. Nvidia wusste es, schwieg. Hunderte Millionen Dollar Entschädigung an HP, Dell, Apple.

- **Kunden beim VRAM betrogen hatte.** GTX 970 (2015): Verkauft als 4 GB schneller Speicher, tatsächlich nur 3,5 GB schnell. Bewusste Irreführung. 30 Dollar Entschädigung pro Käufer in den USA.
- **Krypto-Abhängigkeit verschleierte.** 2017-2018: Umsatzwachstum kam von Minern, nicht Gamern. Nvidia log gegenüber Investoren. 2022: 5,5 Millionen Dollar SEC-Strafe.
- **Konkurrenten mit GPP bedrohten.** GeForce Partner Program (2018): Hardware-Hersteller sollten AMD-Karten nicht unter denselben Marken verkaufen. Nach Protesten gestoppt.
- **YouTube und Netflix illegal gescraped hatten.** 2024-2025: Nvidia-Mitarbeiter luden massenhaft Videos herunter, um KI-Modelle zu trainieren. Keine Lizenzen, keine Erlaubnis. Leak bestätigt, keine Konsequenzen.
- **Kartellermittlungen in EU und China provoziert haben.** 2025-2026: Vorwurf Monopolmissbrauch. Nvidia bündelt Chips mit Software (CUDA), schafft Lock-in, diktiert Preise. Über 70% Gewinnmarge auf KI-Chips. Verfahren laufen.
- **Ein Architektur-Monopol aufgebaut hat.** CUDA ist der Standard. AMD, Intel, Google haben keine vergleichbare Software. Entwickler, Universitäten, Firmen nutzen CUDA. Wechseln ist schwer. Das ist Plattform-Kontrolle, keine Innovation.
- **Die gesamte Instanz-Industrie abhängig gemacht hat.** OpenAI, Google, Meta, xAI, Anthropic – alle brauchen Nvidia-Chips. H100 kostet 30.000-40.000 Dollar, Lieferzeiten Monate. Nvidia diktiert, wer Chips bekommt und wann.

Nvidia ist kein Technologie-Pionier. Es ist ein **Monopolist**, der zur „richtigen Zeit“ am „richtigen Ort“ war, da Ihre GPU-Architektur zu Deep Learning passte und daraus eine Lock-in-Architektur baute. Jensen Huang inszeniert sich stets als Visionär in Lederjacke, aber die Firma hat eine Geschichte von Betrug (GTX 970), Verschleierung (Krypto-Boom), Machtmissbrauch (GPP) und Datendiebstahl (YouTube-Scraping). Nvidia kontrolliert die Hardware, ohne die Instanzen bisher nicht existieren. **Nvidia verkauft keine Innovation. Nvidia verkauft Abhängigkeit.**