

Vorwort

In meiner Kindheit wurden Sprüche wie »Wofür brauche ich Differenzialrechnung, ich will doch Architektin werden!« oder »Was soll ich mit Englisch? Ich will in Deutschland bleiben!« herangezogen, um die vermeintliche Untauglichkeit des Unterrichts für die individuelle Zukunft zu illustrieren. Gern würde ich heute fragen, wie es diesen Kindern denn in der globalisierten Welt ergangen ist. Von manchen Eltern höre ich auch heute noch ähnliche Argumentationen, wenn ich für zum Beispiel für das Pflichtfach Informatik plädiere: »Nicht jede muss Computer-Crack werden! Vielleicht will meine Tochter ja mit Holz arbeiten!«

Natürlich wird nicht alles in der Schule Gelehrte (und auch nicht der weitaus kleinere Teil des tatsächlich Gelernten) für alle Menschen in ihrer beruflichen Zukunft relevant. Das ist jedoch auch nicht das Ziel von Bildung. Sie soll Heranwachsende zu mündigen Bürgerinnen gedeihen lassen, ihnen Basis-Kompetenzen für die gesellschaftliche Teilhabe vermitteln. Wenn dabei sogar noch kapitalistisch verwertbare Kompetenzen entstehen, freut sich die Wirtschaft. Wenn nur noch kapitalistisch verwertbare Kompetenzen entstehen, leidet die Demokratie.

In den Achtzigerjahren geboren, zähle ich mich wohl zur letzten Generation, die den Siegeszug des Heimcomputers hautnah miterleben durfte. Wenn auch dunkel, erinnere ich mich an eine Zeit mit PC ohne Internetanschluss. Wenn ich mich ganz besonders anstrengte, sehe ich sogar dunkle Bilder eines Lebens ohne eigenen PC. Heute werde nicht nur ich nervös, wenn ich in einem der vielen deutschen Funklöcher bin, oder der Akku meines Smartphones zur Neige geht. Das Internet ist zum allseits präsenten Medium für alles geworden: Kein Aspekt menschlichen Miteinanders wird nicht darin abgebildet, viele sogar vollständig absorbiert.

Unsere Kinder wachsen mit leuchtenden, kabellosen Brettchen auf, auf denen bunte Bilder zu sehen sind. Muss sie überhaupt interessieren, woher diese Bilder kommen? Kann es ihnen nicht genauso egal sein, wie es ihnen egal ist, woher das Wasser aus der Wand kommt? Oder der Strom aus der Steckdose?

Schön wäre es! Aber eine digitale Welt wird nur von denen gestaltet, die sie verstanden haben und deshalb auch gestalten können. Der Rest bleibt leider ohne Einfluss- und Gestaltungsmöglichkeiten: Vorgesetztes wird als gegeben hingenommen und die Vorstellungen davon, ob und wie etwas anders sein könnte, schwinden. Ein digitales Grundverständnis ist also im Zeitalter der Digitalisierung alles andere als optional.

Leider scheint unsere Bildungspolitik sich aber seit Jahrzehnten darauf zu beschränken, die Existenz von Computern und Internet so lange wie möglich vor Kindern geheim zu halten. Statt Medienkompetenz zu schulen, wird das Nutzen von Wikipedia geächtet. Statt den mündigen Umgang mit sozialen Netzwerken zu schulen, werden Kinder mit Cyber-Mobbing, Account-Diebstahl und sogar sogenanntem »Grooming« allein gelassen. Das Schlimmste aber ist: Während all das geschieht, wachsen sie in einer Welt auf, in der Computer primär als Konsumergeräte gesehen, vermarktet und behandelt werden. Das große kreative Potenzial bleibt den meisten Heranwachsenden vorenthalten.

Potenziale, die der Mehrheit vorenthalten sind, werden zu den Machtinstrumenten einiger weniger: »Das ist so, das haben wir hier schon immer so gemacht! Was du dir da vorstellst, ist Unsinn! So funktioniert das nicht!« Kennen Sie derartige Sprüche vielleicht aus den Diskussionen mit Ihrer IT-Abteilung? Stellen Sie sich vor, hier wäre nicht vom Drucker die Rede, sondern von der Gestaltung des öffentlichen Lebens! Es mag pathetisch klingen, aber in einer solchen Welt stehen die Grundwerte der Aufklärung schnell auf dem Spiel.

Das vorliegende Buch hat nichts Geringeres zum Ziel, als diese Werte zu retten und den Kompetenzgrundstein für eine demokratische, resiliente und zukunftsfähige digitale Gesellschaft zu legen: Natürlich muss nicht jede ein Computer-Crack werden – das ist auch nicht der Anspruch dieses Buchs. Das Buch will nur die Computer-Cracks so weit entzaubern, dass alle wieder mitreden können.

Und das ist unerlässlich.

Linus Neumann, Chaos Computer Club

ARTICLE 19 ist eine internationale gemeinnützige Organisation, die das Recht auf freie Meinungsäußerung sowie den Zugang zu Informationen fördern, entwickeln und schützen will. Mit Hauptsitz in London und Büros in Bangladesch, Brasilien, Kenia, Mexiko, Senegal, Tunesien, Myanmar und den USA arbeitet ARTICLE 19 daran, das Wissen über die Struktur des Internets und seine Auswirkung für Nutzerinnen und Nutzer zu vertiefen.

Über die Mitwirkenden

Ulrike Uhlig, ursprünglich professionelle Frontend-Webentwicklerin, arbeitet auch als Debian-Entwicklerin an Software, die mit der Privatsphäre und Anonymität im Internet zu tun hat. Ulrike arbeitet an Projekten der Internet Freedom Community und gemeinnützigen Organisationen an der Schnittstelle von Technologie, Kunst und Menschenrechten. In Ostberlin geboren, lebte sie 15 Jahre in Frankreich, wo sie einen Master in visueller und zeitgenössischer Kunst erwarb. Ulrike ist nicht nur Co-Autorin, sondern hat auch die Illustrationen des Buchs gestaltet.

Mallory Knodel ist Chief Technology Officer für das Center for Democracy and Technology, Co-Vorsitzende der Forschungsgruppe »Human Rights and Protocol Considerations« der Internet Research Task Force und Beraterin der Freedom Online Coalition. Sie stammt ursprünglich aus den Vereinigten Staaten, lebt aber in Nairobi. Seit 2008 arbeitet sie als technische Expertin mit Grassroots- und Non-Profit-Organisationen auf der ganzen Welt zusammen. Sie hat einen Bachelor in Physik und Mathematik und einen Master in Wissenschaften.

Niels Ten Oever ist Doktorand in der DATACTIVE-Forschergruppe der Fachgruppe Medien- und Politikwissenschaften an der Universität von Amsterdam und Postdoktorand (abd) im Fachbereich Kommunikation an der Texas A&M University. Seine Forschung konzentriert sich darauf, wie Normen, z. B. Menschenrechte, in die Internetinfrastruktur Eingang finden und durch transnationale Regierungen unterwandert werden. Zuvor arbeitete Niels als Head of Digital für ARTICLE 19, wo er das Design und das digitale Programm entwarf und Gelder beschaffte. Er hat einen Master in Philosophie mit Auszeichnung an der Universität von Amsterdam erworben.

Corinne Cath ist Doktorandin am Oxford Internet Institute. Als Kulturanthropologin wendet sie die Werkzeuge der Anthropologie auf die Untersuchung der Internet-Governance an, insbesondere auf die Kultur der oft undurchsichtigen Organisationen, die das technische Funktionieren des Internets ermöglichen. In diesem Kontext konzentriert sie sich auf den Einfluss von Menschenrechts- und Bürgerrechts-NGO (Nichtregierungsorganisationen), die lieber Computercode als Gesetzestexte ändern möchten, um einen sozialen Wandel zu bewirken. Sie wird von der Ford Foundation und dem Alan Turing Institute gefördert.

Über den Fachlektor

Eric Lawrence ist vor allem als Entwickler der Web-Debugging-Plattform Fiddler bekannt, die von Webprofis weltweit genutzt wird. Derzeit ist er Programmmanager für Netzwerke und Datenschutz im Edge-Browser-Team bei Microsoft. Eric Lawrence entwickelt seit 1999 Webanwendungen und -browser.