

# Digitale Welten

Hinter dem Telefonieren sah Marcel Proust am Ende des 19. Jahrhunderts »eben noch von Weihe umgebene Kräfte« walten. Heute wird die Telekommunikation für selbstverständlich gehalten, obwohl sie sich in einem nie für möglich gehaltenen Ausmaß entwickelt hat. Über 1,2 Milliarden Menschen weltweit und über die Hälfte der EU-BürgerInnen nutzen inzwischen das Internet. Die IT-Kommunikation wird gelegentlich aber immer noch in überirdischen Metaphern beschrieben: »Nur gut, dass man das Internet nicht hören kann, denn allein das chinesische Netzgeschnatter wäre wohl laut genug, um das gesamte Universum zum Einsturz zu bringen«, schreibt Christian Y. Schmidt in seinem neuen China-Buch »Bliefe von dlüben«. Die Volksrepublik steht mit über 300 Millionen registrierten InternetnutzerInnen weltweit an erster Stelle derer, die spielen, chatten, posten und bloggen, »was die Tasten hergeben«.

Wenn vom Süden und dem Internet die Rede ist, muss man auch über die »digitale Kluft« sprechen, wie der Einleitungsartikel zu unserem Themenschwerpunkt zeigt. Da jedoch schon heute in absoluten Zahlen rund 60 Prozent der InternetnutzerInnen im Süden leben, ist eine weitere entscheidende Frage zur digitalen Welt, *wie* die digitale Kommunikation im Süden genutzt wird.

**P**aradoxien gibt es dabei zuhauf. Die Entwicklung freier Software hilft unter anderem, die Ausgrenzung der NutzerInnen im Süden zu verringern. Zwar wird diese Software vorwiegend im Norden entwickelt. Aber Initiativen wie das Betriebssystem Linux bieten gute Möglichkeiten der Partizipation. Lateinamerikanische Staaten wie Kuba, Venezuela oder Brasilien nutzen die freie Software massiv in der öffentlichen Verwaltung und propagieren ihre Verbreitung. Dabei werden allerdings Open Source und Pressefreiheit teilweise sorgsam voneinander getrennt. Auch die entgrenzten Technologien haben ihre Grenzen. Beispielsweise hat auch eine Linux verwendende Polizeistation in Brasilien kaum emanzipative Effekte, vor allem, wenn deren Bedienstete weiter auf Seiten der Großgrundbesitzer stehen. In Asien ist dagegen statt Freier Software eher das Raubkopieren von Microsoftware, Filmen und Musik alltäglich. In Indien bietet die Softwareindustrie Perspektiven, die von den jungen ProgrammiererInnen unmöglich ausgeschlagen werden können. Doch die Bevölkerungsmehrheit ist von diesen Chancen durch eine Kluft getrennt.

Gerade in autoritären Regimes spielt das Internet eine wichtige Rolle für dissidente Sichtweisen. Freiheitsbestrebungen, die im politischen Raum scheitern, lassen sich im Netz kaum unterdrücken. Im Westen mag die Internet-

kommunikation für Oppositionelle nützlich sein. In den offen repressiven Regimes ist sie hingegen von existenziellem Wert. Das viel verspottete Twittern war bei den Protesten gegen die Präsidentenwahl im Iran plötzlich eine strategische Waffe, dem das Regime auch mit seinen paramilitärischen Pasdaran nicht beikam. Undemokratische Meinungsmonopole werden von der Opposition in ganz unterschiedlichen Ländern wie Südkorea oder Vietnam via Internetkommunikation torpediert. In vielen Ländern dokumentieren DemonstrationsbeobachterInnen die polizeiliche Repression und machen sie öffentlich. In Saudi Arabien brechen die YouTube-Clips das vorherrschende Sittenregime, während sie hierzulande insgesamt ein unpolitischer Spaß sind.

**B**loggen, twittern, chatten, mailen – das Internet holt andere Welten ins Wohnzimmer. Viele UserInnen bewegen sich im Netz nur innerhalb der eigenen Community und entlang begrenzter Themen. Dennoch ist das System Internet offen und Fremdeinflüsse unvermeidlich. So begegnen sich unterschiedliche Lebensentwürfe und können sich produktiv reiben – optimistisch gesehen. Die virtuelle Welt kann dabei genauso revolutionär oder reaktionär sein wie die reale: Sie spiegelt sich in »Anarchy Online«, einem eher lustigen Science-Fiction Spiel um Rebellengruppen, die sich auf dem Planeten Rubi-Ka balgen, oder eben im Suicide Bomber Game auf nerdnirvana.org. Andernorts im Internet wiederum stolpern Leute, die diese Begriffe noch nie gehört haben, über queere Gender-Identitäten.

Wir lassen in diesem Heft einen gewichtigen Teil der IT-Technologie außen vor: die Hardware (zur internationalen Arbeitsteilung in der Elektronikindustrie siehe iz3w 309). Stattdessen gehen wir darauf ein, wie Software und IT-Kommunikation umkämpft und in Bewegung sind, was Freie Software ist und wie kommerzielle produziert wird. Kurzum, es geht um die »Danaiden<sup>1</sup> des nicht zu Erschauenden«, wie Proust es nannte.

*die redaktion*

<sup>1</sup> Dazu Wikipedia.org: »Die Danaiden sind in der griechischen Mythologie die 50 Töchter des Ahnherrn der Griechen, des Königs von Libyen, Danaos, die auf Befehl ihres Vaters alle – bis auf Hypermnestra – in der Brautnacht ihre jungen Ehemänner, die Söhne des Aigyptos, töteten. Als Strafe mussten sie Wasser in ein durchlöcherntes Fass schöpfen, weshalb heute unter Danaidenarbeit nutzlose, mühsame Arbeit verstanden wird.« Allerdings erklärt Wikipedia nicht, dass bei Proust die »Fräulein vom Amt« gemeint waren. Sie gebieten über das Reich der Stimmen aus der Ferne (und über den jungen Marcel, wenn er nach einer Verbindung fragt, und sie ihm ungnädig bestimmen, dass er warten muss).