

BUZZWORD

#viersöhne

Normalerweise nerven Kettenbriefe, Spielchen und dergleichen in sozialen Netzwerken – mich zumindest, ein verächtlicher Seitenblick ist da schon das höchste der Gefühle. Doch derzeit erhitze ein kniffliges Rätsel bei Whatsapp die Gemüter – und plötzlich mischen auch die Kettenbriefkritiker mit. Denn: Die richtige Lösung ist in diesem Fall besonders tricky. Zunächst ist es wie so oft mit scheinbar einfachen Rätseln – wenn die vermeintliche Antwort allzu offensichtlich auf der Hand liegt, dann kann sie nur falsch sein: Auch bei jenem Rätsel, das sich derzeit rasend schnell im Whatsapp-Status verbreitet. Allerdings werden diesmal auch jene, die sich für besonders clever halten, schnell eines Besseren belehrt. Aber lesen Sie selbst:

„Jemands Mutter hat vier Söhne. Nord, West und Süd. Wie lautet der Name des vierten Sohnes. Antworte mit dem richtigen Namen vom vierten Sohn. Solltest du verlieren, dann musst du das auf deiner Story posten“, prangt etwa derzeit in meinem Whatsapp-Status, dazu steht da in meinem Fall noch „Ich verlor gegen Astrid“ – eben auch, weil ich mich für besonders schlau hielt und meiner Bekannten Astrid stolz die meiner festen Überzeugung nach richtige Lösung präsentierte – doch weit gefehlt. Inzwischen bin ich längst nicht mehr die Einzige, die ihre Niederlage leicht verschämt im Status gesteht, eine ganze Reihe meiner Freunde hat sich dazugesellt – und die Liste wird länger ...

Achtung: Wenn Sie miträtseln wollen, im kommenden Absatz folgt die Auflösung.

Und, was denken Sie? Lassen Sie mich raten: Sie haben sich ebenfalls für superschlau gehalten und auf „Jemands“ getippt? Oder noch schlimmer, gar auf das ganz naheliegende Ost? Dann muss ich Ihnen sagen, dass Sie sich geirrt haben, denn die richtige Auflösung lautet wie folgt: „Der letzte Satz ist keine Frage, der vierte Sohn heißt Wie“. Na? Oder gehören Sie zu jener winzigen Gruppe, die direkt auf die richtige Lösung gekommen ist? Herzlichen Glückwunsch, dann sind Sie ein echter Schlaufuchs! Carolin Burchard

HACK & APP

iPhone-Update bringt Umzugshelfer

Apple hat die iOS-Version 12.4 für iPhones und iPads veröffentlicht. Darin gibt es auch eine neue Funktion: den Migrationsassistenten. Er schlägt beim Einrichten eines neuen iPhones vor, die Daten des alten iPhones drahtlos und direkt zu übertragen – ohne Umweg über die iCloud und mitsamt Apps von Drittanbietern. Wer ein älteres iPhone (5 oder 4S) oder iPad (zweite, dritte und vierte Generation sowie erste Generation Mini) besitzt, sollte deren Betriebssysteme aktualisieren. Sonst könnten Apple zufolge vom 3. November an Präzisionsprobleme beim GPS auftreten.

App identifiziert Singvögel

„Hör mal, der Vogel! Weißt du, was das für einer ist?“ – Ist es nicht gerade der Kuckuck im Wald oder eine Taube auf dem Dach, müssen viele Menschen an dieser Stelle passieren. Die App „Birdnet“ kann weiterhelfen. Dazu greift die kostenlose Android-App auf ein neuronales Netz zu, das darauf trainiert ist, die 500 häufigsten Vogelarten zu erkennen. Über die App werden Vogelstimmen aufgenommen und an die Birdnet-Server geschickt. Noch ist Birdnet ein Prototyp, wird aber immer besser.

Früher war alles besser

In seinen Anfangszeiten war es noch ein Ort futuristischer Verheißung – heute hat das Internet seine Unschuld verloren. Immer mehr Menschen sehnen sich nach dem guten, alten Netz von einst

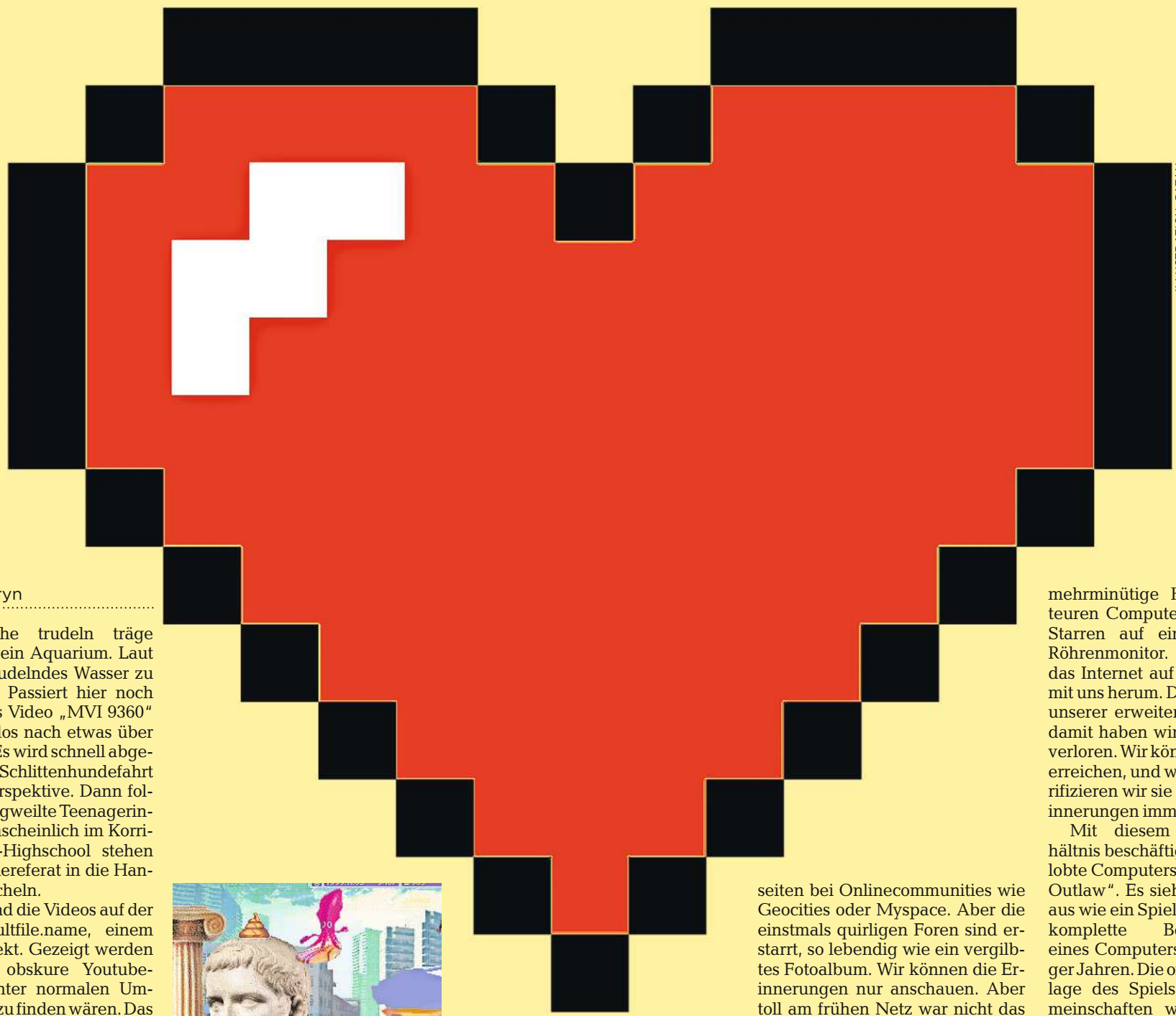


ILLUSTRATION: PATAN

Von Jan Bojaryn

Goldfische trudeln träge durch ein Aquarium. Laut ist sprudelndes Wasser zu hören. Passiert hier noch was? Nein, das Video „MVI 9360“ endet ereignislos nach etwas über einer Minute. Es wird schnell abgelöst von einer Schlittenhundefahrt aus der Egoperspektive. Dann folgen zwei gelangweilte Teenagerinnen, die augenscheinlich im Korridor einer US-Highschool stehen und ein Chemiereferat in die Handkamera nuscheln.

Zu sehen sind die Videos auf der Website defaultfile.name, einem Webkunstprojekt. Gezeigt werden ausschließlich obskure Youtube-Videos, die unter normalen Umständen kaum zu finden wären. Das klingt abwegig, aber die Seite hat einen Nerv getroffen, das Publikum ist groß. Und die Idee hatten auch andere. Mehrere Seiten mit klingenden Namen wie Youhole und Randomly Inspired zeigen ebenfalls recht unbekannte Videos.

Das Versprechen des Internets

Warum schauen Menschen solche Videos? Ganz einfach: Weil sie sich an das Youtube von früher erinnern wollen. Das – mittlerweile legendäre – erste Youtube-Video überhaupt dauerte 18 Sekunden. Es zeigte den Mitgründer der Plattform Jawed Karim, wie er in einem Zoo steht und feststellt, dass Elefanten wirklich lange Rüssel haben. Eine Pointe wird nicht geliefert. In diesem Ton ging es auf der Plattform lange Zeit weiter. Bevor junge Youtuber sich selbst vermarktetten, drehten unbedarft Menschen mit Kamera und Internetanschluss einfach drauflos. Die Website war ein Fenster in die Welt, und nicht in die Wohnzimmer professionell gut gelaunter Influencer. Es war auch das Urversprechen



Das Spiel „Hypnospace Outlaw“ parodiert das frühe Internet.

SCREENSHOT: HYPNOSPACE

des Internets: Der Philosoph Marshall McLuhan hatte schon in den 1960ern festgestellt, die Welt verwandte sich dank neuer Kommunikationsmöglichkeiten in ein „globales Dorf“. Auf Youtube zeigte die neue Nachbarschaft ihre Heimvideos. Dass die Begegnungen oft sehr oberflächlich blieben, störte nicht gleich. Denn das globale Dorf war ja unüberschaubar groß, und die Stimmung war optimistisch. Hier wurde eine utopische Zukunft der Gesellschaft ausgehandelt; alles schien möglich.

Heute erinnern sich Menschen wehmütig an diese Zeit. Die Überraschung, das Zufällige ist einem sehr kontrollierten Internet gewichen. Großkonzerne wie Amazon, Google und Facebook prägen

unsere Wahrnehmung des Netzes. Anfangs bemühten sich Nutzer um ziviles Verhalten; das Wort Netiquette wurde 2000 in den Duden aufgenommen. Heute beschimpfen sich die Menschen auf Twitter. Das Wort Shitstorm schaffte es 2013 in das Nachschlagewerk. Die naive, idealistische Onlinekultur ist einem zynischen Kampf um Aufmerksamkeit gewichen.

Es gibt also Gründe für die Sehnsucht nach dem guten alten Internet. Aber natürlich sind die Onlinepioniere von früher auch nostalgisch. Mit dem Internet ist es wie mit Playmobil-Piraten Schiffen oder dem abendlichen Sandmännchen-Ritual. Die Erinnerung an vergangene Zeiten verbindet uns.

Ein vergilbtes Fotoalbum

Wer sehen will, wie es früher war, der landet beim größten Onlinemuseum – dem Internet Archive. Auch die Vorläufer der sozialen Netzwerke sind im Internet Archive gespeichert und lassen sich durchsuchen. Weit verbreitet waren Profil-

seiten bei Onlinecommunities wie Geocities oder Myspace. Aber die einstmals quirligen Foren sind erstarrt, so lebendig wie ein vergilbtes Fotoalbum. Wir können die Erinnerungen nur anschauen. Aber toll am frühen Netz war nicht das Aussehen, sondern die neuen Möglichkeiten, die es erschloss.

Damals war das Internet spürbar eine andere Welt als unsere, getrennt von einer technischen Barriere. Das Internet zu betreten erforderte umständliche Rituale, das

Spiel mit der Vergangenheit

„Hypnospace Outlaw“ steht für eine ganze Strömung von Spielen, die sich rund um alte Interneterinnerungen drehen.

In „Cibele“ reflektiert die Entwicklerin Nina Freeman über die erste Liebe. Auch hier sieht es so aus, als sei man einfach auf einem Computer aus früheren Jahren gelandet.

Das erfolgreiche „Emily is away“ erzählt eine tragische Liebesgeschichte und sieht dabei so aus wie ein Instant Messenger aus den besten Tagen von AOL und ICQ. Spieler chatten nicht nur, sie wählen auch Avatare.

mehrminütige Hochfahren eines teuren Computers, das geduldige Starren auf einen flimmernden Röhrenmonitor. Heute tragen wir das Internet auf dem Smartphone mit uns herum. Das Netz ist ein Teil unserer erweiterten Realität. Und damit haben wir eine Parallelwelt verloren. Wir können sie nie wieder erreichen, und wahrscheinlich glorifizieren wir sie so, wie das mit Erinnerungen immer passiert.

Mit diesem schwierigen Verhältnis beschäftigt sich das viel gelobte Computerspiel „Hypnospace Outlaw“. Es sieht zuerst gar nicht aus wie ein Spiel, sondern wie eine komplette Benutzeroberfläche eines Computers aus den Neunziger Jahren. Die offensichtliche Vorlage des Spiels sind Internetgemeinschaften wie Geocities, wo Menschen sich mit ersten eigenen Websites entfaltet und Gleichgesinnte fanden.

„Hypnospace Outlaw“ ist witzig – nicht nur, weil das menschliche Geplänkel darin gut geschrieben ist, sondern auch, weil es unsere Erinnerung originell verfremdet. Aber die Anmutung des Internets von früher, die ist genau getroffen.

Künstler untersuchen Nostalgie

Auf diese Weise kann die Erinnerung ein Anlass für neue Kreativität sein. Künstler können die Bedeutung hinter der Nostalgie untersuchen – und weiterdenken. Everest Pipkin, die Künstlerin hinter „Default-file.name“ will beispielsweise bewusst neue Videos zeigen. Sie freut sich über den besonderen „Vibe“, den die Zusammenstellung habe. Zwischen Pipkins Zusammenstellung und dem Youtube von früher gibt es einen spürbaren Unterschied: Damals waren es technische Vorreiter. Heute sind dagegen fast alle online. Die Seite ist ein echtes Fenster zur Welt.

Eine Art Tinder fürs Ehrenamt

Vereine klagen über fehlende Helfer, potenzielle Freiwillige wissen nicht, wo sie gebraucht werden. Eine App bringt sie zusammen

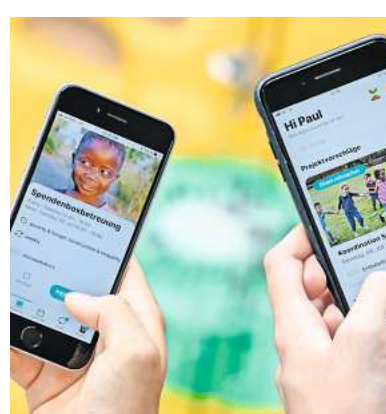
Von Elke Richter

Wir wollen die Welt verbessern und Probleme lösen – ein Satz wie dieser ist meist Teil pathetischer Sonntagsreden. Paul Bäuml und Ludwig Petersen, beide gerade 20 Jahre alt, sagen ihn hingegen mit ungewöhnlichem Ernst. Mit ihren Mitstreitern haben sie letsact entwickelt: Eine App, die schnell, jederzeit aktuell, übersichtlich und ohne bürokratische Hürden potenzielle Freiwillige mit Organisationen, Vereinen und Verbänden verkuppelt. Eine Art Tinder fürs Ehrenamt sozusagen.

„Als Schüler haben wir selbst im Ehrenamt gemerkt, dass sich die Organisationen wahnsinnig schwer tun, Leute zu finden. Und auf der anderen Seite haben wir bei unseren

Freunden gesehen, dass viele Leute Gutes tun wollen, aber nicht die Verbindung finden“, sagt Bäuml. Diesen „riesigen Mismatch“ soll die App beheben. Nach einer Pilotphase in München und in sieben größten Städten Deutschlands gibt es das Angebot nun bundesweit.

Die Zielgruppe ist groß: Knapp 60 Prozent aller Menschen, die sich nicht ehrenamtlich engagieren, sind dem Deutschen Freiwilligen-survey des Bundesfamilienministeriums zufolge dazu bereit. Vor allem Jugendliche und Erwachsene bis zum mittleren Alter können sich vorstellen, ihre Zeit ohne Bezahlung für gute Zwecke zu opfern. Genau auf diese Altersgruppe zielt letsact: Im Gegensatz zu vielen anderen Apps, bei denen lediglich schwerfällige Datenbanken hinterlegt



Ehrenamts-App: So sieht letsact auf dem Display aus.

FOTO: PETER KNEFFEL/DPA

sind, hat sie die üblichen Funktionen sozialer Medien.

So können sich die Nutzer ver-

netzen, chatten, zu Projekten einladen und ihre „Timeline“ präsentieren. Die Organisationen stellen ihr jeweiliges Projekt kurz vor, und wer sich nach Filtern und Durchwischen für eines entscheidet, kann sich mit einem einzigen Klick anmelden – langwieriges E-Mail-Schreiben oder Rumtelefonieren entfällt.

Dass die App sehr professionell aufgesetzt ist, sogar mit einem eigenen Web-Interface für die Organisationen, ist Teil des Konzepts. „Wenn man Brücken bauen will, die die Leute nutzen wollen, dann muss man auf dem Qualitätsniveau abheben“, ist Petersen überzeugt. Ihr Studium haben die beiden Jungs aus Gauting bei München deshalb auf Eis gelegt. Auch ihre vier Mitstreiter sind Vollzeit dabei, hinzu kommen noch vier Werkstudenten.

„Wir haben jetzt über 10 000 Nutzer, die aktiv nach Projekten suchen, und über 200 Organisationen“, berichtet Petersen. Mehr als 3000 Vermittlungen habe es bereits gegeben. Ziel sei es, bis Jahresende bundesweit ein flächendeckendes Angebot bereitzustellen und 50 000 aktive Nutzer zu haben. Doch die Pläne reichen noch weiter, wie Bäuml betont: „Langfristig wollen wir auf jeden Fall in mehreren Ländern aktiv sein und die Mehrheit dazu bringen, Gutes zu tun und das Ehrenamt ins tägliche Leben zu integrieren.“

Dabei wollen die Gründer selbst alle zwei Monate an einem Projekt teilnehmen. Schließlich lernten sie dabei nicht nur viel für ihre Arbeit an der App, sondern hätten auch eine Menge Spaß.