

# Informatiker und Gesellschaft

Von Jochen Koubek

»Du studierst doch Informatik!?!« Wer so fragt, will nicht etwa über Halteprobleme oder BCD-Kodierung diskutieren, geschweige denn, über die Computerisierung der Gesellschaft im Allgemeinen plaudern. Wer so fragt, legt nach, denn der zweite Satz lautet fast immer: »Ich hab' da nämlich ein Problem mit meinem Computer...«, wahlweise auch »Drucker«, »Modem« oder »Internet«. Darin schwingt die Hoffnung mit, ein rechter Spezialist könne das Problem nach einer kurzen aber brillanten Diagnose beseitigen, etwa von der Form: »Einfach CTRL-F6 beim Start drücken, dann läuft alles wieder wie früher«. In diesem Glauben zeigen sich viele der Vorurteile, die einem Informatiker qua Ausbildung vorauseilen.

Zunächst einmal seine umfassende Kenntnis über den Computer als solchen. Wenige Disziplinen beschäftigen sich mit einem Thema, das gesellschaftlich so präsent ist, wie die Informatik. Das heißt nicht, dass Chemie, Elektrizität oder Musik weniger einflussreich seien, sondern lediglich, dass sie es unauffälliger sind, weil wir uns an sie gewöhnt haben. Computer drängen sich noch immer auf geradezu penetrante Weise in den Vordergrund, sie müssen überall dabei sein, bei der Arbeit, im privaten Haushalt, in der Freizeit, in Forschung und Lehre. Doch bei Maschinen, die alles können sollen, gibt es auch beliebig viele Gelegenheiten, an denen sie es nicht tun. Die Aufgabe des Informatikers ist es dann, die entgleisten Alleskönner wieder arbeitsfähig zu machen. Man erwartet von ihm, Universalist zu sein, weil seine Maschinen universell sind.

Dabei darf eine Jeder die Computererfahrung seiner Lebenswelt auf die Informatik projizieren (»Sie haben doch Word für Windows studiert?!«), in dem festen Glau-

ben, die Verantwortlichen hätten ihre Geister noch im Griff.

Das aber ist ein weiteres Vorurteil der Informatik und den Informatikern gegenüber: Dass sie im Zentrum der technischen Entwicklung stünden, dass sie die Quelle seien, aus der sich die Informatisierung der Gesellschaft speist. Einer Gesellschaft, die von ihren Maschinen hoffnungslos überfordert ist und sich längst damit abgefunden hat, permanent von ihnen gedemütigt zu werden. Denn die Schuld hat zunächst einmal der User, der immer zu wenig weiß und sich nicht so verhält, wie die Maschine es von ihm erwartet. Und aus der Erfahrung, stets der Dummere zu sein, resultiert der Glaube, der Computer verberge immer noch ein Geheimnis mehr, einen Kniff, einen Trick, der das aktuelle Problem auf geradezu magische Weise löst. Der Informatiker wird so zum Zauberer, der für jedes Problem eine einfache Lösung aus dem Hut ziehen kann. Die Antwort, Druckerinstallation sei nicht Inhalt des Studiums, wird dann als Ausrede verstanden, als Ausflucht, weil das vorgetragene Problem wohl nicht würdig genug ist für den Computer-Freak, und das sind Informatik-Studenten allemal.

Computerwissen ist Herrschaftswissen. Informatiker besetzen den Platz als Vermittler zu einer Nebenwelt, die für die Gesellschaft eminent wichtig ist. Doch diese Autorität hat ihren Preis, niemand lebt gerne in einer Abhängigkeit vom Wissen einer kleinen Gruppe. Und so findet die Folklore ihre Ventile im Witz, in der Karikatur und in der symbolischen Inszenierung des Informatikers als lebensfremden und soziophoben Spezialisten. Wer auf einem Gebiet alles weiß, muss diese Vorzüge zwangsläufig mit Defiziten auf anderen Gebieten bezahlen. In keinem Hollywood-Film darf er denn fehlen, der Über-Hacker, der ohne Hintergrundinformationen in jedes Computersystem einbricht, Zugriff zu allen Informationen hat und Datenströme beliebig zu manipulieren versteht. Doch genau so allmächtig wie er sich im Cyberspace bewegt, so hilflos und unbedarft ist er es in der äußeren Welt. Keineswegs der Sympathieträger, provoziert er höchstens eine Mischung aus Bewunderung (für sei-

ne Fähigkeiten) und Mitleid (für seine offensichtliche Unfähigkeit, sich im richtigen Leben zurechtzufinden). Er bleibt immer die komisch-tragische Nebenfigur, ohne die die Mission zwar scheitern würde, den Schatz und die Frauen kriegt er jedoch nicht.



Die abgebildete Karikatur verdichtet die Attribute des klassischen Nerds, der hochintelligent aber nicht von dieser Welt ist: Fettig strähnige Haare, unreine Haut, hohe Stirn, notdürftig geflickte Brille mit eckigen Gläsern vor übermüdeten Augen, angespitzter Bleistift hinter dem Ohr, linkisches Zahnsparren-Grinsen, unmodische Kleidung an schlaksigem Körper in ungesunder Haltung, Fastfood, eine Hand am Computer, die andere am C++-Buch. Nein, diesen Typ will niemand zum Freund haben, es sei denn, der Computer versagt oder der Drucker druckt nicht mehr.

Schaut man sich an diesem und anderen Informatik-Instituten um, stellt man fest, dass diese Klischees nicht ganz aus der Luft gegriffen sind. »Form follows function« scheint allzu oft auch für persönliche Lebensentwürfe zu gelten, deren Hauptfunktion ein logisch-rationaler Geist ist. »Überall, wo man Rechenzentren eingerichtet hat, [...] kann man aufgeweckte junge Männer mit zerzaustem Haar beobachten, die oft mit tief eingesunkenen, brennenden Augen vor dem Bedienungspult sitzen [...] Sie arbeiten bis zum Umfallen, zwanzig, dreißig Stunden an einem

Stück. Wenn möglich, lassen sie sich ihr Essen bringen: Kaffee, Cola und belegte Brötchen. Wenn es sich einrichten lässt, schlafen sie sogar auf einer Liege neben dem Computer [...] Ihre verknautschten Anzüge, ihre ungewaschenen und unrasierten Gesichter und ihr ungekämmtes Haar bezeugen, wie sehr sie ihren Körper vernachlässigen und die Welt um sich herum vergessen.« Natürlich trifft Joseph Weizenbaums eindringliche Schilderung von 1976 nicht mehr auf die Korridore der Informatik-Institute zu und niemand schläft mehr im Rechenzentrum denn die Computer stehen inzwischen zu Hause. Doch hat das Begehren, eine komplexe Welt zu kontrollieren, nichts von seiner Antriebskraft verloren. Nun ist der irrationale Glaube, die Welt rational verstehen zu können höchstens in einer abgegrenzten Spielwelt realisierbar, einer Spielwelt die in sich rational konstruiert aber auch groß genug ist, um interessant zu bleiben und Raum für Entdeckungen zu bieten. Die logische Welt des Computers fasziniert mehr als die unberechenbare Welt drumherum und so überrascht es wenig, dass die aufgeweckten Männer ihre Prioritäten setzen, sich in der Rolle der Wizards und Gurus gefallen, die sie zumindest für die DAUs darstellen können, diese dümmsten anzunehmenden User, über die sie umso herzhafter und konspirativer lachen, je mehr sich ihr Selbstbild aus der Technik speist und daraus, klüger zu sein als andere. Die Außenwelt ist in diesem Spiel zweitrangig, ihre Vernachlässigung wird gerne in Kauf genommen, wird damit doch zum Ausdruck gebracht, dass man hier gar nicht mitzuspielen gewillt ist, mithin auch nicht verlieren kann

Gesellschaftliche Klischees und immer wieder aufs neue reproduzierte Selbstbilder bedienen sich auf diese Weise gegenseitig und solange Informatik mit Technik identifiziert wird, gehören Nerds und Computer untrennbar zusammen, so dass Figuren wie die in der Abbildung gezeigte die Bücher und Filme auch weiterhin bevölkern werden.