

Kerstin Heinemann: INTO THE WILD – von einer Reise in die digitale Wildnis

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

re:publica 2014, das waren mehr als 6.000 Menschen, 40 Prozent davon Frauen, 148 Accesspoints, über die sich vom 6. bis 8. Mai 10.659 Geräte eingeloggt haben, 324.684 Kekse, die als Gadgets in den Welcometaschen zu finden waren, 88.974 Tweets mit dem hashtag #rp14, mit einer theoretischen Leserschaft von 193.251.364 Menschen, 18 Bühnen, die alle mit Schrift- oder Gebärdensprachdolmetschern und -dolmetscherinnen ausgestattet waren, 250 Stunden internationales Programm in 350 Sessions und mit noch mehr Speakerinnen und Speakern versehen – der Jüngste unter ihnen gerade mal zwölf Jahre alt ... Aber halt, so geordnet ist die Wildnis nicht! Auch, wenn die re:publica bei vielen immer noch als Internetoder Bloggerkonferenz gilt, hat sie doch spätestens 2014 eindrucksvoll bewiesen, dass sie eine Gesellschaftskonferenz (geworden) ist.

Deshalb war das allem zugrunde liegende Thema auch die Beschäftigung mit der Frage, was das Internet mit der Gesellschaft macht und was die Gesellschaft mit dem Internet anstellen kann und dabei ist sie so bunt und vielfältig, wie kaum eine andere Konferenz: Von The Yes Men, einer Netzkunst- und Aktivistengruppe, die eindrucksvoll bewies, wie Guerillakommunikation Aufmerksamkeit für ein Thema generiert, über WikiLeaks-Journalistin Sarah Harrison, die Edward Snowden von Hongkong nach Moskau begleitete, David Hasselhoff, der zusammen mit Mikko Hyppönen über „digital freedom“ sprach, YouTube-Stars, die einen faszinierenden Einblick in die Clipwelt jenseits des Fernsehens gaben, mehreren Sessions mit neuen Narrationen gegen Überwachung, bis hin zu Sascha Lobo, der in seinem traditionellen Rant deutlich machte, dass die „selbsternannte Hobbylobby der Internetversteher“ sich endlich professionalisieren muss, um Antworten zu finden auf die Herausforderungen, die der „größte Meteoriteneinschlag seit Anbeginn des Internets“ (das massenhafte Ausspähen und Speichern unserer aller Daten und die Konsequenzen daraus) dieser Gesellschaft stellt. Erfreulich ist, dass mit der re:learn nun schon seit 2010 ein expliziter Schwerpunkt rund um (digitale) Bildung gesetzt werden konnte.

Ob Gamedesign, Minecraft oder das peer³-Projekt der Oskar-von-Miller-Schule aus Kassel, das selbstgesteuertes Lernen im Lehr-Lern-Kontext erprobt, es gab jede Menge zu diskutieren und zu erleben. Und so ist es den Macherinnen und Machern von INTO THE WILD tatsächlich gelungen, eine res publica, eine Sache der Gesellschaft aus diesen drei Tagen zu machen und das Versprechen einzulösen, das sie in der Veranstaltungsankündigung gegeben haben, nämlich den Blick zu öffnen für verschiedene Ansätze, um das Internet und die Gesellschaft der nahen Zukunft zu verstehen und zu verbessern. <http://www.re-publica.de>