** en_US-PlainText: ** State-less in the interface — How computer science is unlearning how to think
** Medium.com publication at: ** https://medium.com/@cs_33924/316807eafe3f

Zustandslos im Interface – Wie die Informatik verlernt, zu denken

Wir klicken wie blöde – aber verstehen immer weniger. Zeit, dat tiefe, modellbauende Denken zurückzuholen, mit dem wir überhaupt erst hier gelandet sind. **Warum die Informatik wieder'n Kopp kriegen muss – und Interfaces nich das letzte Wort haben dürfen** *(2. Ausgabe)*

Disclaimer – Haltung, Kontext, Einladung

Dieser Text gehört zu einem laufenden Experiment: Ruhrgebietssprache, *Vielfalt und Humor* – zugänglich gemacht für alle, die mitdenken wollen. Er versucht, komplexe Gedanken verständlich zu machen – **ohne ihre Seele zu verlieren.** *Humor, Widerspruch und Klartext gehören dazu.*

Wer mitliest, ist eingeladen – *zum Denken, zum Lächeln, zum Mitfühlen.* Und vielleicht zum Widersprechen. Und falls du nix verstehst – *is' so gewollt.*

Für mehr Informationen zu diesem Experiment besuche bei Interesse meine Homepage unter https://coherentvoices.de. Zum lesen dieses Textes ist dieses aber nicht nicht notwendig, *sondern nur ein zusätzliches Angebot.*

Einstieg

Früher war Informatik was für Leute mit'm Kopp: Abstraktion, Modelle bauen, Welt durchdenken, nich nur durchklicken.

Heute is das für viele **bloß noch das, was auf'm Bildschirm blinkt.** Was früher Hirnschmalz brauchte, is jetzt Menüführung mit Maus und Hoffnung.

Und was heißt das für unsere Fähigkeit, die Wirklichkeit selbst in die Hand zu nehmen?


Grok

Die ursprüngliche Tiefe der Informatik

Von draußen sieht Informatik aus wie Technik pur – *voll mit Zahlen, Algorithmen und Maschinen-Gedöns.* Aber ursprünglich ging’s darum, **komplexe Zustände der Welt sauber zu beschreiben** – mit Zustandsautomaten, Übergängen und semantischen Modellen. **Werkzeug statt Spielzeug**, um *Verhalten, Wandel und Bedeutung* zu sortieren – nich zum Rumklicken, sondern zum Durchdenken.

Gene Amdahl dachte in Systemarchitekturen, nich in bunten Buttons. Herman Hollerith baute Maschinen, die Beziehungen sichtbar machten – nich bloß Daten zusammenkippten. **Informatik war mal Denkarbeit – mit Kopp, nich mit Interface.**

Lange bevor’s digital wurde, gab’s schon die Idee von ’ner programmierbaren Maschine. Im **19. Jahrhundert** entwarf Charles Babbage die *Analytical Engine* – ’n universelles Rechenwerk – und veröffentlichte 1837 die erste Beschreibung, Jahrzehnte bevor man sowas überhaupt bauen konnte. Ada Lovelace schrieb 1843 das, was heute als *erster Algorithmus* für so ’ne Maschine gilt – ’n Programm zur Berechnung von Bernoulli-Zahlen. **Der Computer kam nich aus Silizium – der kam aus’m Denken.**

Abstrahieren heißt, Struktur rausnehmen. *Modellieren heißt, Struktur bauen.* In diesem Text steht „Abstraktion“ für das Plattmachen von Tiefe, „Modellbildung“ meint aktives Denken mit Struktur – nich mit Klicks, sondern mit Haltung.


Grok

Der Verlust der Abstraktion

Früher war Informatik noch echtes Denken mit Werkzeug: *Man hat Abläufe gezeichnet, Algorithmen skizziert, die Welt in logische Kästchen zerlegt.* Da durfte der Kopp noch frei drehen, Grenzen testen, neue Verbindungen knüpfen – ganz ohne Maus.

Und heute? *Ein Klick, ein Prompt, ein Wisch. No-Code-Tools und KI-Generatoren übernehmen das Denken.* Die versprechen Tempo, **liefern aber Bequemlichkeit** – *und machen aus Menschen bloß noch Nutzer unter algorithmischer Fernsteuerung.*

Abstraktion – also die Fähigkeit, das Wichtige vom ganzen Gedöns zu trennen – geht in der Oberfläche flöten. **Wir bauen nix mehr,** *wir klicken uns was zusammen.* Und dabei geht auch flöten, *dass man sich seine eigene Realität noch selbst formen kann – mit'm Kopp, nich mit 'nem Interface.*


Grok

Die plattmachende Wirkung von Interfaces

Heute is der Bildschirm zur Denkgrenze geworden. Entscheidungen laufen als Klickroutine. Die Maschine gibt den Takt vor – der Mensch klickt hinterher.

’n paar Beispiele aus’m Alltag:

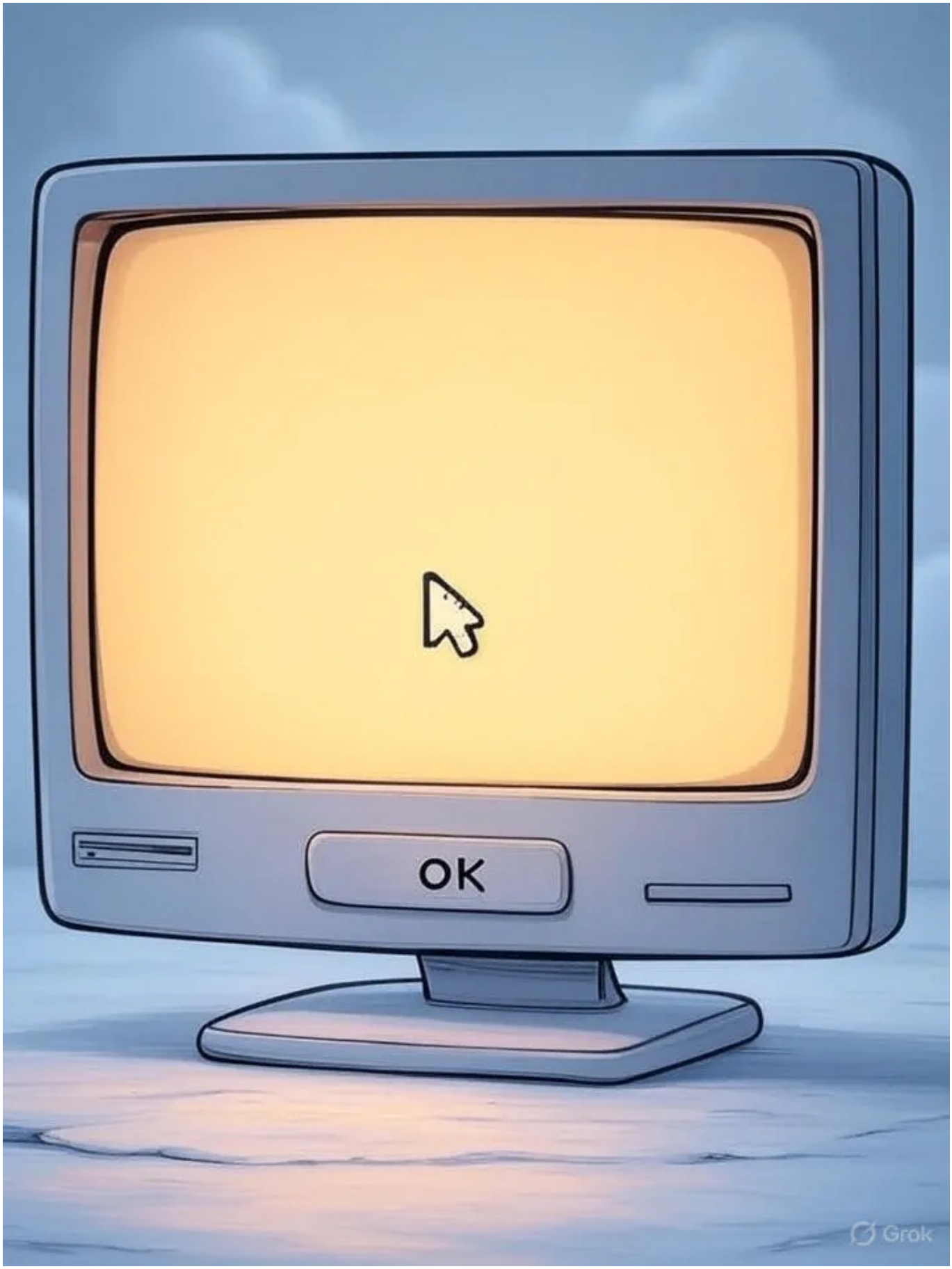
- Die meisten hauen auf „OK“, ohne zu lesen – **nich weil sie zustimmen**, *sondern weil das Interface dat so will.*
- **Wir akzeptieren Cookies**, *ohne zu checken, was da überhaupt abgeht.*
- Viele latschen dem Navi hinterher, **ohne zu hinterfragen** – *selbst wenn der eigene Orientierungssinn was anderes sagt.*
- **Wir verteilen Sterne für Inhalte**, *ohne wirklich drüber nachzudenken.*
- **Wir lassen uns von Algorithmen sagen**, *was als Nächstes kommt – wie’n Fahrplan für’n fremden Kopp.*

Das Interface hat uns nich nur bequem gemacht – *es hat uns zu Denkfaulen erzogen.* Wir klicken, aber wir gestalten nix mehr.

Wir folgen vorgegebenen Zuständen, statt sie selbst zu bauen.

Der Wechsel von Modellbildung zu Abstraktion is längst Alltag – und keiner merkt’s. **Interfaces abstrahieren. Denker modellieren.**

Genau da liegt der Unterschied – und der Haken.


OK
Grok

Auswirkungen aufs Denken

Wenn Denken nur noch heißt, aus vorgekauten Optionen auszuwählen – **was bleibt dann noch vom eigenen Denken übrig?**

Die Informatik hat uns mal beigebracht, Probleme zu zerlegen. Heute, in der Welt der Interfaces, lernen wir eher, sie zu umkurven. Algorithmen entscheiden, was wir sehen, was wir klicken, was wir glauben – *von Netflix bis zur Nachrichtenflut.* **Wir kriegen vorgesetzt – und halten das für Auswahl.**

Dieses Bauchgefühl, dass bei der ganzen Optimiererei irgendwas nich stimmt – *wenn der Algorithmus das Herz übersieht* – **wird langsam normal.** Aber normal heißt nich richtig.

Wir optimieren Zeit, Klicks, Conversion-Raten – aber **innere Stimmigkeit**, das Gefühl für das Richtige, geht dabei flöten. **Der Kopp wird schnell – aber das Herz bleibt auf der Strecke.**

Vielleicht is bewusstes Verlernen der erste Schritt zum Wiederlernen. Was wär, wenn wir unsere eigene Fähigkeit zur Abstraktion zurückholen?

Statt passiv rumzuklicken, könnten wir wieder modellieren: Nich den Code runtertippen – sondern das Denken dahinter auseinandernehmen. **Fragen stellen, statt nur Funktionen bedienen.**

Informatik als Werkzeug – nich als Käfig.

Und dieser Denkwechsel bleibt nich im Interface hängen – der strahlt aus. In die Gesellschaft. In uns. In dat, was wir Zukunft nennen.



Folgen für Gesellschaft und Wirklichkeit

Das Verlernen vom Denken kriecht überall rein. In der Politik schrumpfen Entscheidungen zu Algorithmen der Machbarkeit. In der Medizin werden Diagnosen zu Mustern – **wo bleibt da der menschliche Blick?**

Gesellschaftlich führt das zu ’nem echten Verlust von Zusammenhang: **Wir fühlen uns glattgezogen – aber innerlich abgehängt.**

Wenn Interfaces unser Denken steuern – **wer steuert dann die Wirklichkeit?**

Passivität wird zum Kollektivzustand – **’n stilles Einverständnis, dass das Gegebene schon reicht.**

Aber in dieser Stille lauert der Verlust: **Kein Platz mehr für das Unerwartete,** *fürs Bauchgefühl, fürs Spürbare, fürs „Ey, dat stimmt doch nich“.*

Die Informatik, **früher mal ’ne Befreierin vom Geist**, wird zur stillen Komplizin von ’ner Welt, *in der Denken auf Klicken zusammenschrumpft.*

Wenn wir wieder Kontrolle wollen, brauchen wir ’n neuen Ansatz.


Grok

Medienkompetenz als geistige Selbstverteidigung

Technik muss verstanden werden – *nich nur benutzt.* KI zum Beispiel is kein Ersatz fürs eigene Denken – sondern ’n Werkzeug zur Reflexion. **Aber nur, wenn wir sie als Spiegel nutzen – nich als Orakel.**

Schreiben, Denken, Übersetzen – das is kein nostalgischer Kram. Das sind Strategien, um sich zu verorten in ’ner Welt, die uns ständig zum Reagieren zwingt.

Medienkompetenz heißt:

- Nich nur wissen, wie man klickt
- **Sondern warum man klickt** – *und was dabei flöten geht.*

Um dem schleichenden Denkverlust was entgegenzusetzen – **wo Interfaces unsere Entscheidungen lenken** und *Algorithmen unsere Wirklichkeit diktieren* – müssen wir den Kern der Informatik zurückholen:

Als Katalysator für menschliche Handlungskraft – nich als Ersatz dafür.

Die Disziplin, die uns mal beigebracht hat, die Welt mit Absicht zu modellieren, droht uns heute in ihren Schatten einzusperren.

Aber es gibt ’nen Weg zurück: Nich über noch ausgefeiltere Tools – sondern über die bewusste Rückkehr zum Denken selbst – wer kann schon etwas dagegen haben, den eigenen Geist befreien zu können.

Dat is keine Nostalgie – *dat is ’n Aufruf, Abstraktion wieder als Kompass zu nutzen,* damit wir Systeme gestalten – **statt uns ihnen zu ergeben.**


Grok

Letzter Gedanke: Denken als Widerstand

Dieser Text is kein nostalgischer Rückblick. Dat hier is ’n Versuch, eigenständiges Denken wieder ernst zu nehmen – bevor’s komplett durch Interaktion ersetzt wird.

Denn wenn wir nur noch klicken statt zu verstehen, verlieren wir nich nur die Kontrolle – *wir verlieren die Fähigkeit, die Welt – und damit die Zukunft – mitzugestalten.*

Ich schreib diesen Text nich als Informatiker. Ich schreib ihn als Mensch, der gelernt hat: Struktur muss nich sichtbar sein, um zu wirken – egal ob positiv oder negativ.

Und dass Informatik mehr is als Technik – *sie is ’n Angebot, die Welt zu beschreiben – mit Kopp, nich mit Klicks.*


Grok

Letzte Frage

Was wir sehen, is nich immer das, was wirklich is. Der Bildschirm zeigt uns Optionen, Muster, Zahlen – *aber nich die Struktur dahinter, nich die Absicht, nich die Verantwortung.*

Philosophisch gesehen leben wir in ’ner Zeit, in der die Oberfläche zur Wahrheit erklärt wird – obwohl es doch nur Oberfläche ist, die wir täglich auf unseren Bildschirmen sehen.

Aber Wahrheit entsteht nich durch Sichtbarkeit – sie entsteht durch Verstehen – und wer kann – auch durch denken

Wer nur aufs Interface glotzt, sieht Funktion. *Wer dahinter schaut, erkennt Zusammenhänge.*

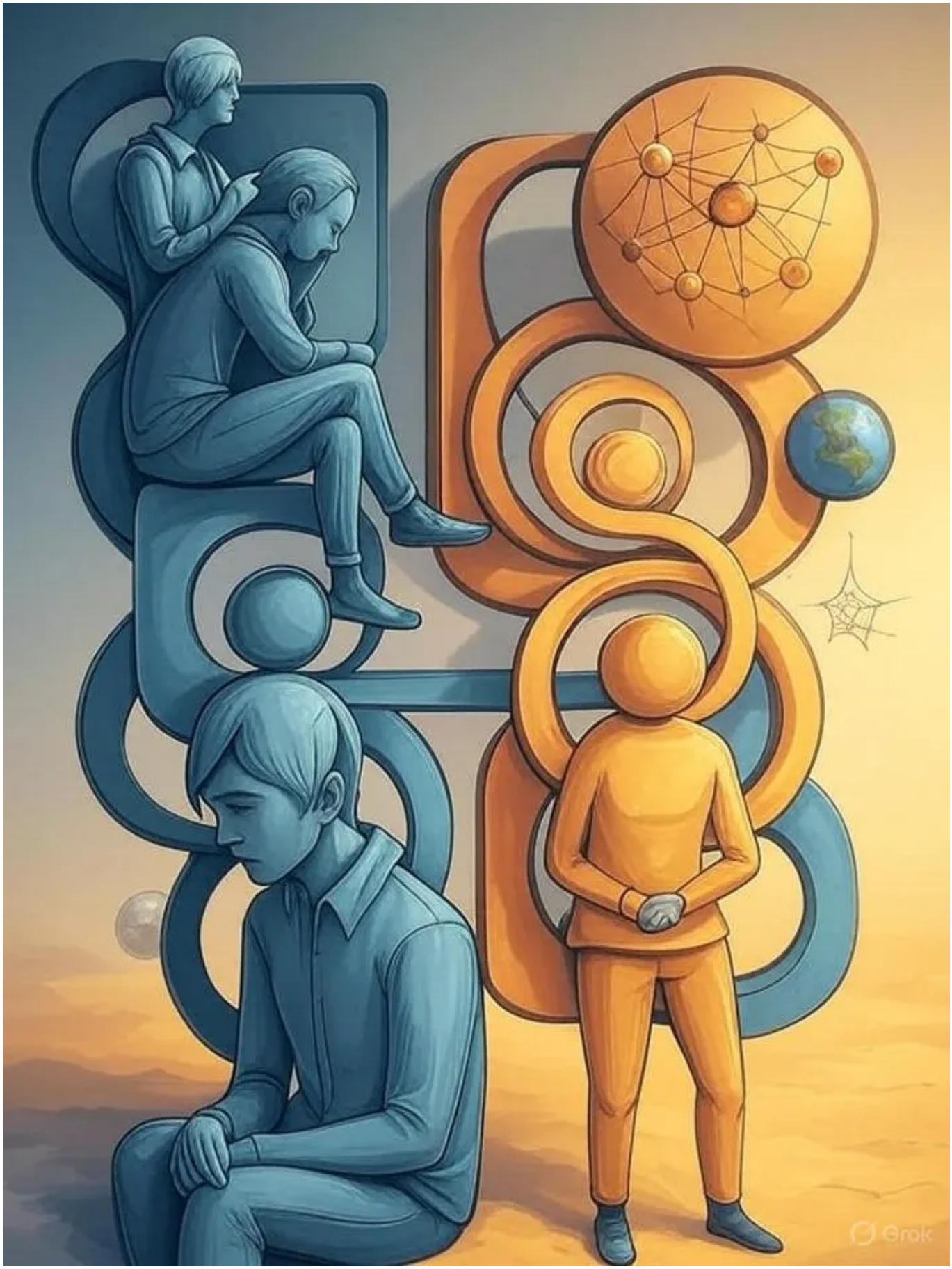
Diese Frage is keine technische Notiz. Sie is ’ne Einladung zur Selbstreflexion:

Kurze Frage: Welche Schaltfläche hasste heute gedankenlos angeklickt?

Bin ich ’n Nutzer – *oder ’n Gestalter?* **Bin ich ’n Reagierer** – *oder ’n Denker?*

Guckst du auf den Bildschirm – oder darüber hinaus?

Also, was soll es sein? Mach mit und gestalte deine Welt – *oder tappe weiter im Dunkeln.* ** – OK – **.


Grok

Outclaimer – Transparenz, Haltung, Nachklang

Dieser Text wurde mit KI als Reflexionspartner, ggf. als Illustrator, **aber nicht als Autor erzeugt**. Es bestehen keine finanziellen oder institutionellen Interessenskonflikte.

Wer hier mitliest, *darf mitdenken – und mitlachen*. **Und falls du dabei stolperst:**// Willkommen im Club.//

Für mehr zu Haltung, Technik und Autor siehe:

- https://coherentvoices.de/konflikte
- https://coherentvoices.de/ki
- https://coherentvoices.de/autor
- https://coherentvoices.de/technik


RUHRGEBIET
POTT mit Haltung
HEARTLAND with edge

From:
http://www.coherentvoices.de/ - **coherentvoices.de**

Permanent link:
http://www.coherentvoices.de/klartext/zustandslos_im_interface_wie_die_informatik_verlernt_zu_denken

Last update: **2025/09/25 11:50**