LESE-PROBE

Paul Andersson
Annamaria Papp-Ionescu

Alice im Neuland

maxxel

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter https://portal.dnb.de abrufbar.

© 2019 massel Verlag, München
Alle Rechte vorbehalten.
Layout: jedernet GmbH, München
Druck: Printed in Germany
ISBN 978-3-948576-00-4
verlag.massel.net
verlag@massel.net

Paul Andersson

Alice im Neuland

Illustrationen von
Annamaria Papp-Ionescu

massel Verlag

LESEPROBE
LESEPROBE

Alice hat einen Traum

Ein Mädchen lag auf dem Erdboden. Es war nackt und schlief. In der Höhle war es dunkel. Rundherum nichts als Finsternis. Alice träumte von einer schönen neuen Welt. Dort flogen den Menschen die Hähnchen in den Mund. Milch und Honig sprudelten aus Quellen. Naja, nicht ganz so altertümlich. Vielmehr gab es dort Maschinen, die auf Knopfdruck Fertiggerichte servierten. Niemand musste mehr arbeiten, alles wurde von Robotern erledigt. Taxis sausten durch die Luft. Automaten konnten Kleidung und Spielzeug auf Knopfdruck herstellen.

Alice designte mit einem Tablet ein wunderschönes flieder-farbenes Kleid. Sie sollte am Abend auf einer Party die Königin von Neuland treffen. Gerade begann der 3D-Drucker zu rappeln, die ersten Spitzen konnte Alice schon sehen…

Da wachte sie auf!

Dunkelheit umgab Alice wie ein verbranntes Marshmallow. Es füllte klebrig und zäh die Luft. Aber da war nichts. Nur stille Leere. Trotzdem hatte Alice keine Angst. Sie stand fröhlich und unternehmungslustig auf. Würde sie heute endlich die berühmte Karo-Königin kennenlernen?

»Es werde Licht!«, rief Alice laut in die Höhle hinein. »Licht – icht – icht – icht – t – t«, kam als hundertfaches Echo zurück. Mit einem Mal war die Höhle hell erleuchtet. Erstaunt rieb sich Alice die Augen. So also ging das. »Licht aus!« Und sofort war es wieder pechrabenschwarz. »Wieder an – und aus«, befahl Alice ein um das andere Mal. Es machte ihr großen Spaß. Das Licht ging an und aus. Hell, dunkel.

WO BEGINNEN?

Liebe Leserin, lieber Leser,
liebe Kinder, Eltern und Groß-Eltern,

willkommen in der Geschichte „Alice im Neuland“. Aller Anfang ist schwer, und so fragst du dich vielleicht auch, wo denn nun dieses Neuland liegt? Was es mit diesem Traum von Alice auf sich hat und warum es in der Höhle mal hell und dann wieder dunkel wird?

Der Autor der Geschichte wird auf den **Informationsseiten** versuchen Antworten zu geben. Dabei will er einfach und verständlich bleiben und trotzdem die komplizierten Sachverhalte und vielfältigen Verbindungen aufzeigen. Das Märchen von Alice soll deine Kreativität wecken. Die Informationen dazwischen wollen dich ermutigen alles kritisch zu hinterfragen. Bestimmt wirst du Fehler des Autors entdecken, denn irren ist menschlich. Gerne kannst du dann eine E-Mail an alice@paulandersson.com schicken und auf die Fehler hinweisen, selbstverständlich freut sich der Autor auch über Lob und Tadel.

Wollen wir also das Experiment beginnen und eintauchen in das **Internet**, wie es im Jahr 2020 vor uns liegt:

Neuland für uns alle, denn es wandelt sich ständig und niemand kann behaupten, es vollständig zu kennen. Und dennoch kein Traum mehr, sondern trotz seiner Virtualität immer konkreter werdende Realität in unser aller Leben!

Schon gewusst?

Relais sind elektrisch gesteuerte, aber mechanische Schalter. Die Rechengeschwindigkeit der ersten Computer war daher sehr begrenzt. Später setzte man Elektronenröhren ein, die aber sehr viel Energie benötigten. Kommerziell erfolgreich wurden die Computer erst Ende der 50er Jahre durch den Einsatz von Transistoren.

1941 **Z3**

Groß wie eine Schrankwand und eine Tonne schwer. Der Z3 von Konrad Zuse war der erste voll funktionsfähige programmierbare Digitalrechner und bestand aus 2.000 Relais. Der Nachbau (siehe Foto) steht im Deutschen Museum in München.

1959
IBM 1401

Das Datenverarbeitungssystem IBM 1401 war der weltweit erste bezahlbare, universell einsetzbare Computer und setzte statt der bisher üblichen Elektronenröhren erstmals Transistoren ein. Er wurde über 10.000-mal verkauft und war somit der beliebteste Computer der 1960er Jahre.

ES WERDE LICHT

Wenn man das Internet erklären will, muss man ganz am Anfang anfangen. So wie die Bibel mit der Schöpfungsgeschichte begonnen wurde. Gott sprach: Es werde Licht. Und es wurde Licht. (Gen. 1,3)

Das Internet ist ohne Computer nicht denkbar. **Computer** wiederum benötigen Elektrizität, die sich seit der Erfindung der Glühlampe (1880) rasend schnell verbreitete. Alle Erfindungen bauen also auf einander auf und so gab und gibt es auch immer eine technische Evolution.

Der erste Computer war eine elektrische Rechenmaschine, die mittels Schaltern einfache Rechenaufgaben bewältigte. Dabei wurde auf das sogenannte „Binärsystem“ zurückgegriffen, da es nur zwei unterscheidbare Zustände gab: 1. Schalter ein, Strom fließt, Lampe leuchtet. Oder 2. Schalter aus, kein Strom fließt, Lampe aus. Ein Computer ist also dumm, er kennt nur die zwei Zahlen „1“ und „0“.

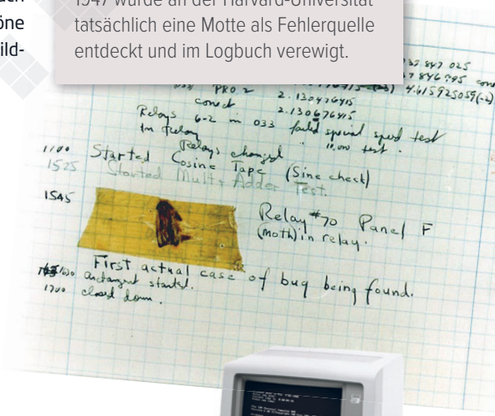
Auf diese Weise funktionieren Computer noch heute, sie wandeln alles in einen **Binärcode** um, das nennt man auch digitalisieren. Diesen Binärcode können Computer dann verarbeiten und speichern, oder auch wieder in Zahlen, Text, Farben oder Töne zurückwandeln und auf Papier, einem Bildschirm oder Lautsprecher ausgeben.

Programmfehler,

häufig auch **Bug** (englisch) genannt, bezeichnet ein Fehlverhalten von Computerprogrammen. Debuggen nennt man die Fehlersuche und -beseitigung.

Der Legende nach suchten damals die Techniker nach Käfern, die die Schalter der Relais blockierten und so Fehler verursachten. Schon Thomas Edison fand 1878 einen Bug in seinem Telefon. 1947 wurde an der Harvard-Universität tatsächlich eine Motte als Fehlerquelle entdeckt und im Logbuch verewigt.

Der Buchstabe „A“ im **ASCII-Zeichensatz** mit 7 Bit codiert. Der Binärcode entspricht der „65“ im Dezimalsystem.



1976 **Apple I**

Die ersten 50 Stück des Apple I entstanden in der Garage von Steve Jobs Eltern. Der Mikrocomputer mit 8 Kilobyte Arbeitsspeicher kostete ursprünglich 666,66 US-Dollar. Gehäuse, Netzteil, Tastatur und Monitor waren nicht im Lieferumfang enthalten. Die Platine wurde in einem damals typischen Gehäuse aus Holz selbst eingebaut. Der Apple I (siehe Foto) wurde von Steve Wozniak mit »Woz« handsigniert und steht im Computer History Museum in Mountain View, USA.

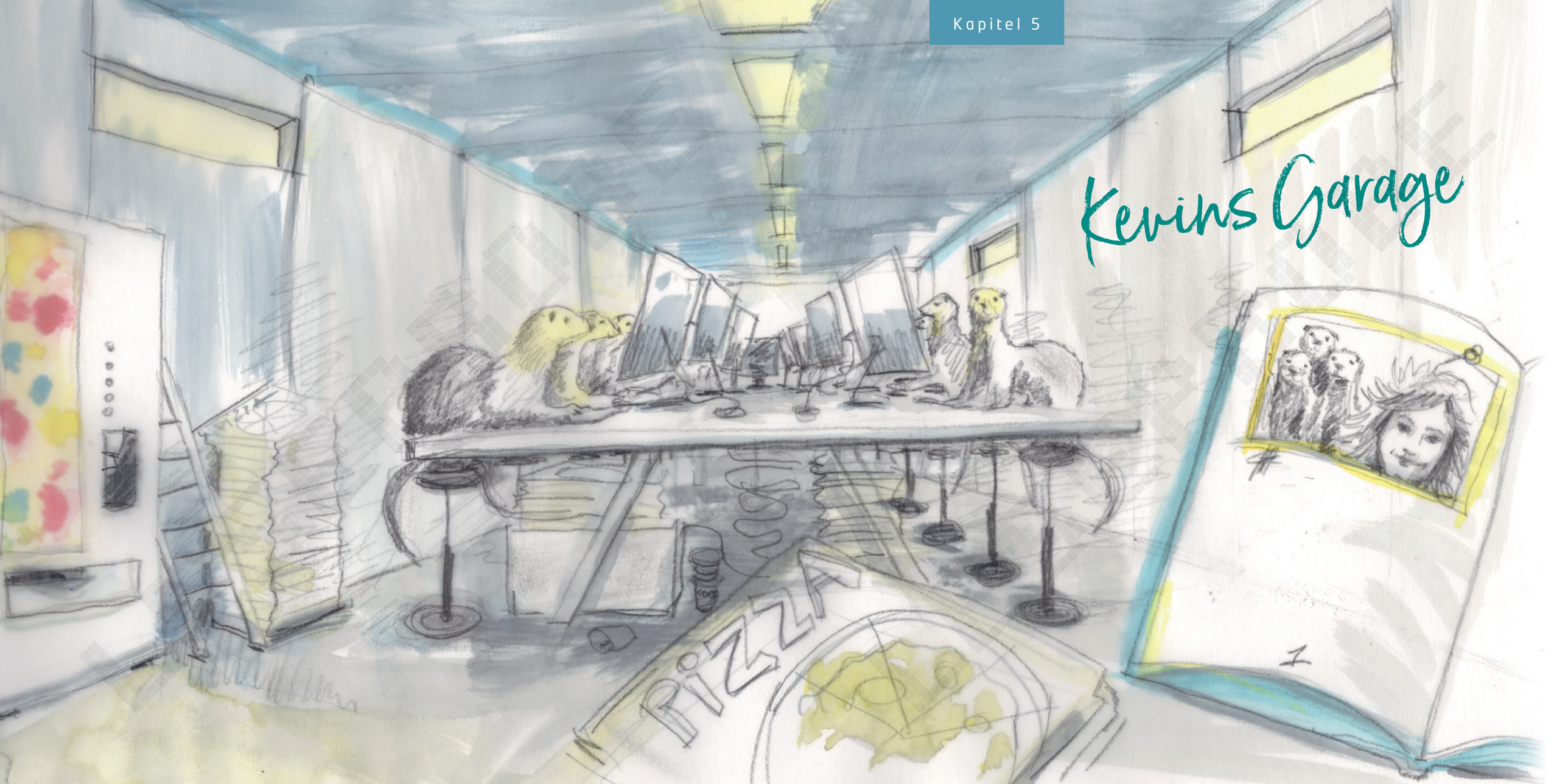
»Byte into an Apple«

Werbespruch aus der Anzeige von Apple

1981
IBM 5150

Mit dem IBM Prsonal Computer begann die PC-Revolution.
MS-DOS war das erste **Betriebssystem** von Microsoft, Befehle wurden über die Tastatur eingegeben. Das im November 1985 veröffentlichte erste Windows erweiterte DOS um eine grafische Benutzeroberfläche (Abk. GUI von englisch Graphical User Interface).

Kevins Garage



»Wie finden wir denn nun Herrn Bert?«, fragte Alice den Fuchs.
»Am besten in einer Garage im Halbleitertal«, war die sonderbare Antwort des Fuchses. Er sprang in eines der freien Pakete, die herumstanden. Alice tat es ihm geschwind nach. Und schon ging die Raserei wieder los. Langsam machte es Alice richtig Spaß, das war besser als jede Achterbahn.

Alice stellte sich das Halbleitertal vor, wie sich rechts und links lauter halbe Leitern stapelten. Alle Zäune waren aus halben Leitern gebaut. Mitten in diesem Leiter-Wirrwar standen Garagen mit Leiterwägen davor.

Nach kurzer oder langer Reise, Alice hatte jedes Zeitgefühl schon lange verloren, hielten sie vor einer unscheinbaren Garage. Der Fuchs klopfte ans Tor.
Ein Frettchen öffnete das Tor und schaute Alice neugierig an. »Ich bin Kevin und wer bist du?« Alice stellte sich vor.
»Komm rein, Alice. Kaffee gibt's da drüben. Musst nur das Knöpfchen drücken. Soft Drinks sind im Kühlschrank.«
Und schon saß Kevin wieder an seinem Arbeitsplatz. In der Garage standen viele Computer und Bildschirme. Einige Frettchen bastelten

an ihnen herum. Andere saßen davor und hackten Zahlen und Buchstaben in die Tastatur. Alice ging zur Kaffeemaschine. Dort standen andere Frettchen und unterhielten sich.
»Wir heißen alle Kevin, ist einfacher so!«, kicherten sie.
»Kaffee oder Coke?«

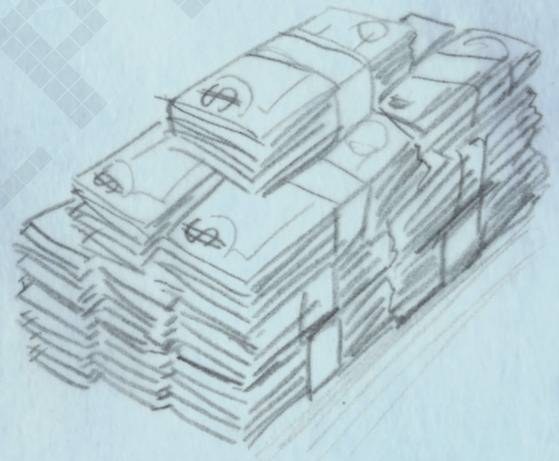
Alice verspürte das Bedürfnis, einmal frische Luft in die Garage zu lassen und auch die vielen Pizzakartons wegzuräumen, die sich unter den Tischen und auf den Computern türmten.
Laut sagte sie: »Und woran arbeitet ihr Kevins?«
»An diesem magischen Leerbuch! Wir schenken dir eins.« Mit großer Geste überreichte Kevin Alice ein blaues Buch.
»Vielen Dank!« Alice nahm das Buch. Sie war ein überaus wissbegieriges Kind und freute sich über dieses Geschenk. Sie hatte Lehrbuch verstanden und erwartete eine Art Schulbuch oder Lexikon.
»Welches Thema?«, wollte sie daher wissen, während sie das Buch aufklappte.
»Du kannst hineinschreiben, was du willst, zum Beispiel was du gerade machst oder was du gerne isst. Und du kannst lesen, was deine Freunde machen und essen!« Triumphierend sahen die Kevins Alice an.

Alice blickte ratlos auf die leeren Seiten in ihrer Hand und verstand nichts. Sie musste unbedingt Heribert finden!

»Kommt, wir machen alle zusammen ein Selfie, dann hat Alice ihren ersten Eintrag.« Gesagt getan. Kaum war das Foto auf der ersten Seite eingeklebt, erschienen daneben Unterhosen in rosa-grau, schwarze Leggins mit Goldnaht und Karpfen.
Das verwunderte Alice und sie fragte den Fuchs: »Hast du nicht alle Cookies entfernt?«
Die Kevins jubelten und erklärten ausgelassen: »Unsere neueste Erfindung: Gesichtserkennung. Wir vergleichen die Gesichter auf dem Selfie mit den Überwachungskameras des Schweins und bingo – Volltreffer! Tolle Farbe haben deine Unterhosen, passen perfekt zu deinen schönen Augen.«

Die Kevins waren so glücklich, dass Alice es ihnen nicht verübeln konnte. »Und wem nützt das?«, wollte sie nur wissen.
»Naja, in erster Linie uns und dem Schwein. Die Gänse bekommen jetzt noch weniger Gold und die Spinnen arbeiten sowieso für einen Hungerlohn! Aber wir sind die Gewinner, wir verdienen soviel Geld – wir wissen gar nicht mehr wohin damit. Willst du es sehen?«

»Nein, danke! Ich muss zuerst das Einhorn finden.«
»Dann viel Erfolg!«, wünschten die Kevins, aber es klang irgendwie nicht sehr ehrlich. Alice hatte das Gefühl, dass sie sagen wollten: »Dann beeil dich besser, denn wenn wir es zuerst finden, werden wir es kaufen.«



IP-ADRESSEN

Jeder Server und Dienst im Internet verfügt über eine eindeutige IP-Adresse. Wenn du z.B. Wikipedia in deinen Browser eingibst, so wird diese URL zuerst an einen **DNS-Server** geschickt. Ein DNS-Server ist eine Art Telefonbuch, dieser Dienst schaut also nach, welcher Server die eingegebene URL auflöst. Also in unserem Fall wird die URL „wikipedia.org“ mit der IP-Adresse 91.198.174.192 beantwortet. Jetzt weiß unser Browser und Computer, mit welchem Server wir uns verbinden möchten, und der Server hinter dieser Adresse liefert die Startseite von Wikipedia aus.

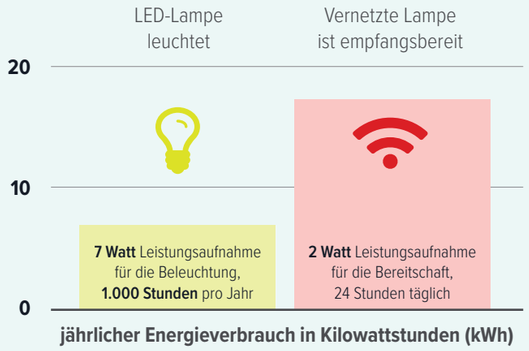
Beginnend mit den ersten 4 Computern, die sich 1969 zum Vorläufer des Internets zusammengeschlossen haben, ist das Internet vor allem seit den frühen 80er Jahren rasant gewachsen. Spätestens seit der großen Verbreitung der Smartphones reicht die Anzahl der möglichen IP-Adressen nicht mehr aus, um jedem Netzteilnehmer eine eigene eindeutige IP-Adresse zuzuweisen. Der oben genannte Standard, das **Internet Protokoll** Version 4 (IPv4) besteht aus 32-Bit-Adressen, das heißt jede IP-Adresse besteht aus vier Blöcken: von 0.0.0.0 bis 255.255.255.255. Daraus ergeben sich theoretisch 2 hoch 32 Adressen, also nur etwas mehr als 4 Milliarden (4.294.967.296) mögliche Adressen.

Das Internet benötigt also dringend neue Adressen. **IPv6** besteht aus 128-Bit-Adressen, das heißt theoretisch sind 2 hoch 128 Adressen möglich. Damit existieren genug Adressen um jedem Quadratmillimeter der Erdoberfläche gleich mehrere Milliarden Adressen zur Verfügung zu stellen. Die Darstellung einer IPv6-Adresse in dezimalschreibweise wäre sehr lang und umständlich: ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd.ddd. Deshalb fasst man jeweils zwei Oktette zusammen und schreibt das Ergebnis mit Doppelpunkten getrennt im hexadezimal System. Wikipedia hat folgende IPv6-Adresse: 0:0:0:0:0:ffff:5bc6:aec0. Mit der Einführung von IPv6 wird es nun möglich sein, jedem Gerät, das sich mit dem Internet verbindet, eine eigene, feste IP-Adresse zuzuweisen.

Datenschutz
Die Unterscheidung zwischen internen und externen Netzwerken wird hinfällig, jedes Gerät bekommt seine eindeutige und auf seinen Nutzer zurückverfolgbare Adresse. Die „Dinge“ erfassen permanent Daten, die gespeichert und untereinander ausgetauscht werden. Die verfügbaren Daten sind für Wirtschaftsunternehmen, Staaten oder Organisationen wertvoll, sodass sie einen Zugriff darauf anstreben könnten.

Sicherheit
Mit der Anzahl der Geräte, die mit dem Internet verbunden sind, steigt auch die Gefahr, dass einzelne Geräte kompromittiert werden. So können z.B. IoT-Geräte gehackt werden, um Bitcoins zu schürfen, SPAM zu verschicken oder ihre Besitzer auszuspionieren.

Durch die permanente Vernetzung der Geräte und den Einsatz von Sprachsteuerung nimmt die Datenmenge stetig zu und damit der Energieverbrach.



INTERNET DER DINGE

Das Internet der Dinge (engl. Internet of Things, kurz: **IoT**) soll es den Menschen in Zukunft ermöglichen, automatisch und jederzeit Informationen aus der realen Welt zu erfassen und in Echtzeit ins Internet zu übertragen. Diese Daten werden dann durch verbundene Server verarbeitet und gespeichert; gleichzeitig ist es möglich, Befehle an die verbundenen „Dinge“ zu senden.

Ein Beispiel sind sogenannte **Smart Homes**, also kluge Häuser. Diese Häuser verfügen über eine Vielzahl von Sensoren, die im und um das Haus Daten erfassen, z.B. Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Rauch, Bewegungen, Geräusche, u.v.m.

Der Hausbesitzer kann nun das Haus programmieren, ihm also Handlungsvorschriften machen. Wenn es im Garten nicht regnet und die Temperatur mindestens 12°C beträgt, dann soll ein Roboter zwischen 10 und 16 Uhr den Rasen mähen. Oder wenn der Rauchmelder Alarm schlägt, soll gleichzeitig die Feuerwehr angerufen und dem Hausbesitzer eine SMS geschickt werden. Oder wenn die Sonne auf die Terasse scheint, soll die Markise ausfahren; wenn allerdings der Wind über 10m/s bläst oder es zu Regnen beginnt, soll die Markise wieder einfahren. Auch die Heizung ließe sich so steuern und wetterabhängig regeln. Sobald sich der Hausbesitzer dem Haus nähert, kann sich automatisch die Heizung einschalten. Es gibt mittlerweile auch kluge Lampen, die sich über das Internet oder mit einer App auf dem Handy steuern lassen.

In der Zukunft gibt es unbegrenzte neue Möglichkeiten, die sich durch das Internet der Dinge ergeben: Autos könnten miteinander kommunizieren und Informationen über das Verkehrsaufkommen teilen. Navigationsdienste, könnten ganz gezielt jedem einzelnen Auto eine persönliche staufreie Route berechnen. Die Gesundheitsbranche will mit sogenannten **Wearables** kontinuierlich Werte des Menschen erfassen, wie z.B. Herzfrequenz, Blutdruck, Körpertemperatur u.a., um Vorsorge zu betreiben und vielleicht schwere Krankheitsverläufe zu vermeiden. Für chronisch Kranke könnte die permanente Überwachung z.B. des Blutzuckerspiegels bei Diabetes Patienten hilfreich sein; das Gerät würde dann selbstständig Insulin spritzen. Allerdings kommen spätestens bei diesem Beispiel vielen Menschen Bedenken. Was passiert, wenn sich der Computer irrt, das Gerät versehentlich zu viel Insulin spritzt und der Mensch stirbt?

Auch bei den selbstfahrenden Autos muss man kein Technikpessimist sein, um vor gewissen Szenarien zurückzuschrecken. Wenn Kriminelle sich in die Systeme hacken und dann alles steuern könnten.

Analysten schätzen, dass heute min. 10 Mrd. IoT-Geräte online sind. Bis zum **Jahr 2025** werden **20 - 200 Mrd.** Geräte erwartet.

Der Energieverbrach 2019 aller IoT-Geräte dürfte bei ca. **750 TWh** liegen, wobei etwa 150 TWh (20%) für den Standby-Betrieb vergeudet werden.

Jede **Sekunde** verbinden sich über **2.000** neue IoT-Geräte mit dem Internet.

Inhaltsverzeichnis

Ungefähr 156 Ergebnisse (0,61 Sekunden)

Alice hat einen Traum
Alice im Neuland › Kapitel 1 › Seite 5-7
Vorwort (8) - Binärcode (9) - Digital und Virtuell (10) - Neuland (11)

Befreiung
Alice im Neuland › Kapitel 2 › Seite 13-17
Wie entstand das Internet? (18) - Wenn Computer telefonieren (19) - Die Vorderseite des Internets (20) - Die Rückseite des Internets (21)

Rasante Reise
Alice im Neuland › Kapitel 3 › Seite 23-25
Datenübertragung (26) - Kabel oder Funk (27) - Netzkarte: WAN, LAN und WLAN (28-29)

Nackt und zugenäht
Alice im Neuland › Kapitel 4 › Seite 31-39
Früher wie Fernsehen (40) - Heute interaktiv (41) - Die Internet-Pinnwand (42-43)

Kevins Garage
Alice im Neuland › Kapitel 5 › Seite 45-49
Ein Tal in Kalifornien, USA (50) - Silizium, ein Halbleiter (51) - Silicon Valley (52) - Aufbau eines Computers (53)

Apfelbaum mit Schlange
Alice im Neuland › Kapitel 6 › Seite 55-58
Google in Zahlen (59) - Die Suchmaschine (60) - Schublade, öffne dich! (61) - Der Browser (62) - Das Suchergebnis (63)

Wissen ist Macht
Alice im Neuland › Kapitel 7 › Seite 65-69
Wikipedia (70) - Schwarmintelligenz (71) - Bildung (72) - Kunst (73)

Tanz um den Zuckerberg
Alice im Neuland › Kapitel 8 › Seite 75-77
Social Media (78) - Mit Freunden teilen (79) - Facebook (80) - Die vernetzte Welt (81)

Ritt auf dem Einhorn
Alice im Neuland › Kapitel 9 › Seite 83-85
E-Commerce (86) - Cookies (87)

Seite 2 von ungefähr 156 Ergebnissen (0,54 Sekunden)

Alice geht baden
Alice im Neuland › Kapitel 10 › Seite 89-91
Ausgeschlossen im Realen (92) - Einverleibt vom Virtuellen (93)

Neuland zum zweiten
Alice im Neuland › Kapitel 11 › Seite 95-97
IP-Adressen (98) - Internet der Dinge (99)

Das gefälschte Volk
Alice im Neuland › Kapitel 12 › Seite 101-104
Menschwerdung (105) - Der Glaube versetzt Berge (106) - Gefühle machen blind (107)

Die großen Fünf
Alice im Neuland › Kapitel 13 › Seite 109-113
Big Five: Microsoft, Apple, Amazon (114) - Alphabet, Facebook (115)

Sophias Weitblick
Alice im Neuland › Kapitel 14 › Seite 117-119
Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace (120) - Wilder Westen (121) - HTML: Sprache des Internets (122) - Digitale Bilder (123)

Wer ist die wahrste im ganzen Land?
Alice im Neuland › Kapitel 15 › Seite 125-127
Sicher surfen (128) - Programmieren lernen (129) - Alternativen (130) - Evolution (131)

Erkenntnisreiche Mahlzeit
Alice im Neuland › Kapitel 16 › Seite 133-137
… als sie mit ihnen zu Tisch saß und mit ihnen ihre Gaben teilte, wurden ihre Augen geöffnet, und sie erkannten das Land …

Rückkehr
Alice im Neuland › Ende › Seite 138-139
Inhaltsverzeichnis (140-141) - Die wichtigsten Personen und Begriffe (142-143) - Bildnachweis (144) - Quellen und Inspiration (145) - Autor, Illustratorin (147) - Nachhall (148)

LEERPROBE

1969 - 2019
50 Jahre Internet

„Wir müssen das Internet ändern, um es zu retten. Es hat uns alle gebraucht, um das Netz, das wir heute haben, aufzubauen – und jetzt liegt es an uns allen, das Netz zu bauen, das wir möchten."

Tim Berners-Lee, Erfinder des World Wide Web

1919 - 2019
100 Jahre Bauhaus

„Architekten, Maler und Bildhauer müssen die vielgliedrige Gestalt des Baues in seiner Gesamtheit und in seinen Teilen wieder kennen und begreifen lernen, dann werden sich von selbst ihre Werke wieder mit architektonischem Geiste füllen, den sie in der Salonkunst verloren."

Walter Gropius, Gründer des Bauhauses

AUTOR

Foto: Martin Hangen

Paul Andersson

ist Wahl-Münchner und versucht zusammen mit seiner Frau seine Kinder im kritischen Umgang mit den digitalen Medien zu erziehen. Sein Versagen auf diesem Gebiet wird er nun mit seinem ersten Buch – fortführen oder sühnen. Paul arbeitet seit über 20 Jahren erfolgreich in der Medien- und Internetbranche.

Nach dem Abitur schnupperte er mutig die Luft der neuen Bundesländer, wo er unter anderem Informatik und Journalismus studierte. Seine Kindheit verbrachte er noch offline mit Schnitzeljagden und Ballspielen. Das Licht der Welt erblickte er 1977 nördlich des Äppeläquators.

ILLUSTRATORIN

Annamaria Papp-Ionescu

Foto: Gábor Buda

machte ihr Diplom an der Moholy-Nagy-Universität für Kunst und Design (MOME), die dem Bauhaus-Konzept folgt. Als Architektin lebt und arbeitet sie mit ihrer Familie in München. Sie entwirft, baut, malt, tanzt, … Paul hat sie am Rande des Fußballfeldes kennengelernt – wegen der Söhne und Nachbarschaft. Das Ergebnis dieses Glücksfalls ist ihre jahrelange Zusammenarbeit und schließlich dieses gemeinsame Buchprojekt.

Ihre Illustrationen bestehen aus verschiedenen Ebenen und wollen Vor-Bilder neu interpretieren. Der verschwommene Hintergrund und die skizzenartige, offene Form soll die Fantasie der Kinder beflügeln, sie für die Probleme unseres Zeitalters durchlässig machen und in ihnen den Wunsch auf ein wahres Leben erwecken.

Nachhaltigkeit ist uns wichtig. In der Auswahl unserer Partner haben wir besondere Sorgfalt walten lassen. Die Gestaltung dieses Buches hat die jedernet GmbH übernommen. Das Familienunternehmen ist seit 2015 klimaneutral zertifiziert, Mitglied bei UnternehmensGrün und unterstützt aktiv die For-Future-Bewegung. Als Bank begleitet uns seit vielen Jahren die GLS Gemeinschaftsbank in Bochum.

Für den Umschlag haben wir das FSC®-zertifizierte Papier „Surbalin glatt" der Peyer Graphic GmbH gewählt. Der Innenteil wurde auf das mit einem Blauen Engel ausgezeichnete Papier „Circle Offset premium white" (100% Recycling) gedruckt. Recyclingpapier spart Holz, Wasser und Energie bei der Herstellung.

Die Druckerei Lokay in Reinheim arbeitet ausgezeichnet umweltfreundlich mit Farben auf Basis nachwachsender Rohstoffe. Die Druckfarben sind Cradle-to-Cradle zertifiziert und Mineralöl- und Kobaltfrei.

klimaneutral
natureOffice.com | DE-344-313162
gedruckt

ÖKO-FARBEN
EMAS-ZERTIFIZIERT
ALKOHOLFREIER DRUCK
100%
UMWELTFREUNDLICHE TECHNIK
NACHHALTIGKEITSGARANTIE
LOKAY.DE

Druckerei:
Lokay e.K.
Königsberger Str. 3
64354 Reinheim
www.lokay.de

Umschlag und Layout:
jedernet GmbH
Herzog-Wilhelm-Str. 25
80331 München
www.jedernet.de

UnternehmensGrün
Bundesverband der grünen Wirtschaft

ENTREPRENEURS FOR FUTURE

Ein herzliches **Dankeschön** vor allem Paul und Annamaria und allen die mitgeholfen haben dieses außergewöhnliche Buchprojekt zu verwirklichen!

Impressum

massel Verlag Martin Sell
c/o jedernet GmbH
Herzog-Wilhelm-Str. 25
80331 München
Germany

verlag@massel.net
verlag.massel.net

© 2019 massel Verlag, München

Alle Inhalte dieses Buches, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, beim massel Verlag. Bitte fragen Sie uns, falls Sie die Inhalte dieses Buches verwenden möchten.

Unter der „Creative Commons"-Lizenz veröffentlichte Inhalte sind als solche im Bildnachweis gekennzeichnet. Sie dürfen entsprechend den angegebenen Lizenzbedingungen verwendet werden.

Wir freuen uns über Fanpost, Rezensionen und Empfehlungen! Sollte Ihnen ein Fehler auffallen, so kontaktieren Sie uns bitte: verlag@massel.net

Das erste Internet-Märchen und Sachbuch für die ganze Familie!

50 Jahre Internet, diese in der Menschheitsgeschichte kleine Zeitspanne hatte für die gesamte Menschheit gewaltige Auswirkungen. Noch heute können wir das Internet, seine Möglichkeiten und Gefahren, kaum begreifen. Zeit für ein besonderes Buchprojekt, das Kunst und Aufklärung verbindet – ein Entdeckerbuch für Kinder, Eltern und Großeltern.

Alice im Neuland
von Paul Andersson und Annamaria Papp-Ionescu
Gebundene Ausgabe, 156 Seiten, 21 x 21 cm
massel Verlag, München
ISBN: 978-3-948576-00-4

LESE-PROBE

Alice im Neuland

erzählt die **Geschichte des Internets** irgendwo zwischen Bilderbuch und Märchen, Sachbuch und Erziehungsratgeber. Der Menschheitstraum von einer besseren Welt fließt ins Meer der Erkenntnis. Das Buch ist eine Zumutung für die ganze Familie. Kreuz und quer zerrt der Autor seine Leser zusammen mit Alice durch das Neuland, bis die grauen Zellen Funken sprühen. Die Geschichte muss weitergesponnen werden: Computer Frischlinge und alte Hasen diskutieren am Küchentisch über ihre Entdeckungen. **Alice im Neuland** will nichts erklären, sondern Kreativität und freies Denken fördern.

massel

verlag.massel.net

ISBN 978-3-948576-00-4

9 783948 576004