



Jugendchatserver
www.virtuellewelt.de

Cyberland - Eine Netcommunity von Jugendlichen für Jugendliche

Der Cyberland-Jugendchat ist ein Internetprojekt für Jugendliche im Alter von 12-20 Jahren. Der Chatserver, basierend auf der Software "ThePalace", bietet die Möglichkeit, Räume und Figuren zu gestalten – prinzipiell für Jugendliche weltweit. Darüberhinaus kann er von medienpädagogischen Einrichtungen für ihre eigene Computerarbeit genutzt werden. Entstanden ist das Projekt im Frühjahr 1997 am wannseeFORUM, einer Jugendbildungsstätte in Berlin. Das wannseeFORUM bot von 1997-99 im Rahmen von Seminaren Jugendlichen wie MultiplikatorInnen die Möglichkeit, sich mit der Technik vertraut zu machen, die grafische Oberfläche des Chatserver und der Homepage zu gestalten, Verhaltensregeln und Organisationsstrukturen aufzustellen und eigene Konzepte für die Nutzung des Jugendchatserver zu entwickeln.

Das Projekt wurde in der Regel in fünf bis sechstägigen Seminaren, die in den Schulferien stattfanden, umgesetzt. Die TeilnehmerInnen wohnten während des Seminars im wannseeFORUM. Die Seminare waren offen für alle Jugendlichen im entsprechenden Alter - es wurde lediglich darauf geachtet, dass etwa gleich viele Jungen und Mädchen teilnehmen. Voraussetzungen zur Teilnahme bestanden nicht. Die technischen Grundkenntnisse wurden während des Seminars vermittelt. Auch eine kontinuierliche Teilnahme am Projekt wurde nicht erwartet.

Die teilnehmenden Jugendlichen erhielten die Möglichkeit eine eigene virtuelle Gemeinschaft im Internet aufzubauen, die sie selber gestalten und selbstverwalten. Als Ziel des Cyberlands wurde von den Jugendlichen selber formuliert, dass die virtuelle Gemeinschaft auch ein Modell und Vorbild für die reale Welt sein kann. An erster Stelle steht dabei die Erweiterung von Partizipationsmöglichkeiten, indem die Jugendlichen selber Regeln und Mitbestimmungsstrukturen entwickeln, die eine jugendgerechte Kommunikation im Internet ermöglichen. Die Mitbestimmungsfrage wurde in den Seminaren ausgiebig diskutiert und es wurde von den Jugendlichen eine "Verfassung" für den Chatserver entwickelt, die beinhaltet, dass die Administratoren des Chatserver alle sechs Monate von den angemeldeten Mitgliedern der virtuellen Gemeinschaft gewählt werden.

Mit dem Abschluß der Seminarreihe am wannseeFORUM 1999 hat eine Gruppe Jugendlicher, die sich bereits während des Projekts auch in ihrer Freizeit sehr stark für das Projekt engagierten, es übernommen, den Cyberland-Jugendchatserver weiterzuentwickeln, weitere aktive Jugendliche einzubinden und es Jugendeinrichtungen zu ermöglichen, den Chatserver in der medienpädagogischen Arbeit einzusetzen.

Seminare im wannseeFORUM

Im den Seminaren am wannseeFORUM ging es um Fragen nach Identität und sozialer Rolle in virtuellen Welten. Im Vordergrund stand die Veränderung der Kommunikation durch die Möglichkeiten der Neuen Medien. Die TeilnehmerInnen konnten auf gestalterischem Wege eine eigene virtuelle Welt im Internet, das Cyberland, entwickeln und darin mit anderen Jugendlichen kommunizieren (chatten). In der Begegnung und Kommunikation mit anderen wurden vorhandene Vorurteile und bestimmte Rollenverhalten reflektiert. Untersucht wurde auch das Verhältnis zwischen "objektiver" Realität und virtuellen Welten.

In den Seminaren wurde darüber gesprochen, welche Regeln und Gesetze in virtuellen Räumen noch gelten und wie Begegnungen zwischen Menschen dort ablaufen. Diese Welten können auch Modelle für das Leben in der Realität sein und damit ein Experimentierfeld für die unterschiedlichsten Lebensentwürfe und Gesellschaftsformen. Der Chatserver sollte dabei im Verlaufe des Projekts von den SeminarteilnehmerInnen weiter entwickelt und zu einem attraktiven Treffpunkt einer virtuellen Gemeinschaft von Jugendlichen werden.

Den TeilnehmerInnen wurde nicht nur Gelegenheit gegeben, sich und ihre kreativen Fähigkeiten auszuprobieren und virtuelle Welten nach ihren Vorstellungen zu gestalten, sondern es sollten gleichfalls Auseinandersetzungen darüber stattfinden, welche Bedürfnisse und Ansprüche Jugendliche an Kommunikation haben und wie diese mit und in den Neuen Medien verwirklicht werden können. Im Vordergrund steht der Zuwachs von politischer und sozialer Kompetenz, Sensibilität und Kooperationsbereitschaft und die Vermittlung von Werten wie Respekt und Verantwortungsbewusstsein. Die aktive Erarbeitung von technischem Wissen war dabei ein zusätzlicher Effekt, der aber hinter dem Erwerb sozialer und kommunikativer Kompetenzen zurückstehen sollte.

Ziel war es, zu einer aktiven Gestaltung des Lebensumfeldes und der eigenen Biographie anzuregen, eine Reflexion des eigenen Rollenverhaltens und bestehender Vorurteile vorzunehmen, neue Kommunikationsformen kennenzulernen und Regeln und Gesetze im Zusammenleben mit anderen zu überprüfen.

Personelle, technische und inhaltliche Rahmenbedingungen

Die Seminare mit bis zu 15 TeilnehmerInnen wurden von mir als hauptamtlichen Dozenten gemeinsam mit einem Gastdozenten durchgeführt. Die Betreuung der Internetseiten und des Chatserver wurde im Verlauf immer stärker von den jugendlichen TeilnehmerInnen selbst geleistet. Für die Seminararbeit stand ein Computerstudio mit 7-8 Rechnern zur Verfügung und verschiedene andere Seminarräume, u.a. auch ein Tonstudio und eine analoge Videoschnittanlage. Alle Computer verfügten über einen Internetzugang. Gearbeitet wurde hauptsächlich mit verschiedenen Grafikprogrammen und einem einfachen Homepageeditor. Das Bildmaterial wurde über eine digitale Kamera in den Rechner überspielt.

Erfahrungen aus den Seminaren

Das Cyberland-Projekt hat sich sehr erfolgreich entwickelt. Von Beginn an stellte dabei der Charakter eines „real“ im Internet existierenden Projekts, an dem die Jugendlichen eigenverantwortlich mitarbeiten, eine große Motivation dar. Chatten ist derzeit bei Jugendlichen eine der beliebtesten Internetaktivitäten. Die Möglichkeit, darüber schnell und unkompliziert andere Jugendliche kennenzulernen steht dabei im Vordergrund.

Die Seminare am wannseeFORUM hatten drei verschiedene Komponenten: eine informative, eine diskursive und eine gestalterische. Der Vormittag war eher einer inhaltlichen Arbeit vorbehalten: Filmen und Internetseiten zu "Virtuellen Welten" wurden ausgewertet, man sprach über Chancen und Gefahren der Internetkommunikation und plante gemeinsam das Cyberland-Projekt. Der Nachmittag stand der gestalterischen Arbeit zur Verfügung: die Internethomepage wurde aufgebaut, Räumen und Figuren des Cyberlands gestaltet und Plakate, eine Informationsbroschüre oder ein kurzer Videofilm übers Chatten hergestellt.

In den Diskussionen über Chancen und Gefahren von "Virtueller Realität" in den Seminaren wurden häufig zunächst nur mögliche Gefahren, wie Isolation, Sucht oder Realitätsverlust genannt. Am Ende jedoch wurden die Chancen höher bewertet: Die Möglichkeit zu Hause zu arbeiten (Teleworking), das eigene Verhalten ausprobieren zu können, Lernen für die wirkliche Welt, Erlebniserweiterung, neue Erfahrungen, Anregungen für den eigenen Geist und weltweiter Meinungs- und Gedankenaustausch sind einige der Stichworte.

Wichtig für die Jugendlichen war die gemeinsame Arbeit am Projekt. Dazu gehörte vor allem, dass die Struktur und Inhalte des Chatserver und der Homepage mit der gesamten Gruppe ausführlich diskutiert wurden. Je nach Interesse und Fähigkeiten hatten die TeilnehmerInnen an verschiedenen Stellen Gelegenheit sich einzubringen, ohne das Gefühl zu verlieren mit der ganzen Gruppe etwas gemeinsam zu erarbeiten. In jedem Seminar gab es eine hohe Verantwortlichkeit, sich untereinander zu helfen und über die erforderlichen technischen Kenntnisse auszutauschen.

Beobachtungen zum Chatten

Das Chatten in virtuellen Räumen, das den meisten Jugendlichen vorher unbekannt war, kommt bei den Jugendlichen sehr gut an. Über die Sprache hinaus bestehen hier verschiedene weitere Möglichkeiten sich als Individuum darzustellen. Neben der eigenen Figur, als eine Art ideales Selbst, ist es möglich, sich mit einem gewissen Abstand zum Chatpartner mitzuteilen und in der Beziehung mit Nähe und Distanz zu spielen.

Interessanterweise chatteten die Teilnehmer auch sehr ausgiebig im Netzwerk miteinander; selbst wenn der Chatpartner in diesem Fall nur einen Rechner entfernt saß. Auf diese Weise kamen TeilnehmerInnen miteinander ins Gespräch, die sich im Seminar nie miteinander unterhalten hatten. Allgemein war zu beobachten, dass die Möglichkeit, sich eine fremde Identität zu geben und diese

Rolle im Internet zu spielen, wenig genutzt wurde. Im Chat mit anderen InternetnutzerInnen zeigten sich die TeilnehmerInnen sehr ehrlich. Ziel war es immer, zu versuchen, eine reale Freundschaft aufzubauen, was nach Einschätzung der Jugendlichen nur möglich ist, wenn man von Beginn an ehrlich über seine Interessen spricht. Ebenso gross war dann allerdings die Erwartung, dass der Chatpartner auch die Wahrheit über sich erzählt. In den Chats wurde häufig sehr schnell versucht, eine möglichst intime Ebene zu erreichen. Dies gelang auch oft und führte dazu, dass sich schnell Pärchen bildeten, die ihre Unterhaltung manchmal über Stunden fortführten.

Vorurteile über das Chatten im Internet konnten somit nicht bestätigt werden: Nicht der unverbindliche Smalltalk und die Möglichkeit, sich zu verstellen, reizte die Jugendlichen, sondern die Möglichkeit, auf diese Weise neue Freunde finden zu können und sich dabei auf einer halb anonymen Ebene offen aussprechen zu können. Für viele eine Chance, sich anderen gegenüber zu öffnen und sich mitzuteilen ohne dem anderen dabei etwas vormachen zu müssen. Im Vordergrund steht nicht das Bedürfnis, sich in neuen Rollen ausprobieren zu können, sondern sich "endlich" so darstellen zu können, wie man sich selber empfindet.

Kooperationen erwünscht – auch weltweit

Ein wichtiger Teil des Projekts ist die Einladung an andere Einrichtungen, den Chatserver in ihrer Arbeit einzusetzen und selber mit Jugendlichen Räume zu gestalten. Dementsprechend fanden auch immer wieder verabredete Chattroffen im Cyberland statt. Nicht nur die Jugendlichen kamen so in Kontakt, sondern auch die MitarbeiterInnen der Einrichtungen.

Ausgiebig genutzt wurde dieses Angebot insbesondere im Modellprojekt „Konnekt“ der Akademie Remscheid, in dem eines der Teilprojekte das „Cyberland“ war. Die Spiellandschaftstart München entwickelte Chatspiele für Kinder, die Naturfreundejugend begleitete den Kindergipfel virtuell im Cyberland-Chat. Auch die „Webmobile Nordrhein-Westfalen“ setzen den Jugendchatserver in ihrer Arbeit und stellten ihn Kindern und Multiplikatoren als eine Möglichkeit vor, sich kreativ mit Internetkommunikation auseinanderzusetzen.

Wenn in der medienpädagogischen Arbeit Kommunikationsprozesse erfahren und reflektiert werden sollen, drängt es sich förmlich auf, mit weit entfernten Gruppen (auch international) zusammen zuarbeiten und konkrete Email- und Chatprojekte durchzuführen, bei denen sich Jugendliche zu unterschiedlichen Themen austauschen. Der Cyberland-Chatserver bietet über die grafischen Möglichkeiten die Chance, nicht nur Kommunikationsbasis zu sein, sondern ein Element an dem Gruppen gemeinsam auch über weite Entfernungen arbeiten können.

Eine selbstgestaltete und selbstverwaltete Welt

Die Besonderheit des Cyberlands liegt darin, dass die TeilnehmerInnen nicht nur die Internetkommunikation konkret kennenlernen können, sondern gleichzeitig auch die Kommunikationsumgebung selbst zu gestalten. Mit der Weiterentwicklung der Software und den zunehmenden Kapazitäten der

Datenleitungen ist dies ein Schritt in die zukünftigen Anwendungsfelder von Netzkommunikation. Die Erfahrungen aus dem Cyberland-Projekt zeigen, welche Bedeutung für die Kommunikation die Datennetze in Zukunft einnehmen werden und wie die veränderten Kommunikationsformen neue Möglichkeiten eröffnen, Bedürfnisse nach sozialen und authentischen Kontakten zu befriedigen.

Als wichtigstes Ergebnis des Projekts ist deshalb das Engagement einiger Jugendlicher zu nennen, die es übernommen haben, das Cyberland kontinuierlich – über die Seminare hinaus - zu betreuen und weiterzuentwickeln. Sie veranstalten regelmäßige Chatpartys und aktualisieren die Homepage. Zudem haben sie es übernommen, Jugendliche und Jugendeinrichtungen auch in technischen Fragen zu unterstützen und das Cyberland auf öffentlichen Veranstaltungen vorzustellen. Die Jugendlichen treffen sich regelmäßig einmal in der Woche im Internet-Café „Käpt'n Browser“ des TJFBV e.V. und organisieren von dort den weiteren Ausbau der virtuellen Welt. Dazu gehört insbesondere auch den weiteren Kontakt zu Kooperationspartnern zu pflegen, Sponsoren zu finden und Öffentlichkeitsarbeit zu organisieren.

Das Cyberland ist ein konkretes Projekt im Internet, das auch ohne den Hintergrund einer Bildungseinrichtung existieren könnte und nun auch nach Abschluss der Seminarreihe weiter bestehen wird. Es ist dadurch nicht nur ein symbolisches Projekt, das zeigt, wie etwas gemacht werden könnte, sondern die Jugendlichen müssen sich real im Internet mit ihrem Projekt behaupten und sich mit anderen InternetnutzerInnen auseinandersetzen. Die dafür nötigen Kompetenzen wurden in den Seminaren vermittelt, noch schwerer wiegt aber der Erfahrungsgewinn, den die Jugendlichen teilweise schon in den Seminaren nun aber verstärkt im Umgang mit Presse, Sponsoren und Jugendeinrichtungen und nicht zuletzt in der Diskussion mit den Mitglieder ihrer virtuellen Gemeinschaft über die zukünftige Gestaltung des Chatserver machen. Sie wollen versuchen, über das Internet weitere Jugendliche zur Mitarbeit zu gewinnen und den Chatserver auszubauen, um in einer selbstgestalteten und selbstverwalteten Welt mit anderen Jugendlichen kommunizieren zu können.

Wannseeheim für Jugendarbeit e.V.
<http://www.wannseeforum.de>

Projekthomepage des Cyberland-Jugendchatserver:
<http://www.virtuellewelt.de/>

Michael Lange
lange@virtuellewelt.de