

Keine Macht für Niemand?

Kompetenzerwerb bei Jugendlichen in selbstverwalteten Onlinewelten

"Meiner Meinung nach lernt man allgemein den sozialen Umgang miteinander. Leute, die viel chatten und wichtige Aufgaben in einem Chat haben, werden mit der Zeit, glaube ich, verantwortungsbewusstere Menschen." Birthe, 15 Jahre

Kinder und Jugendliche, die sich in Online-Communitys anmelden, finden dort zumeist, neben der sowieso vorgeschriebenen Bestätigung der Nutzungsbedingungen, vorgegebene Verhaltensregeln vor, denen sie sich anpassen müssen oder dies zumindest sollten. Aber auch hier gehört das Austesten von Grenzen zur ganz normalen Identitätsentwicklung. Was aber passiert, wenn man die Gestaltung einer solchen Community den jugendlichen Nutzern selber überlässt und die Regeln einem fortlaufenden Diskussionsprozess unterwirft? Was heute in der „realen“ Welt Bestandteil einer demokratischen Kultur ist, nämlich Kinder und Jugendliche an der Gestaltung ihrer Lebensumwelt partizipieren zu lassen, gilt leider für das Internet bisher nicht, obwohl die Netzwelten einen immer größeren Raum im Leben der Kinder und Jugendlichen einnehmen. Dies liegt in erster Linie natürlich daran, dass wir es im Netz überwiegend mit Angeboten kommerzieller Anbieter zu tun haben, die wenig Interesse haben, sich mit ihren Nutzern auf langwierige und immer wiederkehrende Diskussionen einzulassen. Von der öffentlichen Hand finanzierte Angebote für Kinder und Jugendliche wurden nur wenige geschaffen und dann finanziell zu gering ausgestattet, als dass sie mit kommerziellen Angeboten konkurrieren könnten. An dieser Stelle soll beschrieben werden, was es bedeuten kann und welche Bildungschancen darin liegen, virtuelle Räume für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen zu öffnen bzw. neue zu schaffen.

1 Die Cyberland-Community

In dem bereits 1997 begonnenen Projekt „Cyberland“ geht es darum, den Erwerb sozialer und demokratischer Kompetenzen durch die Teilnahme an einer „Community of Practice“ zu ermöglichen. Auf verschiedenen Ebenen sollte die Cyberland-Community ein Höchstmaß an gestalterischen Möglichkeiten aufweisen: bei der Selbstdarstellung, bei der virtuellen Umgebung, den Regeln und der Verwaltung der Onlinewelt.

Ende der neunziger Jahre hielten die ersten Internetanschlüsse Einzug in die Jugendzimmer und entsprechend schnell wuchsen die Anmeldezahlen der ersten Chatcommunitys, die dem Bedürfnis Jugendlicher nach unkomplizierter Kontaktsuche im Internet entgegenkamen. An der Jugendbildungsstätte [wannseeFORUM](#), an der ich damals als Dozent für Neue Medien arbeitete, griffen wir 1997 dieses Interesse auf und verbanden es im Rahmen politischer Bildungsarbeit mit der Idee, grafische Gestaltung und Regeln von den Jugendlichen selber festlegen zu lassen.

Unter Chatten verstand man damals die Nutzung eines Textchats, also die Live-Kommunikation per Tastatur, bei der die aktuellen Beiträge chronologisch in einer Liste erschienen. Doch es gab auch damals bereits die Software „ThePalace“, die es erlaubte, sich mit einer kleinen selbst gestalteten Figur, dem so genannten Avatar als virtuellem Ich des Internetnutzers durch zweidimensionale Räume zu bewegen und dort auf andere Avatare zu treffen. Kommuniziert wurde zwar auch per Tastatur, die Aussagen wurden jedoch als Comicsprechblasen über dem Avatar angezeigt.

In Wochenseminaren konnten Berliner Jugendliche in der Bildungsstätte unseren eigenen Palace-Chat „Cyberland“ gestalten. Wichtig war uns neben den Diskussionen über richtiges und falsches Verhalten im Internet vor allem der gestalterische Aspekt. Über den Avatar und später auch über die Profilseite in der Online-Community hatten die Jugendlichen die Möglichkeit, mit ihrer Identität zu spielen und verschiedenen Charaktere auszuprobieren. Über die Seminare hinaus übernahmen sie anschließend in ihrer Freizeit die Moderation der Cyberland-Welt.

Als Ziel des Cyberlands wurde von den Jugendlichen selber formuliert, dass die virtuelle Gemeinschaft auch ein Modell und Vorbild für die reale Welt sein soll. 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 eine „Verfassung“ für das Cyberland entwickelt. Sie legt bspw. fest, dass die Administrator(inn)engruppe des Chatservers alle sechs Monate von den angemeldeten Mitgliedern der virtuellen Community neu gewählt wird.



Community im 2D-Palace

Aufgrund der vielfältigen positiven Rückmeldungen durch die jugendlichen Nutzer(innen) und die Unterstützung von Partner(inne)n aus dem Bildungsbereich war es möglich, das Cyberland auch mit Abschluss der Seminarreihe 1999 weiterzuführen. In der Folge wurden vor allem die Funktionen der Online-Community mit Userprofilen, Diskussionsforen und Online-Votings erweitert.

Der Chat war am Anfang noch relativ unbekannt und selten traf man dort im ersten Jahr abends mehr als vier Jugendliche gleichzeitig an. Durch vielfältige Kooperationen mit Jugendeinrichtungen und Verlinkung von anderen Jugendwebseiten steigerte sich die Nutzerzahl in den folgenden Jahren sehr langsam, aber stetig.

Die jugendlichen Moderator(inn)en kamen nun aus dem gesamten deutschsprachigen Raum und waren mir und ihren Teamkolleg(inn)en zumeist nie real begegnet. Insofern war es auch ein kleiner Höhepunkt, als wir im Sommer 2005 zwei bundesweite reale Treffen der damaligen aktiven Jugendlichen organisieren konnten.

Mit täglich über 300 Chatbesucher(inne)n und am Nachmittag zwischen 50 und 70 gleichzeitig anwesenden Kindern und Jugendlichen wurde im Sommer 2007 der Höhepunkt erreicht. Seitdem schwankt die Besucher(innen)zahl sehr stark. Gründe liegen für mich zum einen darin, dass ich meine ehrenamtliche Moderation stark komplett reduzieren musste. Zum anderen dürften technische Probleme eine Rolle spielen, ebenso wie die wachsende Konkurrenz: Bei Jugendlichen geht die Chatnutzung zugunsten von sozialen Online-Communitys wie schülerVZ allgemein zurück. Waren es Ende der neunziger Jahre die 16- bis 18-jährigen, sind es heute eher die 12- bis 14-jährigen, die den grafischen Chat nutzen.

Die Moderation und technische Administration liegt nun weitgehend bei einer kleiner Gruppe engagierter Jugendlicher, die sich aber nach wie vor alle sechs Monate der Onlinewahl aller angemeldeten Community-Mitglieder stellt.

Um das Projekt weiter zu entwickeln, sah ich mich schon früh nach Softwarealternativen um und stieß dabei schon 2003 auf „[Second Life](#)“, das in diesem Jahr online ging. In „Second Life“ bewegt sich der Besucher mit seinem Avatar durch eine dreidimensionale Welt, kann fliegen oder verschiedene Transportmittel benutzen. Trifft er auf andere Bewohner(innen), kann er im Textchat und seit 2007 auch per Stimme mit ihnen kommunizieren. Fast alle dreidimensionalen Objekte in Second Life - Häuser, Möbel, Fahrzeuge, Kleidung usw. - sind von den Nutzer(innen) selber gestaltet. Eine eigene „Second Life“-interne Währung gestattet es, diese Objekte zu kaufen und zu verkaufen. Die Nutzer(innen) der Onlinewelt können sich Grundstücke mieten, auf denen sie dann ihr virtuelles Zuhause errichten, einen eigenen Shop einrichten oder einen Club eröffnen.

Nach dem großen Medienhype um „Second Life“ im Jahr 2007, als auch zahlreiche große Firmen und Marken Präsenzen in „Second Life“ errichteten, ist es mittlerweile etwas ruhiger um die virtuelle Welt geworden. Trotz einiger negativer Berichte steigen jedoch weiterhin die Besucher(innen)zahlen und gerade im Bildungsbereich nutzen immer mehr Hochschulen die Möglichkeit, dort Vorlesungen und Konferenzen abzuhalten. Neue konkurrierende Onlinewelten wie Twinity

und Sony Home zeugen von der anhaltenden Attraktivität virtueller Welten. Bis zu 70.000 Avatare sind derzeit gleichzeitig in Second Life online.

Der Grund für die Entscheidung, das Cyberland-Projekt in „Second Life“ weiterzuführen, war für mich nicht unbedingt die grafisch attraktive Dreidimensionalität, die sich an den bei Jugendlichen sehr beliebten Computerspielen orientiert, sondern vielmehr die Möglichkeit, den eigenen Avatar und die gesamte Umgebung komplett selber gestalten zu können. Dies zeichnet „Second Life“ auch heute noch gegenüber anderen Onlinewelten aus. Zudem verfügt „Second Life“ über ein sehr komplexes Rechtssystem, was die Verwaltung der virtuellen Grundstücke betrifft. Dies ermöglicht es, sowohl einzelnen Personen, als auch Gruppen genau definierte Bereiche zur eigenen Gestaltung zu überlassen.

Der Durchführung von medienpädagogischen Projekten standen in der Anfangszeit von „Second Life“ zum einen die hohen technischen Anforderungen an den PC und die Internetverbindung, zum anderen die Altersbeschränkung ab 18 Jahren entgegen. Erst im Jahr 2005, mit dem Start des „Teen Second Life“ für 13- bis 17-jährige, das vollständig vom normalen „Second Life“ getrennt ist, änderte sich dies.



Community im Teen Second Life

Seit November 2007 betreibt mein Verein Metaversa e.V. die erste und bisher einzige Insel für deutschsprachige Jugendliche im „Teen Second Life“: „[Metaversa Island](#)“. In Kooperation mit [Jugend Online/Netzcheckers](#) finden dort Onlineworkshops mit Jugendlichen zur Erprobung neuer Lernformen statt. Jugendliche sollen motiviert werden, in der Onlinewelt kreativ und sozial tätig zu werden. Schulen und Jugendeinrichtungen, die eigene Projekte im „Teen Second Life“ initiieren möchten, können ein eigenes Grundstück auf der Insel mieten. Da sich nicht alle Communityfunktionen komplett in der Onlinewelt abbilden lassen, wurde parallel

eine Online-Community eingerichtet, in der die Diskussionsforen zum Austausch der Communitymitglieder untereinander eine wichtige Rolle spielen.

Die neue Cyberland-Community auf „Metaversa Island“ wurde im Januar 2008 mit einem ersten dreitägigen Onlineworkshop gestartet. 15 Jugendliche diskutierten online über ihre Vorstellungen einer Onlinegemeinschaft und brachten Ideen für die Gestaltung der Insel ein. Sie erlernten die Gestaltung eigener 3D-Objekte und des eigenen Avatars. Es wurden fünf Gruppen gegründet, die jeweils verschiedene Aufgaben übernahmen: Erstellen von Regeln, Organisation von Events, Kontakt zu amerikanischen Jugendlichen, Gestaltung der Insel mit Gebäuden und Hilfe für neue Mitglieder.

In einem weiteren dreitägigen Onlineworkshop im März 2008 stellten die Gruppen ihre Ergebnisse vor. Die endgültigen Regeln der Community wurden festgelegt und der Modus für die Wahlen einer Administrator(inn)engruppe, die in Zukunft die Verwaltung des Communitylandes übernehmen soll. Die Wahlen fanden im Mai 2008 statt. Eine fünfköpfige Gruppe von Jugendlichen trifft seit dem alle Entscheidungen über die Gestaltung des Landes und kann diese natürlich entsprechend an andere Gruppen oder einzelne Mitglieder delegieren.

Nach den Ideen und Wünschen der Jugendlichen wurde die Insel seitdem immer wieder umgestaltet. Eines der wichtigsten Gebäude war von Anfang an das Einkaufszentrum, in dem es sowohl viele kostenlose Objekte und Kleidung gibt, in dem die Jugendlichen aber auch eigene Objekte gegen die interne Währung, den „Linden Dollar“, verkaufen und so selber Geld verdienen können. Daneben wurde zwischenzeitlich eine Burg als Treffpunkt der Gruppe eingerichtet, ein Fußballstadion, eine Kartbahn und ein Wohngebäude, in dem sich die Jugendlichen selber Räume mit eigenen Objekten einrichten können.

Aufgrund verschiedener Probleme mit der Nutzer(inn)registrierung im „Teen Second Life“ ist geplant, mit der gesamten Community demnächst auf einen eigenen Server „umzuziehen“, der die gleichen Funktionen wie „Second Life“ beinhaltet, dann aber wieder unabhängig von einer kommerziellen Firma betrieben werden kann. Damit wäre auch die derzeitige Beschränkung auf die Altersgruppe der 13 – 17jährigen aufgehoben.

2 Bildungschancen in virtuellen Welten

Die neue Cyberland-Community auf „Metaversa Island“ im „Teen Second Life“ setzt fort, was 1997 mit dem Chatprogramm „ThePalace“ begonnen wurde. Das Ziel liegt auch hier im informellen Lernen verschiedener Kompetenzen durch die eigene soziale Interaktion, bezeichnet als „knowing in action“. Pädagog(inn)en in der Rolle des Coaches schaffen entsprechende Lernsettings, kooperieren mit den Lernenden und setzen im Idealfall eine Reihe informeller Lernprozesse in Gang.

Wichtig beim Cyberland-Projekt ist, dass niemand gezwungen wird, sich zu engagieren und Aufgaben innerhalb der Community zu übernehmen. Wer hier lediglich mit anderen Jugendlichen chatten will, ist ebenso willkommen. Binden sich die Jugendlichen im Laufe der Zeit enger an andere Jugendliche und das Projekt

ergibt sich fast automatisch der Wunsch, sich stärker in der Onlinegemeinschaft zu engagieren, so die Erfahrung. Beteiligung ist auf verschiedenen Ebenen möglich: Sie reicht vom Schreiben von Beiträgen im Diskussionsforum, der Teilnahme an Online-Votings über die Gestaltung neuer Communityregeln und -funktionen, der Organisation und Durchführung von Wahlen der Administrator(inn)engruppe, der Moderationstätigkeit im Chat und in den Foren, bis hin zur Kandidatur und eventuell dann der Mitgliedschaft in der drei- bis fünfköpfigen Administrationsgruppe.

Neben dem Knüpfen von Beziehungen im Onlinechat ist für den Erwerb von Reputation vor allem die Qualität der Beiträge im Diskussionsforum entscheidend. Je mehr hier sachlich und inhaltlich diskutiert, für eigene Ideen geworben und nach Kompromissen gesucht wird, desto höher die Wahrscheinlichkeit, Unterstützung durch andere Mitglieder zu bekommen und eigene Interessen verwirklichen zu können. Der Wunsch nach Statusgewinn und Anerkennung setzt hier fast zwangsläufig einen manchmal langen Lernprozess in Gang, der entweder mit Hilfe anderer oder durch „Trial-and-Error“ besritten wird.

Über die „Community of Practice“ hinaus finden in den Onlinewelten natürlich noch weitere Methoden und Ansätze für die Bildungsarbeit Anwendung, auf die ich hier nur kurz hinweisen möchte.

- Mit der neuen Community-Plattform in „Second Life“ kam als weiterer Aspekt hinzu, dass die Community direkter Nachbar anderer weltweit beheimateter Projekte ist. Hier fand schon nach kurzer Zeit ein reger Austausch statt, sowohl informell, indem man sich gegenseitig besuchte, als auch etwas formeller, indem Gruppen gegründet wurden, die gemeinsame Projekte beginnen sollten. Die deutschen Jugendlichen waren dabei sehr bemüht ihre Englischkenntnisse zu verbessern. Für die interkulturelle Bildung besteht die Chance, sehr unkompliziert internationale Begegnungen in der Onlinewelt zu initiieren.
- Eine wichtige und in der Jugendbildung oft genutzte Methode ist die Eigenproduktion von Lerninhalten durch Recherche und anschließende visuelle Aufbereitung in multimedialen Präsentationen. „Second Life“ bietet hier aufgrund der einfachen Gestaltbarkeit von 3D-Objekten eine hervorragende Erweiterung. Zudem können Gruppen gemeinsam in Echtzeit an den Objekten bauen und während der Produktion miteinander kommunizieren. Ergebnis könnten begehbare Ausstellungen mit verschiedenen Foto- und Filmmaterialien sein oder der Nachbau relevanter geschichtlicher oder geografischer Orte.
- Eine spezielle Form der gestalterischen Medienarbeit ist die Erstellungen von „Machinimas“. Das sind Filme, die nach einem Drehbuch und mit Avataren als Darstellern in Computerspielen oder virtuellen Welten gedreht werden. Durch die hohe Affinität von Kindern und Jugendlichen zu neuen Medien und Computern, können diese sehr einfach zu einer Auseinandersetzung mit verschiedenen sozialen und gesellschaftlichen Fragestellungen mit Hilfe der „Machinimas“ motiviert werden.

3 Beobachtungen

Die Motivation der Jugendlichen, die hauptsächlich über Links befreundeter Webseiten und die Google-Suchfunktion zur Cyberland-Community finden, liegt überwiegend darin, mit anderen Jugendlichen unkompliziert über den Chat ins Gespräch zu kommen und eventuell neue Internetfreundschaften zu finden. Der medienpädagogische Projekthintergrund erschließt sich erst durch genaueres Betrachten der Webseite. Wir konnten bemerken, dass die besondere grafisch basierte Art des Chats mit selbstgestalteten Avataren zwei Gruppen von Kindern und Jugendlichen besonders anspricht.

Zum einen sind dies Kinder und Jugendliche, die zum ersten Mal einen Chat aufsuchen und die sich hier besser zurechtfinden, weil sie sich als kleine Figur durch verschiedene Räume bewegen und durch räumliche Nähe zu anderen einen Kommunikationswunsch signalisieren können, im Unterschied zum Textchat, bei dem Gesprächsstränge manchmal sehr chaotisch ineinander verwoben sind. Die andere Gruppe sind Jugendliche mit Interesse an den kreativen Möglichkeiten, die Spaß daran finden, ihren Avatar oder die virtuelle Umgebung gestalterisch zu verändern. Diese Gruppe verfügt zumeist auch schon über fortgeschrittene Internetkenntnisse. Beim Projekt im Teen Second Life, das von der Bedienung her anspruchsvoller ist, überwog die letzte Gruppe. Das Bedürfnis nach Kontakten zu anderen trat hier gegenüber der Gestaltung von 3D-Objekten in den Hintergrund.

Da aber ansonsten die Einstiegsschwellen sehr niedrig gehalten sind, es ist lediglich eine Anmeldung auf der Webseite und der Download der Software erforderlich, konnten bei beiden Projekten Jugendliche mit sehr unterschiedlichen Bildungshintergründen zur Teilnahme gewonnen werden. Bei bildungsfernen Jugendlichen waren entsprechend die beobachteten Lernprozesse sehr viel intensiver.

Durch die dauerhafte Speicherung der Beiträge in den Diskussionsforen lässt sich bei einzelnen Jugendlichen sehr genau beobachten, wie sie lernten, ihre Kommunikation zu verbessern. In Interviews, die wir mit Teilnehmern geführt haben, bestätigen diese solche Lernerfahrungen und unterstützen die These, dass sich die hier erworbenen Fähigkeiten auch außerhalb der Netzwelten im Alltag nutzen lassen.

Die relative Anonymität der Onlineumgebung regt dazu an, verschiedene Verhaltensmöglichkeiten ausprobieren und angstfrei auf andere Menschen zugehen zu können. Gerade Jüngere können Rollen übernehmen, die ihnen im realen Leben erst später erlaubt werden. Sie gründen und moderieren Gruppen, organisieren Veranstaltungen und betreiben eigene Geschäfte, in denen sie selbstgestaltete Objekte verkaufen.

Gerade die eher lockere Kommunikation im Internet führt allerdings auch oftmals zu Missverständnissen und sich sehr schnell hochschaukelnden Meinungsverschiedenheiten. Durch die Textbasiertheit fehlen wichtige Kanäle, um einschätzen zu können, welche Reaktionen die eigenen Aussagen bei anderen hervorrufen. In einigen Fällen wurden die spezifischen Internetkommunikationstechniken auch genutzt, um die eigene Machtposition zu stärken. Dies ging in Ausnahmefällen

bis zur Erschleichung von Passwörtern anderer Mitglieder oder der Manipulation von Onlinewahlen.

Kinder und Jugendliche gehen häufig von den ihnen bekannten hierarchischen Systemen aus. Insbesondere ich als Pädagoge wurde oft in strittigen Fragen angesprochen, auch wenn ich die Entscheidungsgewalt darüber abgetreten hatte. Dies ging manchmal bis hin zu der Forderung, bestimmte Administratoren zu „entlassen“. Auf der anderen Seite wurden anerkannte Experten oder manchmal auch nur Freunden zusätzliche Rechte zugeteilt, was anschließend erhebliche Diskussionen in der Gesamtgruppe auslöste, die sehr sensibel auf solche Machtverschiebungen reagierte.



Onlinewahlen in der Cyberlandcommunity

Sehr schnell konnten wir auch erfahren, dass die unterschiedlichen Zielvorstellungen immer wieder zu Diskussionen führten. Auf der einen Seite stand dabei die medienpädagogische Intention, an der Community eine möglichst große Zahl von Kindern und Jugendlichen zu erreichen und diese an der Administration zu beteiligen, auf der anderen Seite hatten die Jugendlichen das Bedürfnis, sich Anerkennung und Status zu erwerben, den sie dann mit möglichst wenigen teilen wollten. Zudem wurde anderen Jugendlichen oft nicht zugetraut, dass sie dieselbe Funktion genauso gut ausfüllen können, wie man selber. Als Folge davon hielten Moderatoren oft an ihren Positionen fest und blockierten diese für andere, obwohl sie offensichtlich das Interesse am Projekt verloren hatten.

Die meisten jugendlichen Administratoren denken zudem nicht daran, wie sich die Community nach ihrem Ausscheiden weiter entwickeln kann. Es besteht kaum Interesse, Nachfolger „einzuarbeiten“ und „Neue“ werden oftmals eher als Konkurrenz gesehen. Während der letzten Jahre wurde viel mit Modellen experi-

mentiert, wie solche Probleme gelöst werden können. Von den Jugendlichen wurden Onlinekurse entwickelt, die sie als „Lehrer“ selber durchführen, um ihre Kenntnisse an andere weiterzugeben.

Es tauchten immer wieder Situationen auf, in denen sich bestimmte Moderatoren sehr viel Autorität erarbeiteten, die die gewählten Administratoren nicht hatten. Entscheidungen der Administratoren wurden in Frage gestellt oder auch einfach nicht befolgt. Solche Blockaden führten oft zu Frustration und einer Lähmung der Aktivitäten. Statt nach Lösungen und Kompromissen zu suchen, fand oft ein Rückzug einer Konfliktpartei statt. Dass Bindungen im Netz sehr viel flüchtiger als im realen Lebensalltag sind, ist zumindest für eine Onlinegemeinschaft ein spürbarer Nachteil. Das große und sehr leicht erreichbare Netzangebot macht es möglich, sehr schnell die Community zu wechseln und sein Engagement anderen Projekten zu zuwenden. Um hier den Teilnehmern Frustration zu ersparen und sie nicht zu verlieren ist eine intensive Moderation erforderlich, die sehr sensibel Spannungen und Konflikte wahrnimmt. Als sehr förderlich hat es sich erwiesen, reale Kontakte in Form von Treffen der Administratorengruppe zu ermöglichen oder Communitymeetings zu veranstalten.

Letztendlich waren und sind es aber auch gerade die Konflikte und Probleme, die intensive Lernprozesse sowohl bei den Teilnehmern als auch bei den beteiligten Pädagogen in Gang setzen und die damit wichtiger Bestandteil des Projekts sind.

4 Schlussfolgerung

Das Cyberland-Projekt war und ist ein aus verschiedenen Blickwinkeln sehr erfolgreiches Projekt, nicht nur durch die große Beliebtheit bei den jugendlichen Nutzern, sondern auch durch die medienpädagogischen Erfahrungen, die hier mit selbstorganisierten Jugendcommunitys gemacht werden konnten und die in zahlreichen Artikeln und Vorträgen weitergegeben wurden.

In Onlinewelten und Netzcommunitys erworbene kommunikative und soziale Kompetenzen lassen sich zum großen Teil auch auf reale Situationen übertragen, haben aber auch wenn es sich um spezielle „Netz-Fähigkeiten“ handelt, eine große Bedeutung, wenn in Zukunft auch in beruflichen Zusammenhängen Netztechnologien ein wichtiger Teil des Arbeitsplatzes werden.

Durch das niedrighschwellige Chatangebot können auch bildungsferne Jugendliche erreicht werden. Indem sie sich mit der Community identifizieren und dort Kontakte knüpfen, wurden viele motiviert, sich stärker zu engagieren und Moderationsaufgaben oder die Administration zu übernehmen. Dazu mussten sie sich vor allem an den Diskussionen im Forum beteiligen. Um eine attraktive Community aufbauen und mitgestalten zu können, gehört dazu, sich mit den Wünschen und Ideen anderer auseinander zu setzen, sich gegebenenfalls gegenüber anderen Ideen zurücknehmen und bei Uneinigkeit schlichtend einwirken zu können. Dies war für viele ein wichtiger Lernprozess.

Wenn Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gegeben wird, eine Onlinewelt selbst zu verwalten, entsteht nicht automatisch eine paradiesische, demokrati-

sche Gesellschaft. Zum einen ist Empathie noch nicht besonders ausgeprägt und die rasche eigene Bedürfnisbefriedigung steht im Vordergrund, zum anderen sind sie bereits geprägt durch die familiären und gesellschaftlichen Machtstrukturen, auch die, die sie in der Schule erleben. Insofern kommt eine partizipative Online-welt nicht ohne pädagogische Begleitung aus, die immer wieder Diskussionsprozesse anstößt, Konflikte moderiert und auch Partei ergreift für Kinder und Jugendliche, die neu hinzukommen und noch nicht über entsprechende soziale Netzfähigkeiten verfügen.

Zweifellos machen die Teilnehmer in der Auseinandersetzung miteinander und der Zusammenarbeit im Team wichtige Erfahrungen und bilden Kompetenzen, die eine demokratische Gesellschaft dringend benötigt. Dass es dafür bisher nur sehr wenige Orte im Netz gibt, ist insbesondere deshalb bedauerlich, weil hier Kinder und Jugendliche erreicht werden können, die sich in der realen Lebenswelt tendenziell eher nicht in sozialen oder politischen Gruppen engagieren.

Sehen wir als Ziel von Bildung den mündigen, kritischen Bürger, dann gehört dazu unbedingt, die Onlinewelten als wichtige Lernorte einzubeziehen. Unsere Aufgabe ist es, Kindern und Jugendlichen diese Räume zu eröffnen und dort Herausforderungen zu bieten, die ihnen neue Handlungskompetenzen erschließen. Dazu gehört ebenso, eine Reflexion der Lernerfahrungen zu ermöglichen und Settings entsprechend so zu gestalten, dass ein Transfer zum Alltagshandeln passiert. Das dies auch geschützte und sichere Kommunikationsräume sein müssen, versteht sich von selbst. Wie auch im realen Lebensumfeld sollten Kinder und Jugendliche das Recht haben, an der Gestaltung dieser Räume partizipieren und diese für ihre eigenen Interessen nutzen zu können. Keinesfalls sollte die Hoheit über die virtuellen Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen alleine den kommerziellen Anbietern überlassen werden.

5 Autor

Michael Lange, Jahrgang 1966, ist freiberuflich als Medienpädagoge in Berlin tätig u.a. im Verein Metaversa e.V. und für die LAG Medienarbeit Berlin. Schwerpunkt ist der Einsatz des Internets in Schule und Jugendbildung und die Konzeption und Beratung von Bildungsprojekten im Bereich Onlinecommunitys. In Second Life betreut er die Präsenz von Netzcheckers.de, die Metaversa Insel im Teen Second Life und das Wiki "slbildung.info". Kontakt: lange@metaversa.de

Zuerst erschienen in „Medienkompetent in Communitys“, Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote, Harald Gapski / Lars Gräßer (Hrsg.), Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen Band 8, München/Düsseldorf 2009



Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>