

>hallo . . . ?

AG NATURWISSENSCHAFTEN SOZIAL

Neue Medien – alte Fantasien?

Zur sozialen Realität virtueller Räume

Cyber-Fluchten ins Internet: In der „Kantine“, dem „Bikertreff“ oder dem „Tanzsaal“ können Lehrer ein Stück sozialer Realität ihrer Schüler erfahren.

Gesetzt den Fall, Ihre Klasse hätte 28 Schülerinnen und Schüler, Ihre Schule wäre eine von jenen mit einem komfortablen Informatikraum mit, sagen wir: 14 PCs, und weiter, diese Rechner hätten alle Internet-Zugang, und noch mal weiter: Der nette Kollege, der diesen Pool betreibt, müsste kurz nach Beginn der 3. Stunde in einer dringenden Angelegenheit ans Telefon (z. B. um zu klären, wer nächstes Jahr die laufenden Kosten für den Netzzugang übernimmt), angenommen er ist der Meinung, dass Ihre Zöglinge schon so netz-erfahren sind, dass er sie alleine lassen könnte, immer zu zweit vor einem Computer ...

Was glauben Sie, womit Ihre Schäfchen beschäftigt sind, wenn Sie zur 5. Stunde auf sie warten und nach einiger Zeit ungeduldig werden, weil sie nicht kommen? Mit der Homepage der Chemieolympiade (http://www.rchsg41.chemie.uni-regensburg.de:ICHO_de?)

Oder surfen sie in der learnline (<http://www.learn-line.nrw.de?>) Oder gar auf dem heimischen Bildungsserver? Wohl kaum! Vielmehr haben sich Ihre Schülerinnen und Schüler, die gebannt auf den Bildschirm starren, ab und zu in scheinbar grundloses Kichern oder Lachen ausbrechen und dann wie wild auf das Keyboard einhämmern, mit großer Wahrscheinlichkeit in einen der

vielen Chats eingeloggt und sind in mehr oder weniger ernsthafte, spritzige oder womöglich auch erotisch angehauchte Gespräche verwickelt. Gespräche mit völlig Unbekannten, die sich alle duzen, die sich Chatnamen zugelegt haben, „nicks“ für die Dauer ihres Aufenthalts in dem einen oder anderen Chatraum. Einige ihrer Schüler werden in der public area – auf dem main screen sozusagen – für alle sicht- und lesbar ihre Meinungen austauschen und die Statements der anderen kommentieren, andere haben sich vielleicht für ein Zweiergespräch zurückgezogen, entweder via pm's – private messages – oder sind in kleineren Räumen mit limitierter User-Zahl gelandet.

Was tun nach solcherart „verschwätzer“ zwei Stunden? Sie können zur Tagesordnung übergehen, Sie könnten aber ebenso versuchen, mit Ihren Schülerinnen und Schülern in einen Dialog darüber einzutreten, was denn so faszinierend ist am Chat. Aber fragen Sie nicht nach den Inhalten der Gespräche. Wenn Sie überhaupt Auskunft darüber erhalten, dann ist das wenig aufschlussreich. Fragen Sie lieber nach den Zutaten, nach der Umgebung. „Welche Umgebung?“ fragen Sie, ist das Netz nicht leer, eine bloße Verknüpfung von Informationskanälen, angereichert mit grafisch gestalteten Infoseiten und mit viel Werbung

dazwischen? Was also sollte an einem Chat „Umgebung“ sein?

Da ist, und das werden Ihnen Ihre Schülerinnen und Schüler als Erstes erklären, zunächst einmal der Chat- und Raumname. Natürlich könnten die 5 bis 20 Abteilungen eines Chats einfach durchnummeriert werden – aber bereits die Verwendung des Begriffs „Raum“ machte eine deutliche Anleihe beim „wirklichen Leben“ – RL, real life, wie es im Netz heißt. Wenn solche Räume dann Namen tragen wie „Sportplatz“, „Kantine“, „TassKaff“, „BikerTreff“ oder „Tanzsaal“, dann bestand zumindest zum Zeitpunkt der Einrichtung eine bestimmte Absicht, worüber hier gechattet werden sollte. Häufig aber haben sich die Räume mit ihrer speziellen Chatkultur verselbstständigt, und diese ist oft bemerkenswert stabil.

Dann sind da die „nicks“, oft Vornamen, fast öfter aber Anleihen bei aktuellen bzw. populären Filmen oder TV-Serien. Und, obwohl sie eigentlich die Identität ihrer Träger verbergen sollen, sagen sie eine ganze Menge über diese aus. Sie sagen „So will ich aussehen!“, z. B. wie di Caprio oder Barbie, sie rufen „Schaut her wie cool ich bin“ oder flüstern „Ich fühle mich unsicher“. Vielleicht beginnen Sie mit Ihren Schülern ein Gespräch darüber, warum sich jemand Tarzan nennt, welches Selbstwertgefühl das zum Ausdruck bringt und welche Reaktionen ein solcher „nick“ bei anderen provozieren soll und tatsächlich hervorruft.

Es scheint, der Horror Vacui, die Scheu vor dem leeren Schirm, einem ungewissen Zusammentreffen beflügelt die Fantasie noch in anderer Weise. Öfter noch als in deutschsprachigen Chats kommt dies in anglo-amerikanischen – internationalen – Chats zum Ausdruck. Dort wird bereits der Eintritt in einen speziellen Raum (vom Programm bzw. dessen ursprünglichen Programmierer) stimmungsvoll kommentiert:

The Garden: User XY enters the garden and is surprised by a sudden feeling of energy and well being.

The Bar: User XY looks around and then goes to the bar to order a drink.

The Forest: Time seems to stop magically as someone enters the clearing between the trees.

Let's sync !!

Oft sind es auch nur Anspielungen, die bloß von einem Teil der potenziellen Chatpartner verstanden werden. Dass solche Chats und ihre Ausgestaltung aber nicht nur der Befriedigung eines Darstellungs- und in der Realität in gleicher Weise womöglich nicht befriedigten Kommunikationsbedürfnisses dienen, sondern darüber hinaus auch Projektionsfläche sind für nahezu archetypische Sehnsüchte und Wunschträume zeigt das (hoffentlich kongenial aus dem Englischen übertragene) Chatprotokoll eines Dienstags im März 1998 (siehe Kasten): Eine Demonstration der Macht der Fantasie, die mit wenigen Worten Assoziationen abrufen und damit eine kleine eigene Welt gestalten kann, deren Bilder uns alle bekannt sind.

Ein interessantes Objekt für eine (gemeinsame) Analyse, auch im Vergleich mit den Grün+Glas+Beton+Wasser-Fantasien der Center-Parks, oder doch eher zu kontrastieren mit den Werbeversprechen der Urlaub-Total-Anbieter? Wer angesichts dieser Parallelen über das Analysieren hinaus jetzt schnell urteilen möchte, der bedenke: War nicht J. W. Goethes *Ganymed* Fluchtpunkt für die Träume ganzer Generationen von Italienreisenden?

Was Sie gewinnen können, wenn Sie sich derart auf die Cyber-Fluchten Ihrer Schülerinnen und Schüler einlassen? In jedem Fall lernen Sie die soziale Realität kennen, die sich fast unter der Hand im Netz entwickelt hat und die viele Jugendliche mehr fasziniert als die interessantesten Informationsangebote. Und diese soziale Realität ist oft ganz anders, als es die offizielle ITG-Didaktik (ITG = Informationstechnische Grundbildung) wahrhaben will – wie so oft in der Schule. Sie sind neugierig geworden, wollen nicht warten, bis der nette Kollege telefonieren geht? Dann sind hier zwei Adressen für Sie, zum eigenen Ausprobieren:

– <http://www.alamak.com>

– <http://www.chatcity.de/unichat>

Eine abschließende Anmerkung angesichts aktueller Verunsicherungen: Chats sind eine spezifische, von den Konstrukteuren des „Netzes“ weder geplante noch vorhergesehene Kommunikationsform im Cyberspace. Ins Gerede gekommen als potenzielle Vermittlungsbörse für Kinderpornografie, sei

Chatprotokoll

Mark betritt den Chat und macht eine Abfrage, wer von seinen Bekannten anwesend ist. Das Programm zeigt „Lara im Raum TROPICS“ an.

pm *Mark* an *Lara*: He, wo habt ihr euch versteckt?

pm *Lara* an *Mark*: *lol* hi Mark, wir haben unser eigenes Paradies geschaffen!

pm *Mark* an *Lara*: Und wo ist das? Wie komme ich dorthin?

pm *Lara* an *Mark*: Sofort, ich hole dich, gleich bist du bei uns *s*

Lara holt Mark auf wundersame Weise in den Raum TROPICS

Lara: Hi Mark, hier ist unser Paradies! *grin*

Mark: Danke Lara, hi Kathi! Hi Moni! Und wer immer sonst noch hier ist ...

Kathi: Hallo Mark, lange nicht gesehen! *s*

Moni: Hi Mark! *smile*

Steven: Willkommen im TROPICS, Mark! Ich hoffe, es gefällt dir hier.

Lara: Komm mit, Mark, ich zeige dir alles. Fühl doch die Sonne auf deiner Haut und die warme Luft!

Mark: Ja gerne, bin ganz neugierig, Lara!

Lara: Das hier ist Stevens Blaue Lagune, schau wie die Wellen auf den Strand laufen, und kein Hai weit und breit!

Mark: Würde gerne mit dir hier spazieren gehen ...

Lara: Später, erst das übrige.

Moni: Zum Beispiel meinen Wasserfall, hier kannst du dich erfrischen, Mark, willst du?

Moni schubst Mark vorwärts, bis er in den kleinen See unterhalb des Wasserfalls fällt

Steven lacht

Lara: Lass den Unsinn, Moni, Mark hat noch gar nicht meine Dschungel-Bar gesehen. Willst du dich nicht schnell umziehen, Mark? Ich mache dir inzwischen einen Cocosmilch-Cocktail *s*

Mark: O. k., nach dem Schrecken ist das bestimmt gut *!*

Kathi: Und dann besuch mich doch nachher in meinem Palmen-Bungalow *wink*

Legende

pm: personal message/private message, kann nur von Absender und Empfänger gelesen werden

lol: Abkürzung für „laugh out loud“

s: Abkürzung für „smiling“

!: Abkürzung für „laughing“

hier klargestellt, dass ein normaler User von solchen Angeboten unbehelligt bleibt. Allerdings gibt es in fast allen Chats Räume mit implizit erotischem Charakter. Während sich die expliziten Sex-Chats im Umfeld einschlägiger Erotika-Anbieter durch Aktivieren von Sicherheitsprogrammen wie „Cybersitter“ o. Ä. unzugänglich machen lassen, trifft dies für die diversen „hot-tubs“ nicht zu – womit das Internet mit dem Gefährdungspotenzial des Illustriertenangebots am Kiosk gleich gezogen hat. ■

Literaturempfehlung

Kaum jemand hat die möglichen gesellschaftlichen und sozialen Veränderungen durch die weltweite Vernetzung von PCs so packend in sprachliche Bilder gegossen wie William Gibson. Bereits vor Jahren erschien seine *Neuromancer*-Trilogie auf deutsch: W. Gibson: *Neuromancer*. (Bd.1) 1994. Heyne Science Fiction Nr. 5208. W. Gibson: *Biochips*. (Bd. 2) 1994. Heyne Science Fiction Nr. 4529. W. Gibson: *Mona Lisa Overdrive*. (Bd. 3) 1996. Heyne Science Fiction Nr. 9943. Erst auf Englisch verfügbar ist: W. Gibson: *Idoru*. 1996. Penguin Books (1997). Die Geschichte der chattenden Fangemeinde einer Pop-Band und die Verwicklungen um eine virtuelle Sängerin.