

Christoph Kaindel

## Klansleute

### Online-Netzwerke verändern die Gesellschaft

Lassen sie mich mit einem Gemeinplatz beginnen: Es gibt wohl keinen Zweifel, dass die heutigen Möglichkeiten der Online-Kommunikation gewaltigen Einfluss auf die Arbeits- und Freizeitwelt, auf Lernen und Ausbildung, auf zwischenmenschliche Beziehungen, auf Politik und Kultur, kurz auf unsere gesamte Lebenswelt haben und in Zukunft in verstärktem Maße haben werden. Hier ist einzuschränken: Wenn ich von „uns“ spreche, ist vor allem von jenen die Rede, die das Privileg der Online-Anbindung genießen. Aber nicht nur von jenen – denn die Veränderung der Welt durch die neuen Kommunikationstechnologien betrifft indirekt auch viele, die sich damit in Arbeit und Freizeit nicht auseinander setzen.

*Texte werden haltbarer durch ihre Verbreitung über das Netz, der Text löst sich aus dem Buch.*

Gut also – ein Euro ins Phrasenschwein (zur Erläuterung: die Fütterung des Phrasenschweins ist als Tribut für die Äußerung einer Binsenweisheit zu leisten). Ich möchte nun aber auf der Grundlage dieses Allgemeinplatzes daran gehen, die Verbindungen zwischen realer und virtueller Welt ein wenig zu analysieren und ein Szenario zu entwickeln, das vielleicht in einigen Jahren Realität werden könnte. Da Jugendliche und junge Erwachsene die TrägerInnen dieser Veränderungen sind, geht es hier auch vorwiegend um sie.

Was ist das Besondere an der neuen Form der vernetzten Kommunikation, im Gegensatz zu den „alten“ Medien Zeitung, Fernsehen oder auch Telefon? Bernd Guggenberger in „Das digitale Nirwana“ sieht es in der **Gleich-Zeitigkeit** in der Kommunikation, die die **Gleich-Räumigkeit** ersetzt hat. Es ist für die Anbahnung von Beziehungen geschäftlicher oder privater Natur nicht mehr notwendig, einander persönlich zu treffen. Das gemeinsame Interesse ist entscheidend, gleich Gesinnte werden über das Netz gesucht und gefunden, ein gemeinsamer Wohnort ist unwichtig, wenn auch hilfreich. Eine gleich bleibende e-mail-Adresse ist für die Aufrechterhaltung von Freundschaften wichtiger als die Wohnadresse, die **Verortung im virtuellen Raum also bedeutsamer als im realen**. Der persönliche Kontakt ist weiterhin wichtig, wie die Erfahrung von Firmen zeigt, die nach der Umstellung auf Telearbeit einen Motivati-

onsschwund bei den MitarbeiterInnen beobachtet haben. Es scheint, als ob Telearbeit als Modell nur in Verbindung mit Präsenzzeiten gut funktioniert. Auch berichten Chatter und Chatterinnen, dass sie durch ihr Hobby weitaus mehr reisen als zuvor – auf Chattertreffen lernt man erstmals die Menschen kennen, die man sonst nur unter ihren Nicknames kennt. Man sieht: Persönliche Begegnung bleibt wichtig, und angesichts gemeinsamer Interessen werden räumliche Entfernungen nebensächlich.

Das Chatten ist auch der offensichtliche Ausdruck einer weiteren Eigenschaft der Online-Kommunikation: der Vergänglichkeit des Schriftlichen. Früher war etwas „festgeschrieben“, das steht so auf dem Papier, ein Paradebeispiel, wie es im Buche steht. Ein Brief, ein Buch sind etwas Handfestes, eine e-mail nicht. In vielen Firmen misstraut man der neuen Technologie – alle e-mails werden ausgedruckt, gelesen, wie „reale“ Dokumente abgelegt. Dem sei natürlich eine gewisse Sinnhaftigkeit nicht abgesprochen, soweit es geschäftliche Vereinbarungen betrifft. Das papierlose Büro ist allerdings Fiktion geblieben.

Schon e-mails entfernen sich immer mehr vom klassischen Briefstil und nähern sich der gesprochenen Sprache an. Großschreibung ist irrelevant, und immer mehr Firmen verwenden in geschäftlicher e-mail-Korrespondenz – Vertragsentwürfe und andere offizielle Texte ausgenommen – nur mehr Kleinschreibung. Im privaten e-mail hat die Rechtschreibung ausgedient, man schreibt, wie man gerne möchte. Kreativität ist erlaubt und erwünscht. Die Sprache der Chats und auch die der Online-Kommunikation ist ein neues Zeichensystem, mit dem man erst zurecht kommen muss, um die Möglichkeiten der Online-Kommunikation nutzen zu können. Abkürzungen, Smilies und Akronyme machen viele Chateinträge für Außenseiter unverständlich. Chatten ist ein neues, vergängliches Textmedium, eigentlich Plaudern in schriftlicher Form; steigt man aus dem Chat aus, ist das Gespräch Vergangenheit, der geschriebene Text verschwunden.

Es gibt aber auch den gegenteiligen Trend: Texte werden haltbarer durch ihre Verbreitung über das Netz, der Text löst sich aus dem Buch. Beim Projekt Gutenberg können kaum mehr erhältliche literarische Werke als „e-Texts“ heruntergeladen werden. Und immer mehr Bibliotheken beginnen damit, ihre Bestände zu digitalisieren und teilweise online zu stellen. So werden etwa mittelalterliche Handschriften, die früher als Einzelstücke in irgend einer Bibliothek dem Zugriff vorenthalten waren, allgemein zugänglich – ein unschätzbare Gewinn für die Wissen-

schaft. Die neuesten Medien stellen sich in den Dienst der ältesten; eine interessante Entwicklung. Obwohl natürlich nichts über den Anblick einer Originalhandschrift geht ...

Es kommt also in vielen Bereichen zu einer Demokratisierung des Wissens; in manchen zwar auch wieder zu Abschottungstendenzen, doch im Vergleich zur Vor-Internet-Zeit ist der vorhandene Wissenspool ungeheuer groß. Heute ist es mehr die Auswahl, die Schwierigkeiten bereitet. Unzählige Medienkanäle stehen zur Verfügung, auf Information in verschiedensten Formen kann zugegriffen werden, legale und illegale Inhalte sind gleichermaßen abrufbar. Das Internet ist interaktiv, jeder User, jede Userin kann Inhalte produzieren und verbreiten, ohne dass die Qualität einer Kontrolle unterworfen wäre. Es bedarf einer gewissen Sicherheit im Umgang mit dem Netz, um gesicherte Informationen von Gerüchten unterscheiden zu können. Doch endgültige Sicherheit gibt es nicht. Was ist die Wahrheit? Was sind „urbane Legenden“? **Und schließlich: Was ist wichtig, was unwichtig?** (Anm. d. Red.: siehe Artikel S. 52.)

Mit der Zunahme der Online-Anbindungen wächst auch die Vernetzung zwischen realer und virtueller Welt. Zur Befriedigung elementarer Bedürfnisse müssten Online-Bürger theoretisch das Haus nicht mehr verlassen. Bankgeschäfte und Reisebuchungen, Buch- (ok, kein elementares Bedürfnis) und Pizzabestellungen, alles lässt sich vom heimischen PC aus erledigen.

Es sei mir ein kleiner *Blick in die nähere Zukunft* erlaubt: In einigen Jahren werde ich mit einem dreidimensionalen Avatar, meinem digitalen Online-Vertreter, der weitaus besser aussieht als ich, in ein superschnelles Internet einsteigen können. Ich betrete ein Kleidergeschäft und lasse mich dort vom Avatar eines Verkäufers beraten, der (oder die?) irgendwo anders ebenfalls am Computer sitzt. Die Maße meines Avatars entsprechen meinen eigenen, also kann ich die Kleidung sofort anprobieren. Ich kaufe eine Hose, die nach meinen Angaben produziert und mir in einem Tag zugestellt wird. Danach betrete ich ein Kaffeehaus, dessen reale Entsprechung in der Nähe meiner Wohnung liegt, werfe einen Blick auf die dreidimensional präsentierten Speisen und bestelle bei einem Kellner-Avatar, von dem ich mir nicht sicher bin, ob ein Mensch oder doch nur eine Künstliche Intelligenz dahinter steckt. Denn hier ist ja keine eigentliche Beratung notwendig. Das Frühstück wird mir in wenigen Minuten nach Hause geliefert. Beim Essen lese ich dann eine Zeitung, in die ich online hinein geblättert, die ich mir aber dann doch ausgedruckt habe, weil es sich so einfach besser liest.

Nun muss ich mich zur Arbeit begeben. Heute steht eine Online-Konferenz mit GeschäftspartnerInnen auf drei Kontinenten auf dem Programm. Ich bemitleide die Australier. Nach der Arbeit besuche ich noch eine Vorlesung an der Teleuniversität Karlsruhe. Der Hörsaal ist voll, eine rege Diskussion ent-

spinnt sich im Anschluss an den Vortrag. Weil aber alle Avatare durcheinander zu reden beginnen und ich nicht mehr folgen kann, kehre ich in meine Standard-Onlineumgebung zurück.

Zum entspannenden Abschluss des Tages steige ich für eine Stunde in ein Online-Rollenspiel ein. Darin tummeln sich Tausende Spieler wie ich, aber auch viele bezahlte Angestellte der Spielebetreiber, die wichtige, gleich bleibende Rollen in der Spielwelt spielen. Da mir im Spiel heute der Sinn nicht nach Action steht, gehe ich ins virtuelle Gasthaus, wo ich zwar nicht wirklich etwas zu mir nehmen, aber mit einigen anderen Spielern plaudern kann, die dort gerade an ihrem virtuellen Bier nippen. Bevor ich aus dem Netz aussteige, lasse ich mir noch von meinem persönlichen Medienberatungs-Avatar – einem Computerprogramm, das meine persönlichen Vorlieben kennt – einen aktuellen Kinofilm empfehlen.

*Zurück* nun in *die Gegenwart*. Die meisten der oben angeführten Anwendungen wie Telekonferenzen oder Online-Universitäten gibt es bereits, andere wie virtuelle VerkaufsberaterInnen oder in Computerspielen arbeitende Schauspieler sind theoretisch möglich, aber wegen mangelnder Netzkapazitäten noch nicht umsetzbar. Vielleicht wird es sie in dieser Form auch nie geben. Tatsache ist aber: Arbeit wird immer mehr in den virtuellen Raum verlagert. Der Bereich der Online-Dienstleistungen wächst zusehends an. Arbeitsplatz Internet – keine Fiktion mehr. Vom Webdesign – natürlich – bis zur Online-Beratung in allen möglichen Bereichen, vom Spieleprogrammierer zum Nachrichtenbroker, immer mehr Berufe finden eigentlich im Netz statt, auch wenn der reale Körper im Büro sitzen mag; gemeinsam mit anderen, weil ja reine Telearbeit, wie schon erwähnt, offensichtlich nicht effizient ist. Oder noch nicht allen liegt.

Es scheint sich aber auch die Firmenstruktur zu verändern. Hierarchien brechen auf, viele neue Firmen werden, manche nur scheinbar, egalitär geführt. In manchen Bereichen, etwa der Softwareentwicklung, sind die MitarbeiterInnen oft in kleinen Gruppen auf der ganzen Welt verteilt und treffen einander nur alle paar Monate. Dass unter diesen Umständen starre Hierarchien schwer aufrecht zu erhalten sind, leuchtet ein.

Eine Auflösung oder zumindest Abflachung von Hierarchien ist auch in anderen Bereichen zu bemerken. Es wird von der „Politikverdrossenheit“ vieler Jugendlicher gesprochen. Fragt man aber genauer nach, erkennt man, dass Jugendliche sich zwar für politische Themen interessieren, aber nur soweit es entweder sie selbst betrifft oder es sich um Bereiche handelt, die sie für global oder regional bedeutsam halten. Parteipolitisches Hickhack widert sie an, und es gibt keine langjährigen Parteibindungen mehr. Es wird die Partei gewählt, die den eigenen Ansichten im Moment am besten entspricht.

Auch viele der klassischen Jugendorganisationen klagen über Mitgliederschwund; hingegen geben



*Zwei Drittel aller österreichischen Jugendlichen geben an, sich einer Jugendszene zugehörig zu fühlen.*

zwei Drittel aller österreichischen Jugendlichen an, sich einer Jugendszene zugehörig zu fühlen, wie HipHopper, Snowboarder oder auch Computerspieler. Jugendszenen sind lokal und global organisiert, lokal in der Freundesgruppe, global verständigen sie sich – natürlich – über das Internet. Vorreiter sind hier die technisch orientierten New Media Szenen, ChatterInnen, ComputerspielerInnen und die Web-Kreativen.

Szenen sind ebenfalls freizeitzentrierte Netzwerke wie die „alten“ Jugendorganisationen, doch sie unterscheiden sich von diesen in einigen bedeutsamen Punkten: Szenen sind selbst organisiert. Sie kennen zwar Hierarchien, doch diese entwickeln sich von selbst und sind nicht vorgegeben; der oder die „Beste“ steht an der Spitze, auf Grund von „Respekt“. Das Können ist ja leicht messbar bei Sportszenen wie den Skateboardern, in anderen Szenen entscheidet die Kenntnis des Szenecodes, wer die „peer leader“ sind. Es gibt keine Statuten wie in einem Verein, wohl aber informelle Verhaltensregeln, nach denen man sich richten sollte. Mitgliedschaft wird nirgends verzeichnet, wer sich zugehörig fühlt, ist dabei. Auch die Zugehörigkeit zu mehreren Szenen ist möglich, und wie in der Politik kann auch jederzeit von einer Szene zur anderen gewechselt werden.

Nach diesem Streifzug durch einige Aspekte der Online-Welt wird sich so mancher Leser oder Leserin die Frage stellen: Worauf will er hinaus? Kurz ge-

*Wir sehen in vielen Bereichen wieder einen Vorrang persönlicher Beziehungen gegenüber offensichtlichen Hierarchien.*

sagt: Ich denke, dass wir im Moment eine tief greifende gesellschaftliche Veränderung erfahren. Umberto Eco hat schon vor zwanzig Jahren eine Rückkehr der Gesellschaft ins Mittelalter gesehen – polemisch zwar, aber aus meiner Sicht berechtigt, im Kleinen wie im Großen. Kein technischer Rückschritt natürlich, auch keine Rückkehr ins alte Weltbild, aber in vielen gesellschaftsstrukturellen Bereichen kann man durchaus Ähnlichkeiten mit dem mittelalterlichen Denken und Verhalten feststellen. Vielleicht haben sie es ja auch so gesehen, die selbst organisierten Spielergruppen, die an der Spitze der technischen Entwicklung stehen und sich selbst als „Clans“ bezeichnen.

Wir sehen in vielen Bereichen wieder einen Vorrang persönlicher Beziehungen gegenüber offensichtlichen Hierarchien. Einfluss hat, wer dem König

am nächsten ist, mag er oder sie auch nur unfreier Ministeriale sein. Persönliche Netzwerke sind wieder wichtig, Netzwerke von Menschen ebenso wie von Informationsquellen. Wer nicht zu einem Netzwerk gehört, ist von der Gesellschaft ausgeschlossen.

Territoriale Herrschaften werden immer unwichtiger, Firmen verteilen ihre MitarbeiterInnen und Produktionsstätten über Grenzen hinweg. Die Weltkarte ändert sich laufend, Firmen steigen auf und vergehen, fusionieren, bekriegen einander oder arbeiten mit Hinterlist. Bill der Große (den es ja in Wahrheit nie gegeben hat) errichtet ein Monopol. Hierarchien verändern sich, die früheren schlecht bezahlten Dienstprogrammierer steigen zur führenden Elite auf.

Es gibt geschützte Enklaven, verborgen hinter Firewalls, aber dennoch nicht sicher vor Viren, die ebenso wie andere illegale Dateien draußen ihr Unwesen treiben. Das Wissen vieler basiert auf ungesicherten, über Chat und Newsgroups weiter gegebenen Gerüchten. Unermüdliche Wissenschaftler versuchen Wissen zu sammeln, zu katalogisieren und zu erhalten, doch die digitalen Analphabeten, die mit dem Computer nicht umgehen können oder wollen, werden zu diesem Wissen nie Zugang erhalten. Neue Selbstständige ziehen von Arbeitsplatz zu Arbeitsplatz und bieten ihre Arbeitskraft feil. Doch wer sich in der Online-Welt nicht zurecht findet, kommt vielleicht sein Leben lang nicht über die sicheren Bereiche hinaus.

Und neben der diesseitigen Welt gibt es noch eine andere, eine virtuelle, in der sowohl lichte als auch dunkle Mächte ihr Wesen treiben, die niemand so richtig versteht, die sich aber alle dienstbar machen wollen. Schon William Gibson, der Erfinder des Cyberpunk, hat in den Achtzigerjahren ein „Internet“ beschrieben, in dem sich Voodoo-Götter tummeln, Künstliche Intelligenzen, selbstverständlich, von selbst entstanden aus dem Datensumpf des Netzes. Deus ex machina, mal ganz anders.

Doch – neben vielen anderen Dingen – ist vor allem eines heute anders als im Mittelalter und in den Jahrhunderten seitdem: Heute sind es die Jungen, die den Älteren beibringen, wie die Welt funktioniert. Die alten Autoritäten zählen nicht mehr. Und das ist schwer zu akzeptieren.

---

Christoph Kaindel war einige Jahre in der Jugendforschung und im Jugendmarketing tätig und hat sich dort vorwiegend mit New Media Szenen wie Chatten und Computerspielen beschäftigt. Seit April 2000 arbeitet er für Netbridge, die Koordinierungsstelle für Neue Medien in der außerschulischen Jugendarbeit in Wien.