

Basel im Netz - Ins Netz gegangen..

Autor(en): Lisa Störkmann
Quelle: Basler Stadtbuch
Jahr: 2000

<https://www.baslerstadtbuch.ch/.permalink/stadtbuch/a122f3af-dcbe-40f4-b26d-dd71f59afbdc>

Nutzungsbedingungen

Die Online-Plattform www.baslerstadtbuch.ch ist ein Angebot der Christoph Merian Stiftung. Die auf dieser Plattform veröffentlichten Dokumente stehen für nichtkommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung gratis zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrücke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des vorherigen schriftlichen Einverständnisses der Christoph Merian Stiftung.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Die Online-Plattform [baslerstadtbuch.ch](http://www.baslerstadtbuch.ch) ist ein Service public der Christoph Merian Stiftung.

<http://www.cms-basel.ch>

<https://www.baslerstadtbuch.ch>

Was habe ich, was das Netz nicht hat?

Lisa Störkmann

«www.heroes.li – Love in Cyberspace»

Die so genannte «Generation @» will alles sehen, hören und erleben und vor allem im Leben nichts verpassen. Und sie will sich auf nichts und niemanden festlegen. Sie kommuniziert über Handys, surft, mailt und chattet im Internet, besucht täglich weltweit virtuelle Welten und entwickelt eine eigene Sprache. Wer nicht im Netz ist, ist out!

Das Jugendtheater «TheaterFalle Basel» nimmt mit seinem Stück «www.heroes.li – Love in Cyberspace» die Thematik der Gratwanderung von Jugendlichen zwischen Realität und virtueller Welt auf.

Das Internet bedient den Informations- und Entdeckerdrang

Etwa 5,5 Milliarden Dokumente befinden sich weltweit auf dem Netz. Mit täglichen Suchbewegungen und dem Gefühl, überall auf dem Globus zu Hause zu sein, werden davon durch die Internet-Surfer circa eine Milliarde Dokumente gefunden. Die «Generation @» driftet durch ihr Dasein, lebt temporär und kommt kaum zur Ruhe, weil im Netz 24-Stunden-Betrieb herrscht. Das Schlüsselwort heisst Kommunikation. Die neuen Informationstechnologien ermöglichen fast inflationär viele Kontakte mit Hilfe von E-Mail, Chatbox, Anrufbeantworter, Faxgerät und Handy, der neuen «Nabelschnur zur Clique». Wer sich in modernen Kommunikationsformen auskennt, ist zukunftsrobust.

Umfragen haben ergeben, dass 70 Prozent der Befragten

länger im Netz sind, als sie ursprünglich wollten. 50 Prozent gaben an, dass sie manchmal surfen und chatten, obwohl sie Wichtigeres zu tun hätten.

78 Prozent der Befragten gaben an, als Erstes auf Sexseiten zu gehen. Frauen bevorzugen das Chatten und Mailen. Wenn sie ausloggen, surfen Männer erst richtig los.

Angst, etwas zu verpassen, vernetzt vor Einsamkeit, unverbundlich erotisch vor Berührungsanxiety, heisst auf Liebe, multipel auf der Suche nach dem Idealen, verzweifelt vor Sehn-Sucht: Projektion, Maskerade, Versuchung, Sucht ...

Im Internet gehen Jungen und Mädchen ihren «Spiel-Antrieben»¹ nach. Dabei lassen sich vier Spielkategorien unterscheiden:

- Der «Agon»: Die Suche nach Wettkampf mit sich und mit anderen – und mit der Maschine.

- Das «Alea»: Das Spiel ums Glück.
- Die «Mimicry»: Die Lust an der Verkleidung, Verstellung und der Rolle.
- Der «Ilinx»: Der Wunsch nach rauschhaftem Erleben.

Der Antrieb zu diesen verschiedenen Spielarten wirkt auch im Umgang mit den neuen Medien. Der User und die Userin erleben Chancen und Nebenwirkungen, sind Gewinner und Verlierer, erobern Galaxien und zerstören alltägliche Nähe, Verbindlichkeit und Wärme, haben «alles im Griff» und fühlen sich allein gelassen, suchen und werden süchtig, gratwandern zwischen Individualismus und Einsamkeit, zwischen perfekten Zukunftsentwürfen und des Menschen Unberechenbarkeiten und Defiziten.

Was hat das Netz, was uns das Leben nicht bietet?

Was hat das Netz, was ich nicht habe?

Beim Chatten knüpft die junge Generation mehr Kontakte als sie face-to-face pflegt. Es sind virtuelle, nicht körperlich und sinnlich reale Kontakte, elektronische

Beziehungen, freundschaftliche Netze, frei von Verpflichtungen. Sie sind faszinierend und verführerisch, sind Spiel und Wirklichkeit. Sie lösen und verstärken Probleme. Sie öffnen und verschliessen Welten, sie integrieren und isolieren Menschen. Oft entstehen sie aus Mangel an lebendigem Kontakt, sind Fluchtwege aus der Einsamkeit und dem Allein-gelassen-Werden.

«So viele Menschen hier und ich bin ganz allein!»² Hinter der Maske eines «Nickname» (Pseudonym) beginnen die Chatter neben all den möglichen Rollenspielen, Verstellungen und Oberflächlichkeiten auch die Wahrheit auszusprechen. So können Freundschaften entstehen, die Einsamkeit im Alltag lindern. Problematisch wird es, wenn der Chat den Chatter absorbiert: Eine virtuelle Parallelwelt kann entstehen, von der schliesslich das per-

sönliche Glück abzuhängen scheint. Beim Versuch, das virtuelle Glück in die Wirklichkeit zu übertragen, können zwei Welten zerbrechen. Das Vertrauen, den Alltag meistern zu können, schwindet und die Lebensfähigkeit einer reinen Chatbeziehung scheint widerlegt. Resultat: Die Einsamkeit ist grösser als zuvor.

Die übermässig hohe Selbstmordrate bei Jugendlichen in der Schweiz ist ein alarmierendes Zeichen für Vereinsamung, mangelnden Kontakt und mangelnde Begleitung zum Erwachsenwerden.

Kommunikation zwischen Menschen ist mehr als Informationsaustausch, ist dialogisch, ist derart, dass die Kommunikationsinhalte von der Beziehung der Partner bestimmt werden, ist Hören, Riechen, Spüren, Sehen, Schwingen. Gelingende Kommunikation umfasst den ganzen Menschen, den virtuel-

Agon oder die Suche nach den Grenzen

Jugendliche suchen den Wettkampf mit der Maschine, mit den Mitbewerbern auf dem Arbeitsmarkt, in der Entwicklung neuer Plattformen, kreativer Berufe, modernen Kulturschaffens. Chat-Lieben sind Quellen einer neuen Poesie.

Es ist gesund, dem «Agon», dem Spiel-Antrieb zu rechtem Wettbewerb, zu folgen. Korruptierte Formen des Agon sind jene, bei denen im Wettbewerb immer die Maschine gewinnt, wo User-Helden tagelang im Netz eifern, reale Lebensbezüge verlieren, ihr Körper degeneriert und das zum Wachsen notwendige Beziehungs- und Reibungsgefüge ausfällt. – Alles wegen der Illusion (des Eintritts ins Spiel), eine Beziehung über eine

triviale Maschine, den Computer, knüpfen zu können. Der Mensch aber ist keine triviale Maschine. Er ist berechenbar unberechenbar.

Mimicry oder «Wer bin ich – und wenn ja – wieviele?»

Chat-Räume laden ein zu einer neuen Form des Versteckspiels. Das Spiel besteht darin, sich anders zu geben, als man wirklich ist, und möglichst spitzfindig zu verbergen, wer man ist. Im Chat wird anonym gehasst, geliebt und gestorben. Stolz darauf, nicht als Person erkannt zu werden.

Chatten – das moderne Versteckspiel. Bei einer Live-Begegnung zählt der erste Eindruck: In den ersten sieben Sekunden werden grundlegende Entscheidungen über einen Menschen getroffen.

- 55 Prozent werden bestimmt aus der Beobachtung von Körpersprache und Kleidung
 - 38 Prozent aus dem Klang der Stimme
-

len und den realen, den visionierten und den sinnlich-stofflichen, heisst, sich zu erkennen geben.

Sich mal im Netz verfangen kann kreativ, lehrreich, grenzerweiternd und äusserst unterhaltsam sein. Gefangen sein im Netz kann jedoch zu Kontaktlosigkeit führen oder vorhandene auf die Spitze treiben: «Hab' dich nicht erreicht. Wo warst du, wo bist du? Ich hab' doch angerufen.»³

Was habe ich, was das Netz nicht hat?

Wie gestalten Jugendliche Beziehungen? Wieviel Nähe ertragen sie tatsächlich? Wie man junge Leute, Film, Videoinstallation, Chatsequenzen und Theater zu Partnern machen kann, zeigt die TheaterFalle Basel mit ihrem neuen Projekt <www.heroes.li – Love in Cyberspace>. Das Stück beschreibt beide Realitäten, den Alltag und den Cyberspace.

Es zeigt, wie uns die Gleichzeitigkeit zweier Welten verändert. Kernthema ist die Einsamkeit und das Allein-gelassen-Werden. Drei Jugendliche auf der Gratwanderung zwischen Alltag und virtueller Welt: Cathy, 17 Jahre alt, geht ins Gymnasium. Sie surft nachts durchs Internet und beobachtet die Welt durch ihre Kamera. Ihre beste Freundin, Marina, ist 16 Jahre alt und bald mit dem 10. Schuljahr fertig. Sie steht vor einer offenen Zukunft. Seit bald einem Jahr geht Marina mit Yves. Der ist 17 Jahre alt und schliesst gerade sein erstes Lehrjahr in der Bank ab. Er weiss viel über Computer. Vor allem begeistert er sich für die unbeschränkten Möglichkeiten des Internets. Als Marina ihn eines Tages beim Chatten erwischt, fürchtet sie um ihre Beziehung und die geplanten Ferien. Bei Cathy, die sich mit Chatten auskennt, sucht sie Trost.

• 7 Prozent erschliessen sich aus dem Inhalt der Sprache!

Zu den Wunschvorstellungen der <Generation @> gehören Monogamie, Treue und Heirat. Sie spricht von virtueller Untreue, wenn der Freund/die Freundin einen weiteren Lover im Chat hat. Gleichzeitig vertritt knapp ein Drittel der jungen Generation die Auffassung: «Im Internet kann man selbst eine Rolle spielen», also Persönlichkeitstypen verkörpern, ohne sie dauerhaft leben zu müssen. Nach Meinung etwa jedes dritten Jugendlichen muss «jeder einzelne sein Lebenskonzept selbst basteln und Lebenssinn suchen.»*

Am beliebtesten sind kurzweilige Geschlechtsumwandlungen oder fünf anonyme FlirtpartnerInnen gleichzeitig.

Hat das <real life> versagt vor den Idealvorstellungen? Der Bezug zur Realität ist – wie der Mensch – unberechenbar, was nicht heisst unbeflussbar.

Der 20-jährige Germanistikstudent Ismail verliebte sich in eine Chat-Bekannschaft. (Verliebt in die eigene Illusion oder: Wenn man die Spielregeln verlässt...) Selbst bei abgeschaltetem Computer dachte er nur noch an E-Mails und virtuelle Treffen. Mehrmals lief er stundenlang durch die Stadt, um seine Angehimmelte zu treffen, weil sie angeblich dort wohnte. «Am Tag, als ich sie endlich in Fleisch und Blut kennenlernen wollte, mailte sie mir kurz und knapp, dass sie in Wirklichkeit nicht 19-jährig und solo, sondern 45 sei, verheiratet und 3 Kinder habe.

Ich war am Boden zerstört. Meine eigene Illusion war es, die ich geliebt hatte.»**

* Freizeit-Forschungsinstitut der British American Tobacco/Horst Opaschowski, www.bat.de/freizeit/aktuell/freizeit_15.html.

** A.a.O.

Die Freundin zeigt Marina, wie man's macht: Chat-ten und Abtauchen im Cyberspace. Schnell wird klar, wie schwierig es ist, im Internet Glück in den Alltag zu holen. Das Verhängnis nimmt seinen Lauf und endet in einer Katastrophe ... Game over.

Die TheaterFalle hat eine Vision

In ihrem Projekt <www.heroes.li – Love in Cyberspace> kommuniziert die TheaterFalle hautnah mit dem Publikum. Jungen und Mädchen aus dem Publikum entwerfen aktiv neue Drehbücher. Hier kann das Leben probehalber zurückgespult werden. Sie sehen, hören und testen spielend, wann und wie Alltag und Cyberspace voreinander scheitern und wie sich die beiden Welten verbinden lassen. Neugierig darauf, zu wissen, wo sie stehen, was sie denken und spüren, neugierig, von einander zu

lernen. Neugierig, was sie haben, was das Netz nicht hat.

Im Herbst 2000 beteiligten sich allein in Basel 3000 Jugendliche und in Baselland ebenfalls 3000 aktiv am Projekt <heroes.li>.

Nun hat die TheaterFalle eine Vision: ein Medienhaus für junge Leute in Basel, wo mit Film, Theater, Videoinstallation gewerkelt werden kann. Damit verbunden ist die Vision, dass die <Generation @> Ausdruck, Auseinandersetzung und Kontakt im Leben real gestaltet und die virtuellen Räume als Bereicherung dieser Lebensgestaltung nutzt. Die Suche im Netz ist Ausdruck für das handfeste Interesse des Menschen am Menschen, an Kontakt, Wärme und Bewunderung. Sie ist das Verlangen nach Balsam in Worten, aufregenden Liebeserklärungen, Leidenschaft im Alltag, anregendem Aus-

Alea oder die Suche nach dem Glück

Alle Helden des Love-Chats haben eines gemeinsam: die Suche nach dem grossen Glück, ohne eine feste Bindung zu riskieren – obwohl alle davon träumen.

«Am Donnerstag sind ungewöhnlich viele Sternschnuppen über Europa, ein Leonidenstrom. Falls der Himmel in dieser Nacht bewölkt ist, muss man auf den nächsten grossen Sternschnuppenregen in neun Monaten warten, um sich was zu wünschen. Man kann sich aber auch unter www.sternklar.de einen eigenen Stern kaufen und ihm einen Namen geben. Das bringt sicher noch mehr Glück. Statt einen Liebesbrief mal einen romantischen Zeichentrickfilm bei www.dfilm.com verschicken.»*

llinx oder <One world is not enough>

Die Sehnsucht sich zu überschreiten, wohnt allen Menschen inne. Eine Welt ist nicht genug.

Der Mensch besitzt sich nicht. Es gibt etwas in ihm, wofür er nichts kann, auch wenn er vielleicht mehr denn je das, was er sein will, selber machen muss. So versucht er, seine Grenzen zu erfahren und sich selber Grenzerfahrungen auszusetzen. Er definiert Räume, Zeiten, Orte – so auch die Chat-Räume oder Surf-Räume –, wo dies möglich erscheint. Die Bedingungen solcher Erfahrungen haben sich entscheidend verändert, seit sich die Welt wieder schliesst und es keine weissen Flecken mehr gibt. Der Mensch der Jetztzeit testet sich selbst. Er erregt sich toxisch, rhythmisch, virtuell,

sportlich. Er erhöht den Kontakt-rausch quantitativ. Es ist, als wollte er etwas wieder erreichen, was er vertrieben hat, um jenes historische Maximum an Möglichkeiten zu erlangen, das uns heute in der modernen Multioptionsgesellschaft umgibt. Aber gelingt ihm das mit den zeitgemässen Formen des Thrills?***

* Süddeutsche Zeitung, Jugendmagazin <jetzt>, Heft 46, 2000.

** <Du>, Heft 707, Juni 2000.

Das Alphabet der Gefühle

Brücken der Kommunikation und Ersatzsprache für Gestik, Mimik und Gefühle: Akronyme, Emoticons und Smilies.

:-) fröhlich
:-)) sehr fröhlich
:-(traurig
:-((sehr traurig
:-e enttäuscht
:-D Lachen
:-t ein bitteres Lächeln
:~* küssen
;-) Augenzwinkern
:-c besonders traurig
:-< traurig weil aussichtslos

:-(.... Kullertränen
:-/ nicht witzig
:-| leicht verärgert
:-|| sehr verärgert
:-C unglaublich
:-o oh nein
:-v schreien
:-@ brüllen
:~* betrunken sein
:-p Zunge rausstrecken
@>--->--- Rose
[] Umarmung
...---... SOS
<:-o iiiihhhhhh!!!
:@ WAS?!
(@@) du machst Witze
afaik as far as I know

aka also known as
asap as soon as possible
bbl be back later
bion believe it or not
busy beschäftigt
cu see you
cul see you later
fyi for your information
HP Homepage
Mehl E-Mail
mompl moment please
oic oh I see
ptmm please tell me more
RL real life
thx thanx (thanks)

Die Homepage des Theaterprojekts «www.heroes.li – Love in Cyberspace».



tausch erotischer Phantasien, die Suche nach sinnlichem Erleben, nach Schöpfung, nach «Leben minus Langeweile», weil der Stress und die «lange Weile» ohne Action nicht auszuhalten sind. Weil reales Wirken und Handeln und Kontakt-Herstellen schwierig zu sein scheint. Wie wirbt der Internet-provider «Tiscali» so schön: Gemeinsam sind wir das Internet.

«Auf die Trägheit des Körpers ist Verlass. Das Zahnweh ist nicht virtuell. Wer hungert, wird von Simulationen nicht satt. Der eigene Tod ist kein Medienereignis. Doch, doch es gibt ein Leben diesseits der digitalen Welt: das einzige, das wir haben.»⁴

Anmerkungen

- 1 Roger Caillois, Die Spiele und die Menschen, Stuttgart 1960.
- 2 Der Graffiti-Text auf der Berliner Mauer beschreibt das Dilemma treffend.
- 3 So heisst es im Stück «www.heroes.li – Love in Cyberspace» immer wieder.
- 4 Hans Magnus Enzensberger, Der Spiegel, 10. 1. 2000.

Die drei Protagonisten des Stücks – virtuell.

