

ICH-FINDUNG, SELBSTERPROBUNG UND JUGENDKULTURELLE PRAKTIKEN IN EINER VIRTUELLEN GEMEINSCHAFT

ANGELA TILLMANN/RALF VOLLBRECHT

1. JUGENDKULTUR IM INTERNET

Jugendkulturen als dynamische Aktionsfelder fluktuierender Zeichenpraktiken haben seit jeher eine starke Affinität zu Medien, und viele zentrieren sich sogar um Medien und spezifische Mediennutzungen. Es ist daher nicht erstaunlich, wenn auch die neuen Medien mit ihren Vernetzungsmöglichkeiten zu neuen „virtuellen Räumen“ für Jugendkulturen werden. Soweit diese Jugendszenen im Netz nicht direkt computerbezogen sind (Hacker, Computerspieler, Programmierer)¹, liegen dazu jedoch nur vereinzelte Untersuchungen vor.²

Jugendliche stöbern auf Internetsites, knüpfen Kontakte in Foren und Chats und präsentieren sich mit eigenen Beiträgen wie Fansites, Fanfiktion, Weblogs oder Awards. Dabei surfen sie nicht willkürlich und ziellos durchs World Wide Web, sondern suchen Verbündete, mit denen sie sich über ihre Themen austauschen können. Sie gründen eigene kulturelle Kommunikationsräume und/oder knüpfen an bestehende Angebote an. In beiden Fällen kristallisieren sich häufig so genannte „Virtuelle Gemeinschaften“ heraus.

Soweit Jugendkulturen sich ausschließlich im Netz als Szene realisieren, sind einige Unterschiede zu herkömmlichen Jugendkulturen festzustellen. „Virtuelle Jugendszenen“ – wie man sie in Ermangelung eines treffenderen Begriffs nennen könnte – sind zunächst einmal offensichtlich höchst real (und nicht virtuell i.S. von „nur gedacht“).

1 Vgl. dazu ausführlich Eckert/Vogelgesang/Wetzstein/Winter 1991.

2 So untersucht von Gross (2006) etwa Online-Communities von Gothics, Tillmann (2006b) von Mädchen, Hugger (2006) deutsch-türkische Jugendliche in transnationalen Räumen, Münch (2006) jugendlichen Umgang mit Musikangeboten im Netz, Beyer (2006) Fanfiktion im Netz.

Sozialökologisch lassen sie sich jedoch nicht fassen, da es ihnen an einem Raumbezug mangelt, während für herkömmliche Jugendkulturen der Bezug auf Territorialität ein wesentliches Merkmal ist. Kontakte zwischen Szenemitgliedern sind in virtuellen Jugendkulturen nur medial möglich.³ In diesem Sinne schaffen die Jugendlichen erstmals im Medium selbst neue Gemeinschaftsformationen.

Generell ist die Kommunikationssituation im virtuellen Raum eine andere als im „Real Life“. Relevant für Jugendkulturen ist beispielsweise die nur eingeschränkt mögliche Beobachtung des Anderen. Dies hat Folgen, z.B. für das Aushandeln von Nähe und Distanz – immer wieder finden sich Beispiele für Distanzverlust und Grenzüberschreitungen, die sich zurückführen lassen auf mangelnde Rückmeldungen bzw. Fehleinschätzungen derselben. Andererseits entstehen auch Freiräume für das Erproben von Rollen bis hin zu kompletten Identitätsentwürfen (vgl. Turkle 1998).

In dieser Hinsicht lässt sich das Internet mit der Metapher des Theaters beschreiben: für Jugendliche kann es – individuell betrachtet – sowohl Proberaum (Selbsterprobung) als auch Bühne (Selbstdarstellung) sein. Aber konstituieren virtuelle Gemeinschaften auch ein Wir-Gefühl? Und wenn ja, wie geschieht dies? Und wie erhält sich eine virtuelle Jugendkultur über eine gewisse Zeit? Auch wenn es ein Problem aller Jugendkulturen ist, dass sie transitorisch sind, also mit dem Älterwerden wieder aufgegeben werden müssen, stellt sich die Frage bei den virtuellen Szenen aufgrund der hohen Mitgliederfluktuation und der unverbindlicheren Kontakte in verschärftem Maß. Wir wissen auch noch wenig darüber, wie die Weitergabe von szenetypischem Wissen funktioniert, wie es zur Herausbildung von internen Regeln, zu Institutionalisierungen etc. kommt. Um Antworten auf derartige Frage näher zu kommen, müssen wir „Jugendkulturen als gelebte Praxis“ untersuchen.

Im Folgenden wird eine Internet-Community vorgestellt, die neben typischen Zügen virtueller Jugend Szenen auch einige Besonderheiten aufweist, sodass Verallgemeinerungen und Übertragungen auf andere Szenen nur an bestimmten Stellen zulässig sind. Im Unterschied zu selbstläufig gewachsenen Jugendkulturen ist *LizzyNet* mit einem pädagogischen Ziel ins Leben gerufen worden – der Förderung von Internetnutzung und Medienkompetenz von Mädchen – und wird zudem pädagogisch betreut. So gesehen könnte man *LizzyNet* auch als Lernumgebung bezeichnen, die freilich sehr offen ist und nur über die Beeinflussung von Randbedingungen steuerbar. Andererseits zeigen die bisherigen Erfahrungen auch viel jugendkulturelle Phantasie und Kreativität.

LizzyNet ist also

3 Es zeigt sich jedoch, dass auch ein starkes Bedürfnis nach Realkontakten besteht. Für IRCer (Nutzer eines Internet Relay Chat) hat dies z.B. Seidler (1994) gezeigt, für Communities z.B. Tillmann/Vollbrecht (2003).

- eine lebendige Jugendkultur mit vielfältigen Alltagspraxen,
- ein pädagogisches Angebot, basierend auf Teilnehmerorientierung und Freiwilligkeit – im Unterschied zu RL-Angeboten⁴ gibt es jedoch in der Regel nur mediale oder indirekte Rückkopplungen,
- ein Lernort im virtuellen Raum, der den Mädchen andere Erfahrungen ermöglicht als herkömmliche pädagogische Settings.

Im Folgenden wird zunächst das Konzept des Angebotes vorgestellt und anschließend der Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ konkretisiert. Nach einem Blick auf die Angebotsstruktur von *LizzyNet*, unter besonderer Berücksichtigung der Partizipationsmöglichkeiten, wird anhand zweier persönlicher Homepages gezeigt, wie die Mädchen die virtuellen Möglichkeiten zur Selbst- und Wirklichkeitserprobung nutzen.

2. DAS KONZEPT VON LIZZYNET

LizzyNet ist ein Angebot für Mädchen im Alter von 12 bis 18 Jahren, initiiert und betreut von *Schulen ans Netz e.V.* Seit April 2000 treffen sich unter der Adresse www.lizzynet.de kontinuierlich einige tausend Mädchen (angemeldete Mitglieder im August 2005: 68.502).

Ins Leben gerufen wurde das Internet-Angebot, da Mädchen den Computer und das Internet zum damaligen Zeitpunkt deutlich seltener genutzt haben als Jungen. Heute haben sie zwar hinsichtlich der Computer- und vor allem Internetnutzung eindeutig aufgeholt (85% aller Jugendlichen nutzen das Internet laut JIM-Studie 2004 „zumindest selten“), es lassen sich aber immer noch Unterschiede hinsichtlich der Intensität und des Versorgungsgrades mit Computern und Internetzugängen feststellen. So ist die Ausstattung der Jungen auch im Jahr 2005⁵ immer noch besser: bei Computern bzw. PC/Laptop ist das Verhältnis 43% zu 64%, beim Internetzugang 21% zu 35% (vgl. Feierabend/Rathgeb 2005: 322). D.h. bis heute verfügen die Mädchen deutlich seltener über einen eigenen Rechner und Internetzugang und verbringen – wohl auch in Folge dessen – weniger Zeit online. Insbesondere diese Punkte sind jedoch Voraussetzung dafür, dass Mädchen kontinuierlich partizipieren, sich ausprobieren und auch eigene jugendkulturelle Räume schaffen können.

Weitere Gründe für die Zurückhaltung der Mädchen wurden außerdem darin gesehen, dass wenige Online-Angebote die Interessen und Be-

4 RL ist die gebräuchliche Abkürzung für Real Life.

5 Die ARD/ZDF-Online-Studien verwenden statt der Antwortvorgabe „zumindest selten“ die Formulierung „gelegentliche Online-Nutzung“ – leider ohne Differenzierung nach Jungen und Mädchen. 2005 waren demnach 95,7% der 14- bis 19jährigen gelegentlich online (vgl. van Eimeren/Gerhard/Frees 2005). Bei den „Onlinenutzern ab 14 Jahre in Deutschland“ insgesamt ist eine geschlechtsspezifische Kluft weiterhin vorhanden (männlich: 67,5%, weiblich: 49,1%).

dürfnisse der Mädchen aufgegriffen haben. Zum Beispiel fand man zur Geburtstunde des Netzwerks kaum Angebote für Mädchen im Netz. Die Eingabe von „Mädchen“ oder „girl“ in eine Suchmaschine führte mit eindeutiger Sicherheit zu mehr Treffern im pornographischen als im jugendkulturellen Bereich.

Insgesamt legen die Zahlen nahe, dass Mädchen im Netz immer noch eher selten zu den Mitgestalterinnen einer Szene, einer Gemeinschaft gehören.⁶ Diese These wird auch von anderen Studien unterstützt, in denen jeweils konkrete (Jugend-)Szenen außerhalb (vgl. Eckert/Reis/Wetzstein 2000, Hitzler/Bucher/Niederbacher 2001) und innerhalb des Netzes untersucht wurden. Für das Internet wird das z.B. in Hinblick auf die MUD-Szene deutlich, hier liegt der Frauen-/Mädchenanteil unter 15% (vgl. Schildman/Wirausky/Zielke 1995, Utz 1996). Dass die Mädchen aber unabhängig davon ihre eigenen Räume konstituieren und soziale Zugehörigkeiten entwickeln, zeigt *LizzyNet*. Im Rahmen eines sozial-kommunikativen Erfahrungsraumes – einer virtuellen Gemeinschaft – wird ihnen ein selbstbestimmter Zugang zum Medium ermöglicht.

3. LIZZYNET ALS VIRTUELLE GEMEINSCHAFT

Der Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ geht auf Howard Rheingold zurück, der 1993 sein Buch entsprechend betitelte.⁷ Er beschreibt in seinem Buch die Erfahrungen, die einige Menschen Anfang der 80er Jahre mit einem Mailboxsystem in der Bucht von San Francisco gemacht haben. In diesem Netzwerk stellt er insbesondere die Erfahrungen des kooperativen Austausches und der Unterstützung in persönlichen Lebenslagen heraus. Damit hat er – als einer der ersten – auf die Möglichkeiten der Gemeinschaftsbildung im Netz hingewiesen. Bis heute werden unter dem Begriff der „Virtuellen Gemeinschaft“ verschiedene Formen der Kommunikationskultur im Netz subsumiert, z.B. MUDs, Diskussionszirkel in thematisch eingegrenzten Newsgroups, Mailinglisten (E-Mail-Verteiler), Fansites und teilweise auch Chats.

6 Natürlich gibt es seit den 80ern bereits netzaktive Mädchen und junge Frauen. Bekannt geworden ist vor allem die subkulturelle Szene der „riot grrrls“ („cybergrrrls“, „netchicks“), die das Netz aktiv und betont lustvoll angeeignet und zur weltweiten Vernetzung genutzt hat. Im Zuge der medialen Vereinnahmung durch traditionelle Medien – grrrl wurde in deutschsprachigen Raum zum Girlie – und zur Wahrung der Definitionsmacht über die eigene Szene wurde riot grrrl dann allerdings im deutschsprachigen Raum ab 2003 in Ladyfest umbenannt; im Zuge dessen betiteln sich die aktiven Frauen heute selber als „Ladys“ oder „Ladyzzz“ (vgl. Groß 2006). Weitere Treffpunkte für Mädchen und junge Frauen stellen im Netz auch die Fanpages von Mädchen dar (vgl. Mutzl 2005, 2006).

7 Im Anschluss an Rheingolds Veröffentlichung „The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier“ 1993 hat sich in Fachkreisen der Begriff der „Virtual Community“ etabliert. Eingedeutscht wurde der Begriff durch die Übersetzung des Buches 1994 in „Virtuelle Gemeinschaften“.

Die Übertragung des Begriffs „Gemeinschaft“ in die virtuelle Welt wurde allerdings von Beginn an kritisch beäugt. Insbesondere die – vornehmlich in den USA – an das Medium geknüpften Hoffnungen auf eine Wiederbelebung des Gemeinschaftssinns durch die virtuellen Formationen wurden kritisiert. Um den traditionellen Gemeinschaftsbegriff nicht überzustrapazieren, haben einige Autoren daher die beobachteten Phänomene unter gruppensoziologischer (vgl. Tiedecke 2000) oder Netzwerkperspektive betrachtet (vgl. Gräf 1997, Wellman/Gulia 1999). Grundsätzlich ist man sich aber einig, dass die als „Virtuelle Gemeinschaften“ bezeichneten sozialen Formationen bestimmte Merkmale eienen: In der Regel handelt es sich um virtuelle Treffpunkte, die Menschen mit gemeinsamen Interessen und/oder der Vorliebe zum kontinuierlichen computervermittelten Austausch aufsuchen. Viele Mitglieder bringen sich mit einer gewissen Regelmäßigkeit ein, und häufig wird der virtuelle Kontakt auch im leibhaftigen Leben fortgesetzt, z.B. im Rahmen der bundesweiten „Internet-Relay-Parties“ oder „MUD-Treffen“.

LizzyNet versteht sich als eine solche Gemeinschaft.⁸ Das Angebot nimmt allerdings eine Sonderstellung ein, denn das Netzwerk ist nicht, wie das Standardrezept für virtuelle Gemeinschaften eigentlich vorschreibt, aus einem Muttermedium (Zeitschrift, Fernsehserie) oder aus eigenem Antrieb einiger Mitglieder entstanden, sondern von außen initiiert als nichtkommerzielles Angebot ins Netz gestellt worden. Der Austausch im Netzwerk findet sowohl synchron durch Instantmessages und Chat als auch asynchron über Email und Foren statt.

4. STRUKTUR DES NETZWERKS

Das Angebot ist unterteilt in die drei Oberrubriken „Magazine“, „Community“ und „Knowhow“, die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Grob skizziert findet man im „Magazine“ den Informations- und Präsentationsbereich: Hier werden u.a. Artikel, Linksammlungen, und die im Rahmen des Netzwerks selbst erstellten Produkte der Mädchen, z.B. Homepages präsentiert. In der folgenden Rubrik „Community“ befinden sich alle Kommunikationsangebote: also das eigene E-Mail-Postfach, die Foren, der Chat und so genannte Clubs – Interessengemeinschaften, auf die später noch genauer eingegangen werden soll. Hinter der dritten Rubrik „Knowhow“ verbergen sich dann alle Lern-Angebote (also verschiedene Kurse, z.B. ein HTML-Kurs und ein Internet ABC).

Damit garantiert werden kann, dass die Mädchen unter sich sein können, ist das Angebot unterteilt worden in einen öffentlichen und einen

8 *LizzyNet* veranstaltet ebenfalls regelmäßige *LizzyNet*-Treffen. Darüber hinaus treffen sich die Mädchen – wenn es die geographische Entfernung zulässt – aber auch in ihrer Freizeit, z.B. in den Ferien (vgl. Tillmann/Vollbrecht 2003).

geschlossen, also nur per Anmeldung zugänglichen Bereich. Der öffentlich zugängliche Bereich ist das „Magazine“ und im geschlossenen Bereich findet man die Rubriken „Community“ und „Knowhow“.

Im Folgenden werden nicht alle Teilangebote bzw. Rubriken vorgestellt, sondern nur diejenigen, die den Mädchen neue Partizipationsfelder bieten. Hierbei wird noch einmal unterschieden zwischen denen, die von der Redaktion initiiert sind (a) und denen, die die Mädchen selber mit Leben füllen (b), sich gänzlich ohne Unterstützung aneignen.

Zu den redaktionell initiierten Aktionsfeldern gehört die *LizzyPress*, die Online-Zeitung von und für Mädchen, sowie besondere Aktionen wie z.B. Wettbewerbe und außerdem Kurse, wie z.B. der HTML-Kurs. Zu den selbst gestalteten Aktionsfeldern gehören die Clubs (Interessengemeinschaften, die von Mädchen selbst verwaltet werden), die Foren (Austauschplattformen im Netzwerk) und Homepages (Selbstpräsentationen der Mädchen).

Rubrik:	magazine	community	knowhow
Funktion:	Information und Präsentation	Kommunikation	Lernen
Inhalte/Dienste:	Information: – Aktionen und Events – News & Themen der Redaktion – Tipps zu Schule & Beruf – Links & Termine Präsentation: – <i>LizzyPress</i> (eigene Artikel, Buch- und CD-Besprechungen) – <i>LizzyShow</i> (selbsterstellte Produkte, z.B. Homepages der Mädchen)	LizzyTreff – selbstgewählte Foren – Chat LizzyClubs – Forum – Chat – Mailingliste – Dateiaustausch LizzyMail – Mail-Account LizzyContact – Freundinnenliste (Instant-Messaging) LizzyPage – Homepage-Generator (FirstPage, Baukasten-Page) und Homepage-Verwaltung LizzyCards – E-Cards	Online-Kurse – HTML-Kurs – Bildbearbeitungskurs – Flash-Kurs – etc. Materialien – Internet ABC – Tipps für den Homepage-Bau – etc. Lerngruppen – Forum – Chat – Mailingliste – Dateiverwaltung
Zugänglichkeit:	öffentlicher Bereich	geschlossener Bereich	geschlossener Bereich

Tabelle 1: Struktur von *LizzyNet*

Zunächst zu einem redaktionell initiierten Aktionsfeld: der *LizzyPress*:

Bei der *LizzyPress* handelt es sich um eine Online-Zeitung, für die die Mädchen schreiben können. Das Prozedere sieht vor, dass die Mäd-

chen ihren Text, ihr Gedicht, ihren Artikel an die Redaktion mailen, vielleicht sogar mit einem entsprechenden Foto, und diese den Beitrag dann einarbeitet. Um die Mädchen zu motivieren, bietet die Redaktion weiterhin seit einigen Monaten eine so genannte „Schreib-mit-Aktion“ an, in deren Rahmen die Mädchen zu Besprechungen von Büchern, CDs und Kinofilmen angeregt werden. Die Redaktion stellt den Mädchen hierfür kontinuierlich Bücher und CDs zur Verfügung bzw. ermöglicht das eine oder andere Mal auch den Eintritt zu einer Kinopremiere. Die Mädchen müssen im Gegenzug dann einen Artikel abliefern. Neben dieser besonderen Aktion schreiben einige Mädchen aber auch von sich aus, z.B. zum Thema „Piercing – einige Argumente, um die Eltern zu überreden“ und inzwischen haben sich sogar kleine Redaktionsteams gebildet, die kontinuierlich Artikel abliefern. Die *LizzyPress* hat sich inzwischen zu einem Selbstläufer entwickelt. Viele Mädchen schicken regelmäßig ihre Artikel ein. Nur bei der „Schreib-mit-Aktion“ muss die Redaktion manchmal nachhaken.

Neben der *LizzyPress* gibt es weiterhin Wettbewerbe und besondere Aktionen, durch die die Redaktion die Mädchen zu intensiverem Engagement ermuntern möchte. Beispiele sind die Homepage-Wettbewerbe oder Schnitzeljagden im Netz zu bestimmten Themen. Des Weiteren haben die Mädchen die Möglichkeiten, ihre Internet-Kenntnisse durch Online-Kurse im Knowhow-Bereich zu erweitern bzw. ihr Wissen an andere Mädchen weiterzugeben. Zu Anfang gab es z.B. nur einen HTML-Kurs, inzwischen hat sich ein Bildbearbeitungskurs, ein Dreamweaver-Kurs, ein Flash- und Frame-Grundkurs (beide jeweils von einem Mädchen konzipiert), ein Online-Recherchekurs und eine Technikhilfe dazu gesellt. In der Regel bietet die Redaktion zu allen Kursen ein Forum an, um konkrete Fragen klären zu können bzw. motiviert die Mädchen, sich mit Problemen an sie zu wenden.

Nun greifen die Mädchen nicht nur das Angebot der Redaktion auf, sondern eignen sich den virtuellen Raum selbstinitiativ und eigenständig an. Auf drei Beispiele soll etwas intensiver eingegangen werden: die Clubs, die Foren und die Homepage.

4.1 Clubs

Clubs sind Interessensgemeinschaften innerhalb des Netzwerks, die von ein bis zwei Mädchen gegründet werden. Hinter dem Begriff Club verborgen sich verschiedene Funktionalitäten, die den Mädchen zur Verfügung gestellt werden: Sie finden hier einen Chat, ein Forum, eine Mitgliederliste und einen „Dateiaustausch“.⁹ Um einen Club zu gründen

9 An die Mitgliederliste ist ein Instant-Messaging-System geknüpft, d.h. die Mädchen können ihre Club-Mitstreiterinnen direkt über einen Smiley ansprechen. Der „Dateiaustausch“ bietet die Möglichkeit, Daten schnell und unkompliziert auf den Server zu laden und damit anderen verfügbar zu machen.

müssen die Mädchen vorab das Interesse der anderen Mädchen (im allgemeinen *Lizzy-Forum*) zu eben diesem Thema in Erfahrung bringen. Wenn ausreichend viele Zustimmungen gesammelt wurden (i.d.R. 25), wird der Clubvorschlag 14 Tage lang zur Abstimmung auf die Startseite der Rubrik „Community“ gestellt und wenn dann genug Mädchen ihre Stimme abgegeben haben, wird er eingerichtet.

Das Besondere an den Clubs ist, dass die Mädchen hier selber Verantwortung übernehmen, d.h. ein bis maximal zwei Mädchen verwalten und moderieren ihren eigenen Club. Sie sind verantwortlich für die Dynamik in der Interessengemeinschaft, müssen also neue Mitglieder begrüßen, für stetige Aktivität sorgen, Wettbewerbe veranstalten und Chat-Termine festlegen. Sie verfügen – im Gegensatz zu ihren Mitgliedern – über Administrationsrechte und können darüber z.B. andere Mitglieder aus dem Chat werfen und bei Bedarf jederzeit Forenbeiträge löschen.

Inzwischen existieren über 100 Clubs, in denen im August 2005 bereits 29.600 Mädchen – das sind 43% der Userinnen – angemeldet waren. Die Clubs sind nach bestimmten Rubriken geordnet (Städte & Länder, Musik, Film & Fernsehen, Wissen & Lernen usw.), hinter denen sich dann die Clubs für „Manga-Fans“, für „Politik-“ oder „Webdesign-Interessierte“ als auch Clubs für Mädchen mit anderer sexueller Orientierung oder Clubs für „Auenseiterinnen“ verbergen.

4.2 Foren

Neben den Clubs gibt es weiterhin die Foren. Diese finden die Mädchen auf *LizzyNet* im „Community“-Bereich, entweder in dem so genannten *LizzyTreff* oder aber sie werden Mitglied in einem Club. Die Forendiskussionen sind so aufgebaut, dass eine Person als erste einen Beitrag veröffentlicht, im Fachjargon „einen Beitrag postet“, und die anderen dann darauf reagieren. Sind mehrere Beiträge gepostet worden, besteht die Möglichkeit, entweder direkt auf den ersten Beitrag oder aber auf später veröffentlichte Beiträge zu antworten. Dadurch kann die Diskussion innerhalb eines so genannten Threads (Gesprächsfadens) durchaus unterschiedliche Wege gehen, sich also ähnlich einer Baumstruktur auffächern. Unter jedem geposteten Beitrag wird automatisch der Nickname verlinkt, d.h. der Name, mit dem man sich im Netzwerk angemeldet hat.

Bei *LizzyNet* haben die Mädchen nun die Möglichkeit, selber Foren einzurichten, bzw. sie werden von der Redaktion aufgefordert, eine E-Mail mit ihren Wünschen zu mailen. Im April 2005 gab es im *LizzyTreff* 26 Foren zu allen erdenklichen Themen, z.B. Schule & Hausaufgaben, Gesundheit & Sport, Musik & Medien oder Politik & Umwelt.

4.3 Homepages

Das letzte Aktionsfeld, das etwas genauer vorgestellt wird, ist die Homepage. *LizzyNet* stellt den Mädchen freien Speicherplatz – maximal fünf MB – zur Verfügung und bietet ihnen drei Möglichkeiten an, sich eine Homepage zu erstellen: die „Firstpage“, der „Homepage-Baukasten“ und als letzte Möglichkeit eine „Dateiverwaltung“ für die selbstgebaute Pages.

Die „Firstpage“ ist ein sehr niedrigschwelliges Angebot. Mit Hilfe dieser Funktionalität können sich die Nutzerinnen innerhalb von fünf Minuten eine Art Visitenkarte erstellen. Die Eingabemaske ist wie ein Formular aufgebaut, in das die Mädchen dann ihre Inhalte einfügen bzw. ihre Bilder hochladen können. Die Webpräsenz umfasst ein Foto, einen Text und eine automatisch verlinkte E-Mail-Adresse. Diese Form der Webpräsenz wird von den Mädchen genutzt, um sich anderen Mädchen in der Community vorzustellen, d.h. wenn man im Forum z.B. ein Mädchen kennen lernt bzw. einen Beitrag besonders gut gelungen findet, kann man nachsehen, mit wem man es zu tun hat. Der Pfad zu den Homepages ist immer gleich aufgebaut: www.lizzy.net/de/home/nickname.

Eine weitere Möglichkeit, sich eine etwas ausgefeiltere Webpräsenz ohne HTML-Kenntnisse zuzulegen, stellt die so genannte „Baukasten-Page“ dar. Bei dieser Homepage-Variante können die Mädchen zwischen verschiedenen Formularen wählen und mehrere Fotos hochladen. Außerdem ist es möglich, Unterseiten anzulegen. Auf der Startseite werden die angelegten Unterseiten dann automatisch verlinkt. Eine weitere Funktionalität, die hinzugekommen ist, ist das Gästebuch. Diese Funktion wurde auf ausdrücklichen Wunsch der Mädchen beim letzten Relaunch (überarbeiteter Webauftritt) hinzugenommen.

Die dritte Variante, zu einer – individuell gestalteten – Homepage zu kommen, ist verknüpft mit dem HTML-Kurs. Dieser ist im Knowhow-Bereich zu finden. In der „Dateiverwaltung“ können dann die selbst erstellten Homepages hochgeladen und online verwaltet werden.

5. MÖGLICHKEITEN DER VIRTUELLEN GEMEINSCHAFT ZUR SELBSTDARSTELLUNG UND SELBSTREFLEXION

Im Folgenden wird nun ein Partizipationsfeld der Jugendlichen vorgestellt, das zeigt, auf welche spezifische und kreative Art die Mädchen sich die neue Medientechnologie aneignen und welche neuen Formen der Wirklichkeitserprobung sie hier austesten. Es handelt sich um die Homepage, die als Ausdrucksmedium für Selbstdarstellung und Selbstreflexion genutzt wird.

Bei der Homepage bzw. den Homepages handelt es sich um ein zunehmend an Bedeutung gewinnendes Aktionsfeld der Jugendlichen. Zunächst auf ein begrenztes Zeichenrepertoire zurückgreifend, wie bei der „Firstpage“ deutlich zu sehen ist, stellen sich die Mädchen immer neuen, inhaltlichen und technischen Herausforderungen: Skizzenhafte bzw. eindimensionale Selbstdarstellungen werden von komplexen Selbstbildnissen abgelöst. Diese Entwicklung lässt sich auch anhand der zunehmenden Anzahl von Baukasten- bzw. selbstprogrammierten HTML-Sites auf *LizzyNet* erkennen. Knapp 42% der Mädchen präsentieren sich inzwischen mal mehr, mal weniger differenziert der virtuellen Öffentlichkeit.

Die Zahl der *Firstpages* hält sich relativ stabil über die Jahre:

Oktober 2002: 2.646 Pages (15,6%)

Oktober 2003: 5.668 Pages (15,4%)

Oktober 2004: 9.548 Pages (15,6%)

Die Mitgliederzahl hat sich in dem betreffenden Zeitraum mehr als verdreifacht, von 16.953 (Okt. 2002) über 36.854 (Okt. 2003) auf 56.524 Mitglieder (Okt. 2004). Das zeigt, dass die Zahl der eher eindimensionalen Darstellungsmöglichkeiten von der Firstpage stetig genutzt wird, aber dann doch, betrachtet man nun die Zahl der „Baukasten-“ bzw. HTML-Pages, von komplexeren bzw. vielgestaltigeren Selbstdarstellungen abgelöst wird. Bei den „Baukasten-“ und HTML-Pages ist über die Jahre ein bedeutender Zuwachs zu verzeichnen:

Oktober 2002: 896 Pages (5,3%)

Oktober 2003: 6.969 Pages (18,9%)

Oktober 2004: 12.877 Pages (36,6%)

Die Zahlen weisen darauf hin, dass die komplexeren Selbstdarstellungen von den Mädchen intensiver nachgefragt werden als die eher eindimensionalen Möglichkeiten der „FirstPage“.

Im Folgenden sollen zwei Homepages vorgestellt und an ihnen die Funktion der virtuellen Webpräsenz für die Mädchen aufgezeigt werden. Ausgewählt wurden zwei sehr unterschiedliche Homepages: Zum einen die von Frozen¹⁰, einem 16-jährigen Mädchen, dass sich auf einer Baukasten-Page der Netzöffentlichkeit mitteilt. Sie, die sich selbst als „Freak“ bezeichnet, lässt uns an sehr intimen Gedanken und Gefühlen teilhaben. Sie nutzt die Page, um persönliche Unsicherheiten und Ängste mitzuteilen und ungelebte Facetten ihres Ichs darzustellen. Die zweite Homepage ist von Moon. Moon ist 13 Jahre alt und nutzt die Homepage vor allem, um ihre Stärken zu präsentieren. Beide Webpräsenzen haben gemein:

10 Die Nicknames wurden anonymisiert.

- dass die Mädchen sich auf eine sehr persönliche Art und Weise darstellen und ganz bestimmte Selbstaspekte herausstellen,
- dass beide den Kontakt und Austausch suchen, wenn auch aus einer unterschiedlichen Motivation heraus.

5.1 „Frozens“ Homepage

Gleich auf der ersten Site ihrer Homepage teilt uns „Frozen“ mit, dass wir uns „auf einem kleinen Stück von ihr selbst“ befinden. Sie leitet ihre Site mit einem etwas umgewandelten Nina Hagen-Zitat ein: „that’s why the lady is a freak“ (im original heißt es „punk“). Sie hat das Zitat ausgewählt, weil sie Nina Hagen bewundert. Die ist ihrer Ansicht nach einfach „geil“, weil sie „rausfällt“. Man könnte ergänzen: genauso wie „Frozen“, die sich heute als „Freak“ bezeichnet und damit die Worte eines – wie sie sagt – „fürchterlich ekligen, doofen Typen“ aufgegriffen hat, der sie mit diesem Wort beschimpfen wollte. Das Wort „Freak“ hat sie positiv für sich umgedeutet, stolz sagt sie heute von sich, dass sie „ANDERS“, also gerne „Freak“ sei. Dieses Anderssein drückt sie auf der Homepage z.B. in der ungewöhnlichen Schriftwahl aus – dem Wechsel zwischen Groß- und Kleinschreibung in der Überschrift.

Eine wesentliche Rolle in „Frozens“ Leben spielt die Musik – immer noch der dominante Code für die Formation jugendkultureller Gruppen. Sie sagt selbst: „Musik bewegt einfach Welten für mich, egal in welcher Situation und Lebenslage, für Musik ist immer Platz. Musik macht alles besser!“ Über Musik schafft man Zugehörigkeiten – könnte man ergänzen.

Auf einer der nächsten Unterseiten gewährt uns „Frozen“ dann Einblicke in ihre – wie sie es sagt – „wirre Gedankenwelt“. Gleich zu Beginn weist sie darauf hin, dass sie viel über die Welt nachdenkt: „ich denke die meisten Menschen trauen mir das nicht zu, aber hier werde ich mal lustige Texte von mir veröffentlichen.“ So lustig lesen sich die folgenden Texte dann aber gar nicht, hier scheint es auf den ersten Blick vielmehr um eine Art von Selbst-Demaskierung zu gehen. Sie überschreibt ihre Rubrik mit „Wie ich so mein Leben sehe – Mein ganz persönliches Gefängnis“ und fährt fort: „Gefangen im eigenen Körper? Gefangen im eigenen Geist? Gefangen in einer Rolle, die einem gegeben wurde? Werden wir eingesperrt? Lassen wir uns einsperren? Bin ich an meiner eigenen Gefangenschaft Schuld?“

Im Folgenden nimmt „Frozen“ – die sich anfangs als „Freak“ – also anders denkende und auffällige Person dargestellt hat – dann eine gänzlich andere Position ein. Sie stellt sich nun eher als unzulänglich dar, als angepasst und willensschwach: „Ich will als Individuum gesehen werden, aber kann mich nicht so geben wie ich das gerne würde.“ Diese „Verstellung“ ihres Selbst, diese ungelebten Teile ihrer Persönlichkeit führen dazu, dass sie sich einsam fühlt, denn: „Wie soll jemand, der mich nicht

kennt einen Eindruck von mir gewinnen, welcher der Wahrheit entspricht, wenn ich 24 Stunden am Tag versuche, jemand anders zu sein?“ Interessant ist schon an dieser Stelle, dass sie das Netz bzw. die Homepage nutzt, um ein möglichst „reales“ Bild von ihrer Person zu vermitteln. Sie nutzt den Text, um sich – körperlos und unverbindlich – zu öffnen, aber auch um sich selbst zu finden. Die „Eindrücke in ihre wirre Gedankenwelt“ sind zwar ganz eindeutig an andere adressiert, sie helfen ihr aber auch, die eigenen Erfahrungen zu ordnen und zu verarbeiten. So fragt sie sich selbst auf der Homepage: „Woher weiß ich eigentlich, dass mich alle falsch einschätzen? Missverstehen?“ Oder fragt sich an anderer Stelle: „Bin ich wirklich ein Freak?“ Die vermeintliche Andersartigkeit belastet sie:

„Alle versuchen sich eine Meinung über mich zu bilden. Sie denken, die könnten das. Sie kennen mich nicht, vielleicht wollen sie mich gar nicht kennen lernen, aber das wäre OK, aber sie bewerten mich von Tag zu Tag. Aber sie haben keine Ahnung! Wissen nicht, dass die Angst zu versagen, die Angst vor dem Spott der Menschen Druck erzeugt. Und schon versuche ich mich wieder zu verstecken, nicht aufzufallen. Ich weiß, dass ich nicht so bin wie die anderen, aber ich versuche so zu tun und eigentlich klappt das ganz gut.“

Zwei Sätze später bezeichnet sie sich selber wieder als feige: „Ich beneide die Leute, die durch ihre Meinung auffallen und sich nicht so verkriechen wie feige Menschen wie ich“. Sie endet resigniert,

„ich werde niemals jemanden von meinen Gedanken erzählen können, immer alleine da stehen, ohne je probiert zu haben, Menschen zu finden, die wie ich sind, die meine Gedanken verstehen oder sogar meine Ansichten teilen. Ich werde mein ganzes Leben lang gefangen sein, aber ich sollte mich nicht daran stören, sonst würde ich verbittern.“

An dieser Stelle wird sehr schön deutlich, wie sie durch ihre virtuelle Identität ihre „reale“, „leibliche“ Fassade durchbrechen kann. „Frozen“ teilt sich mit, versteckt sich nicht mehr, signalisiert, dass sie den Austausch sucht. Das virtuelle Zuhause lädt zu Rückmeldungen ein, zum einen durch das Gästebuch, zum anderen durch die E-Mail-Funktion.

Auf den Folgeseiten positioniert sich „Frozen“ dann weiterhin zum Tierschutz, sie bezeichnet sich als „aktive Tierschützerin“ und verortet sich in der Antifa, mit dem Motto „Gib Nazis keine Chance“. Weiterhin stellt sie sich als „absoluten Fernsehfan“ dar und präsentiert dann – sehr typisch für eine Mädchen-Site – ihre beste Freundin mit den Worten „Eigentlich ist eine kleine Seite viel zu wenig für eine sooooo süße beste Freundin wie dich... Du bist die Beste ... ich werde Dich nie vergessen“. In den anderen Rubriken dreht es sich dann z.B. um Literatur. Hier spricht „Frozen“ eine weitere Funktion an, die die Homepage für sie hat, eine Ventilfunktion: „Literatur ist alles Geschriebene. Sogar diese Ho-

mepage ist in gewisserweise also Literatur. Vielleicht gefällt euch hier was, ich beschäftige mich viel mit Geschriebenem und schreibe auch selber gern, für mich sind geschriebene Worte oft ein gutes Ventil.“ Sie verweist auf zwei Bücher. Wobei sie für eines auch schon eine Rezension auf *LizzyNet* geschrieben hat (die sie natürlich verlinkt). Weiterhin hat sie eine Rubrik zu „Philosophie“ und eine zu Gebeten – unter dem Stichwort „LIL’Prayer“ angelegt.

Zusammenfassend zeigt sich, dass die Homepage bei „Frozen“ vielfältige „Funktionen“ erfüllt, einige davon spricht sie selber direkt an:¹¹

Sozialfunktion:

„Frozen“ sucht den Austausch mit Personen, die ähnlich denken wie sie, die ähnliche Unsicherheiten plagen, die dann aber auch Mut machen, weil sie zeigen, dass sie nicht allein mit ihren Sorgen und Selbstzweifeln ist – einsam ist. Ihre Site ist somit Ausdruck ihrer Einsamkeit und zugleich aber auch ein Schritt aus dieser Einsamkeit heraus. Interessant ist, dass sie, unabhängig davon, ob Rückmeldungen kommen, die Mitstreiterinnen bereits im Vorfeld antizipiert, ihr Gegenüber direkt anspricht und durch ihre Site „führt“.

Selbstreflexion und Selbstkonstruktion:

„Frozens“ Homepage ist ein Ort, an dem sie sich selbst bespiegelt und in gewisser Weise neu und anders entwirft. Sie baut sich quasi patchworkartig aus vielen einzelnen Fragmenten ihr eigenes Selbst zusammen, rekonstruiert und strukturiert für sich relevante Themen und Ereignisse, positioniert sich zu der Welt draußen und inszeniert sich öffentlich als *Freak*. Insbesondere in ihren „wirren Gedanken“ kommt zum Ausdruck, dass sie sich in ihrer Situation im realen Leben nicht wohl fühlt, weil sie bestimmte Selbstaspekte nicht ausleben bzw. ihre „Andersartigkeit“ im „real life“ nicht lustvoll ausprobieren kann. Sie fühlt sich „gefangen in einer Rolle“, sucht aber offensichtlich weiterhin nach Möglichkeiten, um aus der Rolle auszubrechen. Die Sorgen und Probleme, die „Frozen“ auf ihrer Homepage anspricht, verweisen auf die Schwierigkeiten, die Mädchen zwischen Kindheit und Erwachsenenstatus zu bewältigen haben. Sie müssen lernen, sich in ihrem Körper wohl zu fühlen („Frozen“ spricht von der „Gefangenheit im eigenen Körper“), eine vermeintlich konsistente Geschlechtsidentität hervorzubringen („Frozen“ spricht hier von der „Gefangenschaft in einer Rolle“ und vom Druck, der sie dazu zwingt, sich zu verstecken), ein eigenes Normen- und Wertesystem aufzubauen und – im Prozess der Ablösung von ihren Eltern – neue Zugehörigkeiten zu entwickeln („Frozen“ hat Angst „immer alleine da zu stehen“, und ih-

11 Ausführlich zur Bedeutung von virtuellen Mädchenräumen für die Identitätsarbeit von Mädchen vgl. Tillmann 2006a.

re „Ansichten mit niemandem teilen zu können“). Auf der Homepage, veröffentlicht in einem geschützten Mädchenraum, findet sie offenbar die Möglichkeit über ihre Ängste und widersprüchlichen Selbstaspekte zu reden. Hier kann sie über sich selbst verfügen, kontinuierlich an einem eigenen Selbstentwurf, fern von männlicher Begutachtung und Zuschreibung aber auch fern von elterlicher Kontrolle, arbeiten.

„Frozen“ offenbart auf ihrer Homepage, dass sie noch kein angemessenes (geschlechter-)normatives Verhalten für sich gefunden bzw. habitualisiert hat. Ihre Unsicherheit und Angst vor der Übertretung der (Geschlechter-)Normen und die daraus resultierende freiwillige Selbsteinschränkung wird in ihren „wirren Gedanken“ sehr deutlich. In diesem Sinne stellt die Homepage eine experimentelle Selbstinszenierung dar, die zwar offenkundig noch sehr brüchig ist, aber durchaus – performative – Möglichkeiten zur Neustrukturierung der Persönlichkeit bietet. Das Beispiel zeigt, dass Mädchen die ihnen zugewiesene Subjektposition nicht einfach annehmen, sondern durchaus eigene Wege der Selbstkonstruktion suchen.

Ventilfunktion:

Nicht zuletzt spricht „Frozen“ dann selbst noch eine weitere Funktion der Homepage an. Für sie sind – wie sie selbst sagt – „geschriebene Worte oft ein gutes Ventil.“ Sie hat die Erfahrung gemacht, dass es ihr in vielen Situationen gut tut, sich Gedanken und Frust von der Seele zu schreiben. Diese Ventilfunktion erinnert an das alterstypische Tagebuchschreiben – in beiden Fällen wird jedenfalls ein expressives Medium genutzt, das in hohem Maß emotionale Funktionen übernimmt, zugleich der Selbstreflexion dient und auch eine parasoziale Interaktion mit generalisierten Anderen ermöglicht. Während Tagebücher jedoch ein sehr intimes Ausdrucksmedium sind, wenden sich Äußerungen im Netz an ein zwar unbekanntes, aber real existierendes Gegenüber. Hier finden offenbar Verschiebungen im Verhältnis von privat und öffentlich statt, die noch nicht hinreichend untersucht sind. Zu nennen wäre in diesem Zusammenhang auch der im Hinblick auf Datenschutz oft relativ bedenkenlose Umgang mit E-mails oder Chats, während der gleiche Inhalt bei herkömmlichen „mitlesbaren“ Kanälen wie z.B. Postkarten wohl immer noch sensibler gehandhabt werden dürfte.

5.2 „Moons“ Homepage

Um nun zu zeigen, welche weiteren Aspekte eine Homepage erfüllen kann, soll eine zweite Homepage vorgestellt werden, und zwar die von „Moon“. „Moon“ ist 13 bzw. knapp 14 Jahre alt und hat sich gleich am ersten Tage ihrer Mitgliedschaft auf *LizzyNet* mit Hilfe des HTML-Kurses eine eigene Homepage gebaut. Inzwischen hat sie mehrere Designs ausprobiert und vor

ein paar Monaten mit einigen anderen Mädchen zusammen einen Webring¹² gegründet, dem sich nur Mädchen anschließen dürfen, die ihre Sites nur mit einem Texteditor, also ohne komfortable Hilfsprogramme (wie z.B. Frontpage, Dreamweaver, WYSIWYG-Editoren) erstellt haben. „Moon“ motiviert ihre Entscheidung zur Homepage folgendermaßen:

„Einen richtigen Grund, warum ich meine Homepage gebaut habe, gibt es nicht. Ich habe Anfang 2002 *LizzyNet* entdeckt und da den HTML-Kurs. Irgendwie wollte ich so was können und außerdem war ich neugierig, ob das schwer ist. Deswegen fing ich dann auch mit dem Kurs an ... und weil mir kein besonderes Thema einfiel, machte ich halt eine typische Private-Page über mich. Dann wollte ich mein Können auch der ganzen Welt präsentieren ... Aus der heutigen Sicht war die Seite ziemlich primitiv, aber ich war richtig stolz darauf ... immer wieder kamen neue Versionen meiner Homepage raus, manchmal nach 5 Tagen, manchmal erst nach 5 Monaten. Als mir das Wissen aus dem HTML-Kurs von *LizzyNet* nicht mehr reichte, surfte ich zu SelfHTML.¹³ Außerdem suchte ich mir ein besseres Grafikprogramm, weil mir die Funktionen von Paint nicht mehr ausgereicht haben. So verbesserte sich mein Design (Grafiken an sich, aber auch die Zusammenstellung) und die HTML-Technik.“

In den folgenden Sätzen macht „Moon“ ihren Leser/innen wie folgt Mut:

„Zuerst sieht HTML total kompliziert aus, doch dann merkt man, dass es ein Schema gibt und dann wird es ganz einfach ... Wenn man eine eigene Homepage hat und die dann fertig ist, sieht man, dass es sich gelohnt hat, so viel Zeit da rein zu investieren. Die Homepage wird dann mit der Zeit auch ein Stück von einem selber.“

Auf ihrer alten Homepage sagt sie „Meine Homepage ist mir total wichtig. Zu wichtig vielleicht. Keine Ahnung. Ohne sie wüsste ich gar nicht, was ich am Wochenende machen sollte *scherz* :-).“¹⁴

Weiter im Zitat:

„Nee, ich finde es total genial mich hier mehr oder weniger kreativ austoben und schreiben zu können wie und was ich will ... ich find es auch immer sehr cool, wenn man um Hilfe gefragt wird. Klar, manchmal nervt es, aber in der Regel freu ich mich dann immer, wenn ich wem helfen kann. Außerdem wird man auch immer sehr nett belohnt; man darf das Design als erste sehen, wird ganz oben

12 Bei einem Webring handelt es sich um ein virtuelles Netzwerk von Menschen, die aufgrund eines gemeinsamen Interesses auf die Homepages ihrer Mitstreiter/innen verweisen. Hierzu wird ein eigens für den Webring kreierter Button verwendet, der in der Regel auf der Startseite platziert wird.

13 Bei „SelfHTML“ handelt es sich um das im Netz frei zugängliche Lehrbuch über HTML von Stefan Münz.

14 Hier benutzt Moon ein so genanntes Aktionswort (*scherz*) und ein Emoticon :-). Beide Zeichen kommentieren die Aussage bzw. die Gefühlslage der Schreibenden und substituieren damit Mimik und Gestik einer Face-to-Face-Kommunikation.

gegrüßt und so. Und lernt immer nette Leute kennen *zu'nen paar lizzys schiel*. Das Nervege ist, dass ich ständig als wandelnde SelfHTML Such- und Erklärmaschine missbraucht werde (*grins* sehe da grad ein paar ganz klein werden – zu eurer Beruhigung: ihr seid auszuhalten, sonst würde ich das nicht machen – aber lernt endlich mal zu LESEN).“

Ähnlich wie bei „Frozen“ erfüllt die Homepage bei „Moon“ vielfältige „Funktionen“. „Moon“ – noch einige Jahre jünger, vor kurzem erst aufs Gymnasium gewechselt – geht es dabei allerdings weniger darum, ungeliebte Selbstaspekte zu präsentieren und zu kommunizieren, sondern sie nutzt das Netz, um auf ganz bestimmte Selbstaspekte aufmerksam zu machen; Aspekte, auf die sie stolz ist und die für sie auch den Eintritt in die Community markiert haben. Entsprechend kommentiert und archiviert sie auf der Homepage ihre Entwicklungsschritte in HTML ganz detailliert und führt sich damit auch immer wieder vor Augen, welche Fortschritte sie gemacht hat („Archivierungsfunktion“). Im Homepagebau hat sie für sich offensichtlich ein Betätigungsfeld bzw. ein Hobby gefunden, in dem sie ihre „Kreativitätsschübe“ ausleben kann. Mit alledem wendet sich Moon nicht nur an ein imaginäres Gegenüber, sondern spricht auch ganz konkret Leute an. Sie sagt explizit, dass die Netzwelt ohne die soziale Komponente für sie uninteressant wäre („Sozialfunktion“). Über ihre Homepage bzw. ihre HTML-Kenntnisse hat sie Mädchen kennen gelernt und sich mit 13 Jahren einen Status als HTML-Expertin erarbeitet. Diese Programmierkenntnisse haben ihr die Anerkennung unter gleichaltrigen aber vor allem auch unter älteren Userinnen eingebracht („Expertinnenfunktion“).

Über die beiden vorgestellten Beispiele hinaus zeigt sich, dass die Homepages – „Ego-Trips“ oder „Ego-Sites“ – wie die Mädchen sie häufig selber nennen, für die Mädchen vielfältige Funktionen erfüllen. In erster Linie geht es darum, über sich selbst zu erzählen und sich selbst zu präsentieren. Wesentlich dabei ist, dass die Mädchen gänzlich allein und selbstbestimmt entscheiden, welche Selbstaspekte sie von sich preisgeben. Dabei können Aspekte in den Hintergrund treten, die im Face-to-Face-Kontakt bzw. in der konkreten Lebenswelt im Vordergrund stehen wie Zeichen und Symbole des äußeren Erscheinungsbilds, die z.B. bei „Frozen“ im realweltlichen Kontext eine sehr große Rolle spielen. Gedanken und Gefühle, also die innere Welt wird artikuliert, reflektiert und gleichzeitig auch anderen mitgeteilt. Gerade das Anders-sein-dürfen bzw. das So-sein-dürfen wie man wirklich ist – ein für Jugendliche oft virulentes Thema (vgl. das Interview mit „Anke“ in Sander/Vollbrecht 1985) – kann in der halbanonymen Sonderwelt des Netzes partiell ausgelebt werden. Ein Mädchen drückt dies auf der Startseite ihrer Homepage so aus:

„im Internet bin ich so ein bisschen fast das Gegenteil von dem was ich so alltäglich bin (was nicht heißt, das ich mich verstelle, sondern nur das ich meine

„andere Seite‘ hier ein wenig auslebe) ... wem dies hier nicht passt, es gibt noch viele andere schöne Seiten die ihr besuchen könnt...“ (Petra, 16 Jahre).

Die Mädchen nutzen die neue Form der Selbstpräsentation also, um sich darzustellen, aber auch um sich selbst zu bespiegeln und ungelebte Teile ihrer Persönlichkeit zu präsentieren und zu diskutieren. Allen Homepages liegt der Wunsch zugrunde, sich anderen (bzw. der virtuellen Gemeinschaft, in der man sich bewegt) mitzuteilen, neue Leute kennen zu lernen. Sie erhoffen sich Rückmeldungen auf die Selbstrepräsentationen und damit – untrennbar verbunden – die eigene Person.

6. ZUSAMMENFASSUNG

Die beiden Beispiele zeigen, welche neuen Potentiale der Wirklichkeitserprobung das Internet für Mädchen bereithält. Die Mädchen nutzen die virtuellen Gestaltungsspielräume für die Präsentation und Kommunikation selbst bestimmter Aspekte der eigenen Person sowie für die Gründung neuer Unterstützungszirkel bzw. die Schaffung neuer Zugehörigkeiten.

Die neuen Betätigungsfelder zeichnen sich dadurch aus, dass sie extrem offen sind und alters-, milieu- bzw. kulturübergreifende Begegnungen – gelegentliche Kontakte als auch neue Beziehungsformen – möglich machen. Auch lassen die eigene Unsichtbarkeit und anfängliche Anonymität (u.a. durch den Nickname) viel Unverbindlichkeit zu und schaffen damit ebenfalls ideale Voraussetzungen, um sich auszuprobieren, gelebte und ungelebte Selbstaspekte zur Schau zu stellen und mitzuteilen, ohne Angst haben zu müssen, wirklich – mit realen Konsequenzen – zu versagen. Im virtuellen Raum wird es möglich, auf anonyme und unkomplizierte Weise die eigene Handlungsorientierung abzusichern. Die Mädchen können sich hier vermeintlich private Räume einrichten und darin die eigenen Interessen, Ängste und Wünsche kommunizieren. Die Ausstaffierung ihrer Homepage, also die Auswahl wesentlicher Selbstaspekte, wie z.B. Musik, virtueller Poster, Online-Tagebücher, ist dabei gänzlich ihnen überlassen. Sie erzählen ihre Geschichte, die sich aus verschiedenen Einzelfragmenten zusammensetzt, versuchen sie im Austausch mit anderen zu verstehen und integrieren diese letztlich in ein für sich stimmiges Selbstkonzept. Im Rahmen der Community schaffen sie damit nicht nur neue Räume, sondern auch neue Zugehörigkeiten.

LITERATUR

- Beyer, Marlen (2006): Fan-Fiktion im Internet. „Hier nehmen Fans das Schicksal ihrer Lieblinge selbst in die Hand.“ In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 119-132.
- Eckert, Roland; Reis, Christa; Wetzstein, Thomas A. (2000): „Ich will halt anders sein wie die anderen!“ Abgrenzungen, Gewalt und Kreativität bei Gruppen Jugendlicher. Opladen: Leske + Budrich.
- Eckert, Roland; Vogelgesang, Waldemar; Wetzstein, Thomas A.; Winter, Rainer (1991): Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. Opladen: Leske + Budrich.
- Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas (2005): Medienverhalten Jugendlicher 2004. Neueste Ergebnisse der JIM-Studie Jugend, Information, (Multi-)Media. In: Media Perspektiven, Nr. 07/2005, 320-332.
- Gerhards, Maria; Mende, Annette (2005): Offliner: Zwischen interessierter Annäherung und bewusster Distanz zum Internet. ARD/ZDF-Offline-Studie 2005. In: Media Perspektiven, Nr. 08/2005, 380-395.
- Gräf, Lorenz (1997): Locker verknüpft im Cyberspace. Einige Thesen zur Änderung sozialer Netzwerke durch die Nutzung des Internet. In: Gräf, Lorenz; Krajewski, Markus (Hg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt/Main und New York: Campus, 99-124.
- Groß, Melanie (2006): „All genders welcome“ – Ladyfeste im Netz. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 77-88.
- Gross, Friederike von (2006): Das Netz der Gothics: Die schwarze Szene im Internet. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 103-118.
- Hitzler, Ronald; Bucher, Thomas; Niederbacher, Arne (2001): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. Opladen: Leske + Budrich.
- Hugger, Kai-Uwe (2006): Kommunikative Zwischenwelten. Über deutsch-türkische Jugendliche im Internet, Identität und transnationale soziale Räume. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 183-199.
- Münch, Thomas (2006): Sammeln, Tauschen und mehr. Jugendliche Musiknutzer on- und offline. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 133-148.
- Mutzel, Johanna (2005): „Die Macht von Dreien...“ Medienhexen und moderne Fanggemeinschaften. Bedeutungskonstruktionen im Internet. Bielefeld: transcript.
- Mutzel, Johanna (2006): Fanggemeinschaften im Internet: Fanspace – Fanplace – Fanstage. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyber-

- space – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 65-76.
- Rheingold, Howard (1994): Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn: Addison-Wesley.
- Rheingold, Howard (1993): The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Reading/Mass.: Addison-Wesley. Abrufbar im Internet, URL: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html> [Zugriff: 30.05.2006]
- Rössler, Patrick (1998): Informations- und Meinungsbildung am elektronischen schwarzen Brett. In: Prommer, Elisabeth; Vowe, Gerhard (Hg.): Computervermittelte Kommunikation. Öffentlichkeit im Wandel. Konstanz: UVK Medien, 113-139.
- Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf (1985): Zwischen Kindheit und Jugend. Träume, Hoffnungen und Alltag 13- bis 15-Jähriger. Weinheim: Beltz.
- Schildmann, I.; Wirausky, H.; Zielke, A. (1995): Spiel- und Sozialverhalten im MorgenGrauen. URL: <http://www.mud.de/Forschung/verhalten.html> [Zugriff: 30.05.2006]
- Seidler, Kai (1994): Computerfreaks like 2 party. Relay Parties zwischen Virtualität und Realität. Berlin: WZB (Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung)
- Tillmann, Angela (2006a): Girls in Cyberspace: An Evaluation of an Online Community Supervised by Media Educationalists. In: Hipfl, Brigitte; Hug, Theo (Hg.): Media Communities. Münster u.a.: Waxmann, 211-230
- Tillmann, Angela (2006b): Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen. In: Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (Hg.): „Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten“. Frankfurt/Main: Peter Lang, 33-50.
- Tillmann, Angela; Vollbrecht, Ralf (2003): „LizzyNet“. Evaluation der Lern- und Kommunikationsplattform für Mädchen von Schulen ans Netz e.V. TU Dresden: Abschlussbericht (unveröffentlicht).
- Utz, Sonja (1996): Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern. Diplomarbeit. URL: <http://www.Tuchemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/utz/diplo1.htm> [Zugriff: 30.05.2006]
- Thiedecke, Udo (Hg.) (2000): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdiskussionen. Opladen: Leske + Budrich.
- Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.