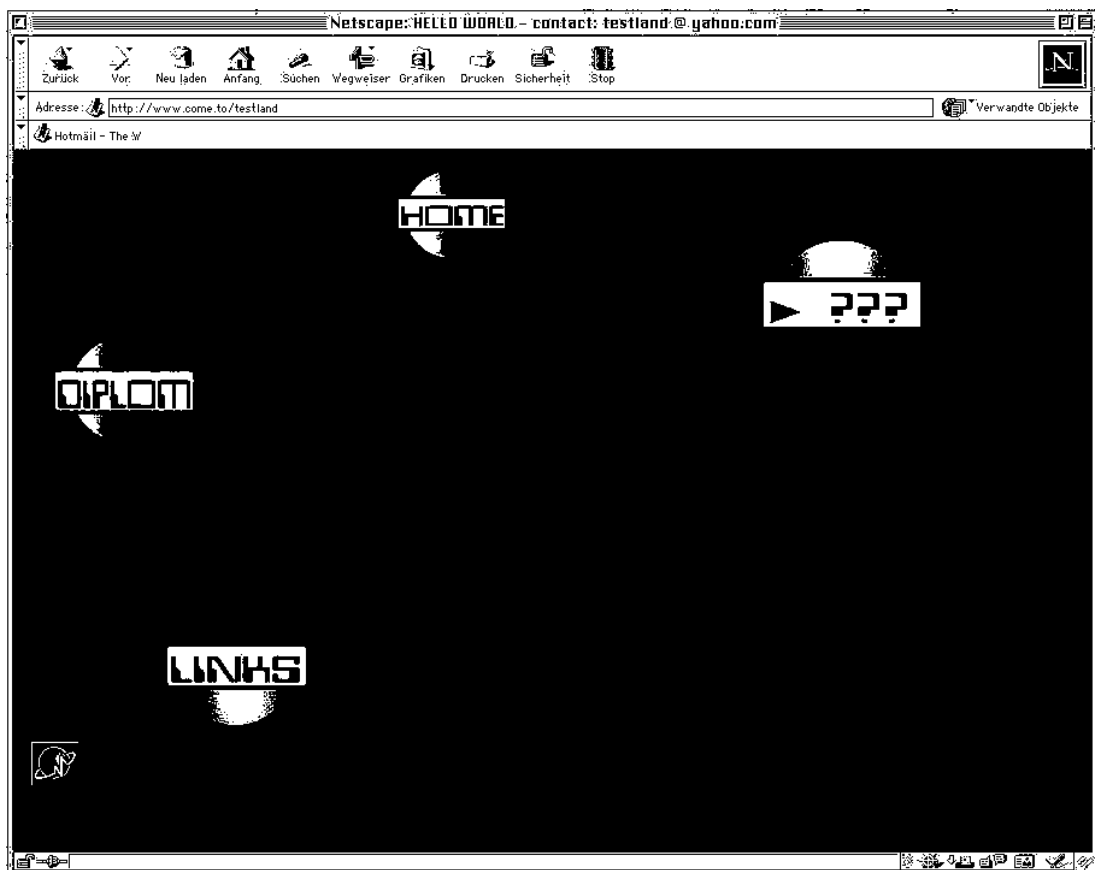


# Hello World

Eine Bestandesaufnahme der Internetnutzung in der offenen Jugendarbeit im Grossraum des Kantons Zürich



Diplomarbeit an der Höheren Fachschule für soziokulturelle Animation  
HFSSKA, Zürich  
Kurs 14, 1996-2000

Monique Cornu - E-Mail: [testland@yahoo.com](mailto:testland@yahoo.com)

	Seite
0. Einleitung	3
1. Definition und Funktion der soziokulturellen Animation	6
1.1 Internet als neues Medium	7
1.2 Internetnutzung in der soziokulturellen Animation:	9
1.2.1 Technische Kompetenz	9
1.2.2 Vernetzung	9
1.2.3 Öffentlichkeitsarbeit	10
2. Internet - Ein Netzwerk der besonderen Art	12
2.1 Netzwerkdefinition im Internetbereich	12
2.2 Netzwerkdefinition im Sozialbereich	13
2.3 Internet als soziales Netzwerk	15
3. Zugang zum Internet	18
3.1 Computer/Software	18
3.2 Anschluss	20
3.3 ISP - Internet Service Provider	20
4. Internetdienste	23
4.1 E-Mail (Electronic Mail)	23
4.2 News (Netnews, Usenet-News)	24
4.3 IRC (Internet Relay Chat)	25
4.4 FTP (File Transfer Protocol)	25
4.5 Telnet (Telecommunicationnetwork)	26
4.6 MUD (Multi User Dungeon)	26
4.7 WWW (World Wide Web)	26
5. Geschichtliche Daten zum Internet	29
6. Auswertung der Fragebogen	34
6.1 Persönliche Erläuterungen zur Auswertung:	39
6.1.1 Internetanschluss	40
6.1.2 Finanzielle Aspekte	41
6.1.3 Chatten	42
6.1.4 Begleitung/Kontrolle	43
6.1.5 Projektbezogene Erfahrungen	44
6.1.6 Persönlicher Bezug	45
7. Glossar	47
8. Schlusswort	53
9. Literaturverzeichnis	54

## 0. Einleitung

Anlässlich eines Treffens mit Jugendarbeitern, bei dem verschiedene Aspekte unseres Berufsfeldes besprochen wurden, löste ich mit einer Frage bezüglich Internetnutzung in Jugendhäusern eine Grundsatzdebatte aus. Die von teilweise starken Emotionen geprägte, mit hoher Intensität geführte Debatte, bei der die Gefahren und Chancen dieses neuen Mediums zur Sprache kamen, hinterliess bei mir gemischte Gefühle.

Den einen schien die rasche Aufschaltung innerhalb ihres Arbeitsfeldes in das globale Kommunikationsnetz ein wichtiger, unausweichlicher Schritt zu sein. Sie vertraten den Standpunkt, dass gerade in den Jugendtreffs jene Jugendlichen verkehren würden, die Zuhause aus finanziellen, aber auch aus kulturell bedingten Gründen über keinen Zugang verfügen würden. Es gehöre deshalb mit zum Auftrag der heutigen Jugendarbeit, diesen Zugang zu gewährleisten und zu unterstützen. Das Internet würde heutzutage in verschiedensten Bereichen ein wichtiges Hilfsmittel darstellen.

Der Widerstand, der vor allem auf der Befürchtung basierte, dass negative Einflüsse, in Form von jugendgefährdenden Inhalten wie Pornographie, Rassismus oder Gewalt, Jugendliche in ihrer Entwicklung stören würden, kam von den Kritikern. Diese Stimmen, die sich in ihrer Form sehr wohl auf die pädagogischen Erklärungsmuster abstützen wussten, vertraten deutliche Positionen. Positionen, die sich aber dann, wenn auf das Medium selbst eingegangen wurde, zu sehr auf angestammte, in dem Sinne geradezu traditionelle Muster bezogen.

Diese jetzt eher harsch wirkende Beurteilung, begründet sich auch auf dem Faktum, dass ich die Position der Kritiker den rasanten Entwicklungen im nahen Ausland gegenüberstelle, wo neue Technologien im Sozialbereich handlungsorientiert eingeführt worden sind.

Der Wahl meines Diplomthemas liegt dieser Diskurs zugrunde. Im Berufsfeld der Soziokulturellen Animation wird man immer wieder mit Themen, die mit einem gesellschaftlichen Wandel einhergehen, konfrontiert.

**Eigene Normen und Werte fliessen automatisch in das Berufsverständnis hinein. Diese müssen mitunter stets reflektiert werden, so dass der gesellschaftliche Wandel als Herausforderung und nicht als Bedrohung wahrgenommen werden kann.**

**Das bedeutet nicht, dass gesellschaftlichen Strömungen und Trends nicht auch mit Skepsis und Widerstand begegnet werden kann.**

**Die Realität sollte dabei jedoch nicht ausser Acht gelassen werden.**

Jugendliche setzen sich heutzutage in geradezu unbeschwerter Art und Weise mit den ihnen angebotenen Medien auseinander. Sie haben begonnen zu spielen, surfen, chatten, bevor in der Erwachsenenwelt die Diskussion über mögliche Auswirkungen richtig angelaufen ist.

Die Verunsicherung mancher Erwachsenen ist gross. Ihr Wissen und ihre Erfahrung ist oft geringer. Berührungängste im Umgang mit dem Computer sind zu beobachten.

**Dort verlange ich eine gezielte Auseinandersetzung jedes Einzelnen, um einer von vornherein gegebenen defensiven Grundhaltung ausweichen zu können. Dies gilt speziell auch für das Berufsfeld der soziokulturellen Animation .**

Da ich diese Forderungen an die in der soziokulturellen Animation tätigen Berufsleute stelle, spreche ich dem technischen Teil dieser Arbeit eine grosse Gewichtung bei.

Es ist mir ein Anliegen dem Leser einen Einblick in diese Welt zu vermitteln, ihm bewusst zu machen, dass es sich beim Internet zwar um eine hochkomplexe Materie handelt, die Anwendung in der Praxis jedoch für jedermann möglich ist.

Ich werde meine persönlichen Erfahrungen, wie auch praktische Ansätze in die Arbeit einflechten. Einen eigentlichen Leitfaden für die Praxis gibt es jedoch nicht. Die Möglichkeit das Medium zu nutzen, hängt immer auch vom Wissensstand der jeweiligen Bezugsperson im Rahmen der ständigen technischen Weiterentwicklungen ab.

Im ersten Kapitel dieser Arbeit werde ich mich mit der Definition und Funktion der soziokulturellen Animation auseinandersetzen. Ebenso werde ich mich der Frage widmen, wieso dem Internet der Begriff **neues Medium** obliegt. Dieses Kapitel zielt darauf hin, das gewählte Thema in Bezug zur soziokulturellen Animation zu setzen. Die Schnittstelle, bei der die Auseinandersetzung mit dem Medium Internet in diesem Berufsfeld eine wichtige Rolle spielt, soll hier Thema sein.

Im zweiten Kapitel werde ich den Begriff **Netzwerk** von der technischen, wie auch von der sozialen Warte aus definieren. Einen weiteren Teil dieses Kapitels widme ich der Beweisführung einer von mir aufgestellten Hypothese, welche das Internet als soziales Netzwerk betrachtet.

Da staunt der Laie, und der Fachmann wundert sich: Im dritten Kapitel werde ich aufzeigen, was alles beim **Zugang** ins Internet benötigt wird.

Das vierte Kapitel dient der Beschreibung einzelner **Internetdienste**.

Im fünften Kapitel werde ich, als Weiterführung des vierten, die langjährige **Geschichte und Entwicklung** des Internets und seiner Dienste erklären.

Im sechsten Kapitel werde ich zu einer im Zusammenhang mit dieser Diplomarbeit gestarteten **Umfrage** Stellung nehmen. Die Rücksendungen sollen ausgewertet und entsprechend gedeutet werden. In einzelnen Unterkapiteln lege ich meine **persönlichen Gedanken** zu **Chancen und Gefahren** sowie der **Zukunft** des Internets dar.

Das siebte Kapitel wird in Form eines **Glossars** verfasst sein. Der Leser soll stets die Möglichkeit haben, bei allfälligen Verständnisschwierigkeiten technischer Art, auf diese Hilfe zurückzugreifen. Begriffe, die im Glossar näher erklärt werden, werden im Text fett markiert sein. Firmennamen werde ich mit der Schreibung von Grossbuchstaben speziell herausheben.

Das **Schlusswort** wird die Arbeit abrunden. Dabei werde ich nochmals auf die Zielsetzung der gesamten Diplomarbeit hinweisen.

Der grafischen Gestaltung dieser Arbeit, liegt die Idee der Anordnung eines Hypertextes zugrunde. Durch die jeweiligen Verästelungen (Links) zum Inhaltsverzeichnis wird man in ein anderes Kapitel geführt um dort weitere Zusammenhänge zum angeschnittenen Thema zu finden.

Des besseren Verständnisses wegen, habe ich mich entschieden nur eine Form, in diesem Fall die männliche (er, man, etc.), zu benützen. Dies soll keinen Einfluss auf die Aussage der Arbeit haben.

Tatsächlich ist das Internet, wie viele andere Bereiche, von Männern dominiert, was ich innerhalb dieser Arbeit jedoch nicht zum Thema machen möchte.

# 1. Definition und Funktion der soziokulturellen Animation

Das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation ist im Vergleich zum Berufsfeld der Sozialarbeit eine relativ neue Erscheinung. Eine allgemeingültige Definition und Funktion existiert nicht, und ist auch aus der noch jungen Geschichte, die ich in folgendem Abschnitt kurz streifen werde, nicht ersichtlich. Ich beziehe mich dabei ausschliesslich auf die Entwicklung in der Schweiz, welche stark von Definitionen aus Deutschland und Frankreich geprägt wurde.

In den Sechzigerjahren fanden in der Romandie erste Diskussionen, von der französischen Animationsbewegung geprägt, statt. Anfangs der Siebzigerjahre begann sich auch die Deutschschweiz mit Animationsansätzen aus der deutschen Freizeitpädagogik auseinanderzusetzen. Diese beiden kontroversen Konzepte fanden erst beim Zusammenschluss der Schweizerischen Ausbildung in soziokultureller Animation (KOSSA) eine gemeinsame institutionalisierte Form. Inhaltlich wurde abschliessend Folgendes festgehalten:

*”Soziokulturelle Animation ist eine soziale Aktion, welche sich in verschiedenen Aktivitäten ausdrückt, abhängig von den sozialen, kulturellen und politischen Bedingungen und Möglichkeiten der betroffenen Bevölkerung. Diese Aktion zielt darauf ab, die betroffenen Gruppen zu strukturieren und zu aktivieren, um die von diesen Gruppen beabsichtigten sozialen Veränderungen zu erreichen. Die Teilnahme beruht auf Freiwilligkeit, und die Aktion findet auf der Basis demokratischer Strukturen statt. Die Mittel der Aktion sind Methoden der aktivierenden Pädagogik, welche die Mitbeteiligung stimulieren.”*  
(Moser, Müller, Wettstein, Willener 1999:20)

Soziokulturelle Animation ist immer in einen gesellschaftlichen Kontext eingebettet. Individuen, die sich in der Gesellschaft bewegen, sollen aktiv teilhaben, das heisst nicht bloss Opfer von Entwicklungen sein, sondern durch die Mithilfe der Animation auch zu Tätern werden.

An diesem Punkt wurde die Diskussion mit folgenden Fragen weitergeführt:

Welche gesellschaftliche Funktion hat die Animation ?  
Ist sie dabei eher auf Seite der Minderprivilegierten zu positionieren ?  
Versucht sie Interessen zum Durchbruch zu verhelfen oder zwischen den Parteien einen fairen Konflikt-und Vermittlungsprozess zu sichern ?

Das Spannungsfeld, welches die Animation in sich birgt und immer wieder zu Diskussionen führt, liegt dem Umstand zugrunde, dass Animatoren mehrheitlich von politischen Institutionen angestellt sind, die ein Machterhaltungsinteresse in sich bergen. Die Interessen des Arbeitgebers sind oft nicht kongruent zu den Bedürfnissen der Zielgruppe, die von einem Angebot Gebrauch macht.

Diese Fragestellungen und Diskurse führten schliesslich zu folgenden Funktionsbezeichnungen der Animation. Diese bilden derzeit die Grundlagen der Animationsausbildungen in der Deutschschweiz :

-Integrationsfunktion: Kommunikation zwischen verschiedenen Individuen, Gruppen und Kulturen ermöglichen und stimulieren.

-Partizipationsfunktion: Alte Formen der gesellschaftlichen und kulturellen Beteiligung aktivieren und neue Beteiligungsformen mit ihren Adressaten kreieren und durchsetzen.

-Vernetzungsfunktion: Aufbau sozialer und kultureller Netzwerke unterstützen und begleiten.

-Funktion des Zeitmanagements: Gestaltungsmöglichkeiten freier Zeit für gesellschaftliches und kulturelles Engagement fördern und unterstützen, und somit zur Erhöhung der Kompetenz im Umgang mit Freizeit beitragen.

-Edukative Funktion: Primär im ausser-und nachschulischen Bereich Bildungs- und Lerngelegenheiten erschliessen und anbieten.

-Enkultorative Funktion: Selbstwahrnehmung, Selbstdarstellung und kulturellen Austausch fördern und somit das Hineinwachsen von Individuen und Gruppen in die Kultur der sie umgebenden Gesellschaft fördern und erleichtern.

-Ressourcenerschliessende, soziokulturelle Ausgleichsfunktion: Die Vernetzung vorhandener Ressourcen erschliessen, so dass diese zum Tragen kommen, und Ausgleichsfunktionen wahrgenommen werden können.

-Funktion der Kritik und der Solidarität: Hilfe leisten, Kritik an gesellschaftlichen Missständen zu artikulieren, und somit die Grundlagen zur Aktivierung von Solidarität schaffen.

-Präventionsfunktion: Gesellschaftliche Problemlagen frühzeitig wahrnehmen und informierend, unterstützend und ausgleichend zu deren Bearbeitung Beiträge leisten, und so zur Verhinderung ihrer Chronifizierung beitragen. (vgl. Moser, Müller, Wettstein, Willener 1998:20-23)

Die Diskussionen um Funktions- und Definitionsweisen der soziokulturellen Animation ist, wie bereits angetönt, von verschiedenen Richtungen abgeleitet und immer den neuesten Entwicklungen unterworfen, und somit auch in stetiger Veränderung begriffen.

## 1.1 Internet als neues Medium

Der Ursprung des Internets, welches in den letzten zwei, drei Jahren als neue Errungenschaft und zukunftssträchtiges Medium angepriesen wurde, liegt in Tat und Wahrheit einiges länger zurück.

Auch sind die verschiedenen Formen der Nutzung seit längerer Zeit eine Realität, beziehungsweise eine neugeschaffene uns vorher unbekannt Form der Realität.

Was also verbirgt sich hinter dem Begriff "neues Medium" ?

In den Achtzigerjahren veränderten sich, getragen vom rasanten technischen Fortschritt, die Nutzungsmöglichkeiten einiger Medien (zb. Fernsehen) stark. Aus einem früheren Kontext herausgehoben und durch Kapazitätserweiterung und zunehmende Kommerzialisierung zählte man sie fortan zu den neuen Medien. Gekennzeichnet sind die neuen Medien durch bestimmte Merkmale wie Satellitenempfang, Glasfaserkabel, Fernmeldenetz, Bildschirmtext, et cetera.

Da die Geschwindigkeit im technischen Haushalt, sowie die damit verbundenen Neuerungen jedoch immerzu im Begriff waren/sind sich zu verändern, hat sich die Diskussion um Begrifflichkeiten rasch erschöpft und liess keine klaren Definitionen zu.

Die neuen Medien entwickelten sich aus den technischen Möglichkeiten alter Medien (Kabel-/Satellitenfernsehen). Eine Ausnahme bildete hier der Computer, beziehungsweise der Personal Computer (PC).

Die Computertechnik, kommt uns in vielen verschiedenen Anwendungen zu Gute (Uhren, Autos, Flipperkästen, etc.) . Der für uns gewohnte Zugang ist aber derjenige über den Personal Computer. Während wir bei einem Toaster das Steuerungsprogramm als integralen Bestandteil des Gerätes wahrnehmen, werden wir beim PC zum Nutzer. Dieser Umstand hat auch dazu geführt, dass der Computer sozusagen hoffähig wurde, in unsere Wohnungen Einzug hielt, während er in den Siebzigerjahren noch den schlechten Ruf eines unsichtbaren "Big Brothers" mit sich trug. Es ist daher weniger eine technische als mehr eine philosophische Frage, welche Geräte wir wie und wann als Computer betrachten.

Der Computer durchlief eine völlig eigenständige Entwicklungsphase und kann daher als neues Medium angesehen werden. Die Verbindung des Computers mit anderen Einzelmedien eröffnete uns neue Möglichkeiten.

Thomas Faschings Ausführungen zufolge ist ein neues Medium:

*Dann, wenn Medien durch computerisierte Verarbeitungsformen dem Konsumenten neue Nutzungsmöglichkeiten eröffnen. Auch die DFÜ (Datenfernübertragung) ist somit ein neues Medium; an Telefonnetze angebundene Computer erweitern die Nutzungsmöglichkeiten des Mediums."* (1997: 63)

Um sich ins Internet **einzu**loggen, muss eine **DFÜ** - Verbindung aufgebaut werden; somit kann das Internet als neues Medium eingeordnet werden.

Siehe Kapitel 4/5

## 1.2 Internetnutzung in der soziokulturellen Animation

Ich werde im Folgenden drei Punkte herausgreifen, um den Bezug herzustellen, wie und warum die Nutzung des Internets in der soziokulturellen Animation von Vorteil ist.

### 1.2.1 Technische Kompetenz

Soziokulturelle Animation ist, wie bereits erwähnt, immer aus einem gesellschaftlichen Kontext heraus zu verstehen. Während bis anhin die technischen Entwicklungen ein Teil der gesellschaftspolitischen Realität waren, schien die Entwicklung im Computerbereich aus dieser Linie auszubrechen und sich geradezu zu verselbständigen. Wissen, Kultur, Politik, Kommunikation, Alltag und Konsumgüter werden **online** angeboten und in einem so grossen Mass genutzt, dass man glauben könnte, die Gesellschaft habe über Generationen hinweg auf diese neue Entwicklung gewartet.

Die bis anhin geltenden Normen und Werte werden in einer neuen Art und Weise reflektiert, und somit auf eine Bewährungsprobe gestellt. Die bis anhin geltenden Verhältnisse zwischen Informationsanbieter und Nutzer verfließen. Jeder kann zum Informanten werden, jeder zum Nutzer. Landesgrenzen verlieren ihre Bedeutung, werden überschritten und von Sprachgrenzen abgelöst. Der Nutzer verkehrt nunmehr - dafür weltweit - in seinen Interessensgebieten.

Die Folgerung liegt nahe, dass Animatoren sich mit diesen Gegebenheiten aktiv auseinandersetzen sollten. Die Aneignung technischer Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien, wie dem Internet, können eine aktive und lebendige Auseinandersetzung vermitteln.

Durch die Auseinandersetzung mit neuen gesellschaftlichen Strömungen und Trends können innerhalb des Berufsfeldes der soziokulturellen Animation Problemlagen frühzeitig erkannt und auf diese fachgerecht und kompetent reagiert werden (Präventionsfunktion).

Siehe Kapitel 4/ 6.1.5 / 6.1.6

### 1.2.2 Vernetzung

Ein weiteres Thema, welches in der soziokulturellen Animation von Bedeutung ist, und bei dem das Internet neue Formen eröffnen könnte, ist die Vernetzung. Institutionen in diesem Berufsfeld sind oft mit unterschiedlichsten Partnern auf lokaler Ebene vernetzt (Politik, Vereine, Fachstellen, Schule, etc.)

Christian Engweiler zeigt unter anderem folgende Vorteile einer Vernetzung auf:

*”- Zugang zu einer grösseren Anzahl von Informationen, verbunden mit der Möglichkeit rascher auf Entwicklungen reagieren zu können  
- Steigerung der Effizienz und Qualität der Arbeit durch den Austausch  
- Erhöhung der Identifikation mit dem Berufsfeld  
- Gemeinsames selbstbewusstes Auftreten gegen aussen, Imagepflege  
- Koordination der Angebote oder der Öffentlichkeitsarbeit  
- Mögliche Zusammenarbeit in regionalen und überregionalen Projekten (gemeinsame Angebote als Reaktion auf die Mobilität der Jugend).”*  
(1997: 9-10)

Die Arbeit von Animatoren zeichnet sich oft durch ständige Arbeitsüberlastung aus. Überstunden liegen an der Tagesordnung. Bei der Kompensation dieser Zeit, werden oft andere Teammitglieder erneut mit Überstunden belastet. Da die tägliche Arbeit dennoch verrichtet werden muss, ist es schwierig aus diesem Kreislauf auszubrechen.

Hinzu kommt, dass traditionelle Formen einer Vernetzung meist zeitliche Kapazitäten erfordern, wie die Anreise zu Sitzungen, das Schreiben der Protokolle, Einladungsversände, das Bereitstellen von Räumlichkeiten, die Vorbereitung und Strukturierung einer Sitzung, et cetera.

Durch die Vernetzung via Internet in Form von **Online-Konferenzen**, **Newsgroups**, **E-Mail** könnte dem Abhilfe geschaffen werden. Der Zeitaufwand für Animatoren könnte somit erheblich verringert werden.  
(vgl. Engweiler 1997: 9-10)

---

Siehe Kapitel 4.1/ 4.2

### 1.2.3 Öffentlichkeitsarbeit

Ein nächster Bereich der konstant an Wichtigkeit zunimmt, ist bekannt unter dem Namen PR (Public Relations).

Dem Internet kommt in diesem Zusammenhang eine weitere Gewichtung zu. Da kulturelle Veranstaltungen, die vom Berufsfeld der soziokulturellen Animation angeboten werden, einem stetig wachsenden Konkurrenzangebot gegenüberstehen, wird die Frage, wie um Kundschaft aber auch um Sponsoren geworben wird, zu einem zentralen Bestandteil.

Angesichts des Trends, bei dem sich vermehrt Unternehmen, Institutionen aber auch Privatpersonen mit ihren Produkten, ihren Anliegen im **World Wide Web** präsentieren, muss sich auch die Animation mit dieser Art von Öffentlichkeit befassen. Das Internet bietet dazu unbestreitbar eine geeignete Plattform. Die jeweilige Institution kann ihr Angebot aktuell und umfassend allen Interessierten vorstellen. Dies ist eine ideale Ergänzung, in bestimmten Fällen gar eine

Alternative zu den teureren Werbemitteln wie grossformatige Plakate und "Flyer", die jedesmal neu gestaltet und gedruckt werden müssen.

Verbunden mit einem eigenen Auftritt ist auch die grafische Gestaltung, bei der heutzutage schon mit einfachsten Lösungen befriedigende Resultate erzielt werden können. Der Unterhalt einer Seite setzt jedoch voraus, dass jemand sich mit der Materie vertraut gemacht hat.

Eine wichtige Frage, die sich stellt ist, die der Platzierung einer **Homepage** im WWW. Um die berühmte Stecknadel im Heuhaufen zu finden, beziehungsweise um im Angebot von Millionen verschiedener Internetauftritte den Kontakt zwischen dem Anbieter und der Zielgruppe aktiv zu halten, ist die richtige Vernetzung (**Verlinkung**) eine Notwendigkeit. Diese Art von Vernetzung soll auf einer inhaltlichen, sowie auch auf regionaler Ebene geschehen.

Bei der Veranstaltung eines Rockkonzerts sollen zwar Rockfans weltweit sich über das Angebot informieren können, gesucht werden aber in erster Linie Leute, die vom Reiseweg her in der Lage sind das Konzert zu besuchen.

Siehe Kapitel 6.1.5

## 2. Internet - Ein Netzwerk der besonderen Art

Als der britische Forscher Barnes im Jahre 1952 den harten Konkurrenzkampf zwischen den auf den norwegischen Lofoten lebenden Küstenfischern und den grossen Fischereifabriken untersuchte, prägte er den Begriff Netzwerk. Damit umschrieb er den Zusammenschluss der Kleinunternehmen, die sich durch Ergänzung ihrer Synergien den Attacken der Fischmultis erwehren konnten.

Der Begriff des Netzwerks begegnet uns heute in verschiedensten wissenschaftlichen Disziplinen wie beispielsweise in der Psychologie, Soziologie, Informatik et cetera.

Zuerst werde ich mich den Begriffsdefinitionen von Netzwerken im Internetbereich widmen, dann denjenigen im Sozialbereich. Ziel dieses Kapitels ist es die aufgestellte Hypothese, das Internet sei ein soziales Netzwerk, zu verifizieren.

### 2.1 Netzwerkdefinition im Internetbereich

Guido Sterzing definiert ein Netzwerk folgendermassen:

*„Ein **Rechnernetz** ist der Verbund von räumlich mehr oder minder getrennten Rechnern oder Gruppen von Rechnern, die durch entsprechende Leitungen bzw. Verbindungen zum Zweck des Datenaustausches bzw. der Zusammenarbeit miteinander verbunden sind.*

*(Informationsaustausch, Gemeinsame Nutzung von Druckern, Örtliche Datenverteilung).“*

(1996:266-267)

Im Internetbereich unterscheidet man zwischen verschiedenen Netzwerktypen, die hierarchisch angeordnet sind:

#### **-LAN-** Local Area Network

Die unterste Ebene dieser Netzwerktypen bildet das LAN. Ein Lan vernetzt beispielsweise Computer einer Firma oder Institution miteinander. Da keine spezifischen Vorkenntnisse zur Nutzung nötig sind und eine Überschaubarkeit gewährleistet ist, ist die Handhabbarkeit relativ einfach.

LAN wird auch zunehmend mit dem Begriff **Intranet** besetzt.

Vernetzt man LAN's untereinander gelangt man in die nächst höhere regionale Ebene-MAN.

#### **-MAN-**Metropolitan Area Network

In dieser Ebene haben Firmen einer Region die Möglichkeit miteinander zu kommunizieren, das heisst Informationen können ausgetauscht, abgerufen und weiterverarbeitet werden, sofern eine Zugangserlaubnis besteht. Von dieser Ebene gelangt man in die dritte und höchste des Internets, die Ebene WAN.

### -WAN-Wide Area Network

Es handelt sich hierbei um Netzwerke, die Rechner auf einem Kontinent oder landesweit verbinden. Sie bilden das Rückgrat (**Backbone**) des Internet. Die Bewältigung der Datenmengen, die auf dieser Ebene ausgetauscht werden sind enorm, sodass hier enorm leistungsstarke Computer eingesetzt werden. (vgl. PC-Systemhandbuch 1996:269-270)

Beim Internet handelt es sich um eine Verbindung verschiedener Netzwerke, wie dies der Name schon ausdrückt (inter=zwischen / net=Netz). Zusammenfassend existieren also drei verschiedene Ebenen (WAN, MAN, LAN). Informationen werden von einem Netzwerk ins nächst höhere übermittelt, bis sie den Zielrechner erreichen.

Kommunikation im Internet geschieht über sogenannte **Protokolle**. Das **TCP**-Protokoll ist für die Aufteilung der Information in kleine Pakete zuständig, während die **IP**-Protokolle beziehungsweise die **DNS**-Adresse (Domain Name System) sich um die Empfängerlokalisierung sorgen. Die IP-Protokolle und die Domain-Adresse unterscheiden sich bloss dadurch, dass erstere durch Ziffern, letztere durch Kennwörter dargestellt werden. Das DNS-System ist um einiges benutzerfreundlicher. Eine Mehrzahl von DNS-Adressen enthält eine sogenannte Kennung, nach der eine logische Zuordnung möglich ist. (vgl. Persch 1998:12-14)

Beispiele:

von Endkennungen

.com=kommerzielle Organisationen  
.org= Organisationen

von Länderkennungen

.ch=Schweiz  
.de=Deutschland

Siehe Kapitel 4.2/ 5

## 2.2 Netzwerkdefinition im Sozialbereich

Bullinger /Nowak zitiert nach Keupp umschreiben ein soziales Netzwerk als die Tatsache, dass Menschen miteinander sozial verbunden oder verknüpft sind.

Anschliessend wurde versucht strukturelle und interaktionale Charakteristika eines Netzwerkes zu unterscheiden:

1) Zu den strukturellen Charakteristika werden Variablen, welche die Strukturen eines sozialen Netzwerkes beschreiben, gezählt, das wären:

- Verankerung
- Erreichbarkeit
- Dichte oder Verbundenheit
- Reichweite

2) Zu den interaktionalen Charakteristika werden Variablen, welche inhaltliche Beziehungen im sozialen Netzwerk analysieren, gezählt, wie:

- Inhalt
- Direktheit
- Dauer
- Intensität
- Häufigkeit

In der sozialen Netzwerkanalyse wurde der Begriff dazu verwendet Menschen, Gruppen und Institutionen darauf zu untersuchen, in welchen strukturellen und inhaltlichen sozialen Beziehungen sie zueinander stehen würden. Es ging darum nachzuweisen, welche Kontakte und Interaktionen unter Menschen, und zwischen Menschen und Institutionen, vorhanden wären.

Da der Begriff soziales Netzwerk für solche Untersuchungen immer noch zu allgemein gehalten war, wurden die Netzwerke nach Typ und Grösse unterschieden:

#### 1) Primäre oder mikrosoziale Netzwerke

Von primären oder mikrosozialen Netzwerken wird gesprochen, wenn eine Familie, Verwandtschaften oder Nachbarschaften oder auch der Arbeitsplatz daraufhin untersucht werden, welche Beziehungen ein Individuum in diesem Umfeld zu anderen Menschen pflegt.

Zielgruppen dieser sozialen Netzwerksgruppe sind Familien, Verwandte, Jugendliche, alleinerziehende Mütter, Behinderte, et cetera.

#### 2) Sekundäre oder makrosoziale Netzwerke

Bei sekundären Netzwerken ist der Untersuchungsgegenstand eine soziale Institution wie Kindergarten, Schule, Arbeitsplatz, Jugendtreff, Dienstleistungsbetriebe usw.

Man spricht hierbei auch von global-gesellschaftlichen Netzwerken, in die Individuen hineinsozialisiert werden, und die das Alltagsleben der Menschen mitprägen.

#### 3) Tertiäre oder mesosoziale Netzwerke

Bei diesen Netzwerken handelt es sich um eine mittlere Ebene zwischen den primären und den sekundären Netzwerken. Durch Veränderungen in den erstgenannten zwei Netzwerktypen wie erhöhte Scheidungsraten oder zunehmende Arbeitslosigkeit gewinnt der tertiäre Bereich zunehmend an Bedeutung. Zum tertiären Sektor zählt man Selbsthilfegruppen, Bürgerinitiativen, Vereine und Verbände, et cetera.

(vgl. Bullinger/Nowak 1998: 67-89)

In den letzten 200 Jahren hat sich in der westeuropäischen Gesellschaft ein Wandel vollzogen. Die zunehmenden Institutionalisierungs- und Individualisierungsprozesse führten dazu, dass sich Menschen heute in mehreren unterschiedlichen sozialen Netzwerken aufhalten. Die europäische

Gesellschaft lässt sich daraus als ein grosses gesellschaftliches Netzwerk verstehen, das wiederum viele kleinere Netzwerke in sich trägt. In diesen komplexen, sehr unterschiedlich miteinander verflochtenen sozialen Beziehungen organisieren die Individuen ihr Leben. Sie kommunizieren miteinander, holen sich Informationen, Unterstützung und Hilfe. Man kann heutzutage auch nicht mehr von einer Gesellschaft sprechen, in der das Denken und Handeln homogen abläuft. Die einzelnen Lebensstile und Lebenswelten sind in mehrfacher Hinsicht vielfältiger geworden beispielsweise betreffend der Kommunikation, der Regelmässigkeit von Kontakten und der Freizeitvergnügungen.  
(vgl. Bullinger/Nowak 1998: 56)

## 2.3 Internet als soziales Netzwerk

In diesem Abschnitt geht es um die Hypothese, welche beinhaltet, dass es sich beim Internet um ein soziales Netzwerk handelt.

Beim Vergleich der Netzwerkdefinitionen ist auffallend, dass bei beiden ein Verbund besteht, das heisst Menschen oder **Rechner** sind sozial oder räumlich miteinander verbunden oder verknüpft. Um die Verknüpfung von Rechnern zu gewährleisten braucht es jedoch Menschen, die diese bedienen und sich in übertragenem Sinne miteinander verbinden.

Menschen verbinden sich zum Zweck des Datenaustausches beziehungsweise der Zusammenarbeit wegen, zum Austausch von Informationen, als Unterstützung und Hilfeleistung.

Diese Umschreibungen finden wir sowohl im Internet- wie auch im Sozialbereich. Die Hauptaussage, die dabei jedoch von grösster Bedeutung ist, ist das Stattfinden von Kommunikation.

Durch die Erschliessung neuer Kommunikationsmöglichkeiten, wie dies mit der Nutzung von diversen Internetdiensten der Fall ist, entstehen Veränderungen in den Kommunikationsformen. Dies hat wiederum Folgen auf die Gesellschaftsstruktur. In diesen Veränderungen liegen vielfach auch die Vorurteile der Menschen gegenüber dem neuen Medium.

Die momentan geführten Diskussionen sind einerseits geprägt von Euphorie (Erlernung von spielerischen Umgangsformen innerhalb von Beziehungen, Möglichkeit zu Selbstdarstellungen), andererseits von pessimistischen Ansichten (Abhängigkeit, Verlust von realen Beziehungen, Identitätsverluste). Die Folgen dieser Veränderungen sind zu diesem Zeitpunkt nicht absehbar.

Bezüglich der Vehemenz, mit der Medien in einer noch nie dagewesenen Werbeflut die neuen und allesübergreifenden Kommunikationsformen der Zukunft anpreisen, nehme ich eine kritische Haltung ein.

Auseinandersetzungen und Diskussionen mit Jugendlichen sollten an diesem Punkt angesetzt werden, um den Einfluss computervermittelter Kommunikationsformen zu relativieren.

Im Folgenden werde ich die vormaligen, uns vertrauten Kommunikationsformen (Face-to-Face) mit denjenigen des Computers vergleichen.

In sozialen Netzwerken findet Kommunikation statt. Das Internet gilt als soziales Netzwerk.

Dies wird auch aufgrund folgender Umschreibung ersichtlich:

*„Wenn die „Virtualität“ der „Realität“ oder die „Netzwelt“ dem „wirklichen Leben“ (real life) gegenübergestellt werden, will man damit zu recht andeuten, dass sich soziale Erfahrungen „im Netz“ von denen „ausserhalb des Netzes“ unterscheiden und drückt sich doch insofern irreführend aus, als auch Netzkommunikation „echte“ soziale Kommunikation darstellt, durch die wir Wirklichkeiten konstruieren, Identitäten aushandeln, Beziehungen und Gemeinschaften bilden – oder dabei scheitern, wie das auch sonst so üblich ist.“*

(Grevenstein zitiert nach Döring, Nicola in Batinic, Bernad 1999:22)

Wo aber liegen die Unterschiede zwischen computervermittelter Kommunikation und der uns allen bekannten Form der Face-to-Face-Kommunikation?

Computervermittelte Kommunikation ist nichts anderes als eine technisch-evolutionäre Erweiterung der traditionellen Kommunikation.

In der Face-to-Face - Situation, von Angesicht zu Angesicht, kommen die Kommunikationspartner zur gleichen Zeit am gleichen Ort zusammen (Kopräsenz). Dabei werden verbale und nonverbale Botschaften ausgetauscht, wobei Sinnesmodalitäten wie Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen von enormer Wichtigkeit sind.

Der Unterschied bei computervermittelter Kommunikation liegt darin, dass diese über ein Medium verläuft (Telefon, Internet, etc.). Die Bedingung der Kopräsenz wird somit aufgehoben, dafür ergibt sich die Möglichkeit mit Menschen aus allen Teilen der Welt zu sprechen, sofern diese an ein Netz angeschlossen sind. Diesen Vorgang nennt man Telekommunizieren.

Die Telekommunikation wird nach zwei Formen unterschieden:

Asynchrone Telekommunikation:

Aufgezeichnete Botschaften werden mit zeitlicher Verzögerung zum Adressaten befördert, und erst dann von ihm rezipiert und beantwortet (E-Mail, Telefax).

Synchrone Telekommunikation:

Hierbei sind die Kommunikationspartner zeitgleich aktiv, und eine unmittelbare Reaktion ist möglich (Telefonieren, Chatten).

Im Internet kommen sowohl asynchrone wie auch synchrone Telekommunikationsformen zum Tragen. Der Kommunikationskanal kann in beiden Richtungen genutzt werden. Jeder Teilnehmer kann wählen zwischen der Rolle des Informationsproduzenten oder Konsumenten. Dies alles geschieht vor den Augen einer zugeschalteten Öffentlichkeit.

Kommunikation im Internet basiert auf Text, wobei auch im Umgang mit Text spielerische Möglichkeiten gefunden werden können.  
Wichtig dabei ist die gemeinsame Sprache.

Die Sprache des Internets ist von folgenden Umständen beeinflusst:  
Da das Netzwerk in Amerika entstanden ist, und seinen Schwerpunkt auch heute noch dort hat, ist die Hauptsprache Englisch.  
In den Anfangszeiten des Internets waren Speicherkapazität und Zeit rar, weshalb Botschaften schnell übermittelt werden mussten.

Daraus haben sich sogenannte **Akronyme** entwickelt.

Beispiele:

asap (as soon as possible) = sobald als möglich  
cu (see you) = wir sehen uns

Zum Ausdruck der eigenen Gefühlszustände werden Symbole, sogenannte **Emoticons** verwendet.

Beispiele:

;-) =Ironie  
:-o =Gähnen

Um den Ausdruck des reinen Textes zu unterstreichen werden sogenannte Soundwörter und Tätigkeitsbeschreibungen eingesetzt (Comicsprache).

Beispiele:

schlotter=Angst haben / argh=Wut / würg=Ekel

Änderungen in der Lautstärke werden mit Grossbuchstaben , solche im Tonfall durch Buchstabenwiederholungen angedeutet.

Beispiele:

"NEIN", "NEEEIIN" !

(vgl. Fasching 1997:41-43)

Vorwiegend bei den Kommunikationsdiensten **IRC** (Internet Relay Chat) und **Newsgroups** kommt es zur Ausprägung von sprachlichen Spielereien.  
Diese Sprachmerkmale sind immer in Veränderung begriffen und können früher oder später durch neue ersetzt oder ganz von der Bildfläche verschwinden.  
Textbasierte Kommunikation wird somit anders erlebt als Face-to-Face - Kommunikation. Computervermittelte Kommunikation kann und wird die ursprünglichen Formen nicht ersetzen. Vielmehr soll diese neue Kommunikationsform als Ergänzung angesehen werden, welche alte tradierte Muster aufbricht und Neues eröffnet.

Siehe Kapitel 4.1/ 4.2/ 4.3/ 6.1.3

### 3. Zugang zum Internet

Dieser Teil dient als Einstieg in die Welt der Technik. Das Ziel ist dem Leser zu vergegenwärtigen, welche Mittel zur Aufschaltung ins Internet benötigt werden und worauf dabei zu achten ist.

#### 3.1 Computer/Software

Für den Netzzugang notwendig ist ein Computer. In diesem Falle ein herkömmlicher, mit Modem ausgestatteter Personal Computer (PC). Die Kosten beim Kauf eines Computer sind heute so niedrig wie nie zuvor. Dies hängt auch damit zusammen, dass neue Computerformen auf den Markt

gebracht werden. Als nächster Schritt gilt die Einführung von **WAP** (SWISSCOM Frühling 2000). WAP ist die Abkürzung für Wireless Application Protocol. Es handelt sich hierbei um ein Verfahren, welches das drahtlose Senden von Text und Bild auf Mobiltelefone ermöglicht. Fachleute vermuten, dass der Zugang via Mobilfunktelefon die herkömmliche Aufschaltung per PC konkurrenzieren und gar überflügeln wird.

Die Benutzerfreundlichkeit der Computer ist heute so ausgereift, dass die Kriterien bei einem Kauf den jeweiligen Zwecken und Zielen des Gebrauchs angepasst werden sollten. Falls Unklarheiten bezüglich der Nutzung bestehen, wäre es am einfachsten sich von einer Fachperson beraten zu lassen. Dabei ist zu beachten, dass die grössten Kosten nachträglich, bei allfälligen Soft- und Hardwareproblemen, auftreten können.

In den Achtzigerjahren ging der Erwerb eines Gerätes oft auch mit einer politischen Einstellung einher, wie ich das anhand einer kurzen Abhandlung verdeutlichen möchte.

Als 1981 der erste Personalcomputer von IBM auf den Markt kam, wurde er belächelt. Nach einigen missglückten Versuchen bezüglich einfacher Handhabbarkeit von Computern brachte darauf MACINTOSH einen **Desktop** auf den Markt, der zum Massstab aller Benutzeroberflächen wurde. Was ihn scheinbar so revolutionär machte war sein Charakter, das heisst er besass Persönlichkeit und war im Design verspielt. Eine meisterhafte Integration von Bildsprache war geboren worden. Der MACINTOSH war weitaus leichter zu bedienen als jeder andere Computer auf dem Markt. Wer ihn kaufte, demonstrierte damit seine Individualität und nicht wie bis anhin die Zugehörigkeit zu einer Gruppe. Durch die Wahl des Computers liess sich aber noch nichts über die politische Einstellung des Benutzers sagen.

Dies wurde erst aktuell mit dem Aufstieg des Windows Betriebssystems von MICROSOFT. MAC-Anhänger verteidigten auch weiterhin noch die Vorzüge ihrer Plattform. Dies weniger der Benutzerfreundlichkeit wegen, als vielmehr aus einer Sorge heraus, dass MICROSOFT eine totale Beherrschung des Markts der Betriebssysteme erlangen könnte. APPLE (Macintosh), so hiess es, sei das Einzige, was zwischen Bill Gates und einem ausgewachsenen Monopol stehe.

Wenn man MACINTOSH die Daumen drückte, war das keine Lifestyle-Frage mehr sondern vielmehr eine Reaktion gewisser Anwender, die sich so für faire Wettbewerbsbedingungen und freie Märkte einzusetzen versuchten. Es handelte sich um einen Kampf gegen Macht und nicht um einen Akt freier Meinungsäusserung.

(vgl. Johnson 1999:63-65)

Die Diskussion über eine Marktmonopolisierung durch MICROSOFT-Inhaber Bill Gates ist heute wieder ins Blickfeld des öffentlichen Interesses gerückt. MICROSOFT sei ein Monopolist, der seine Macht ausnutze um den Wettbewerb einzuengen. Damit ersticke die Firma den Fortschritt und schade den Konsumenten, so argumentiert Richter Thomas Penfield Jackson, in dem als historisch geltenden Prozess, der im Oktober 1999 begann. MICROSOFT verfügt bei Betriebssystemen über ein Monopol ; tatsächlich laufen 90% der Computer mit Windows, MICROSOFTS Hauptprodukt. Dank des Monopols hat MICROSOFT höhere Preise verlangen können, als in einem freien Markt zu erzielen gewesen wären.

(vgl. Tages Anzeiger vom 8.11.1999)

Eng verbunden mit dem Thema Computerkauf ist die Problematik der notwendigen Betriebssoftware. Es gibt dazu verschiedene Ansichten, bei der technische, visuelle und modespezifische Kriterien zum Tragen kommen:

Der **MAC-User** weist gerne auf das Äussere seines Gerätes hin. Er erkennt im eigenwilligen Design und in der Ästhetik auch die Unabhängigkeit dieses Produktes. Dies hilft ihm darüber hinwegzusehen, dass APPLE nur dank einer gehörigen Finanzspritze des Hauses MICROSOFT noch existiert. Diese Grosszügigkeit des Hauses MICROSOFT, die sich unter den strengen Blicken der US-Monopolbehörde gleich selbst die Konkurrenz am Leben hielt, war unter anderem mit der Bedingung verbunden, an Stelle des Netscape Communicators den Microsoft Internet Explorer als Standardbrowser auf Applegeräten anzubieten.

Der **LINUX-User** übernimmt das politische Bewusstsein der ersten APPLE-Generation. Die vom finnischen Programmierer Linus Torvalds aufgebaute Plattform ist ein Produkt freiwilliger Arbeit vieler Programmierer, und wird auf dem Internet gratis zur Verfügung gestellt.

Die Meinung darüber, ob der normale Benutzer mit diesem System zu Gange kommt, ist geteilt. Nutzerfreundliche Versionen werden in immer grösserem Umfang kommerziell angeboten.

Die meisten Computeranwender arbeiten mit dem Betriebssystem von MICROSOFT, was wiederum aufzeigt, dass die Benutzerfreundlichkeit und die Kosten für den Normalverbraucher, Kriterien politischer Art und Design in den Hintergrund stellen.

Siehe Kapitel 4.7/ 5

### 3.2 Anschluss

Der Anschluss eines Computers ans Internet kann mittels Modem über eine herkömmliche Telefonleitung, über einen **ISDN**-Anschluss, oder über ein lokales Netzwerk von Computern geschehen.

Ein Modem ist ein Zusatzgerät, das am Computer angeschlossen oder bereits im Computer eingebaut ist und die analogen Signale in digitale umwandelt. Bei einem ISDN-Anschluss handelt es sich um eine Verbindung, die über spezielle Glasfaserkabel ermöglicht wird und zur gleichzeitigen Übertragung mehrerer Daten dient. Da die Datenübertragung eine wesentlich grössere Kapazität gewährleistet, ist ISDN bei der Beschaffung von Daten im Internet wesentlich schneller. Eine ISDN-Karte muss bei einer solchen Aufschaltung dazugekauft werden.  
(vgl. Persch 1998:14)

### 3.3 ISP-Internet Service Provider

Ist man einmal aufgeschaltet, stehen einem alle Daten und Ressourcen dieses Netzwerks zur freien Verfügung.

Die Daten werden im Internet von einem **Server** oder **Host** geregelt. Dies sind grosse Computeranlagen, die infolge des immensen Datenumfangs im Internet zu Tausenden installiert, und wiederum auf lokaler Ebene untereinander verbunden sind. Der vom Anwender benutzte Computer wird als **Client** bezeichnet. Er gibt dem Server Befehle, welche Dienste des Internets genutzt werden sollen.

Den Zugriff zu diesen Servern erhält man durch einen Internetanbieter, einen sogenannten **Provider** (to provide=zur Verfügung stellen), oder durch einen **Online-Dienst**.

(vgl. Persch 1998:15)

Ich werde im Folgenden die Netzanbieter, die uns momentan zur Verfügung stehen, beziehungsweise bei uns einen Bekanntheitsgrad erlangt haben, näher vorstellen. Die Entwicklung der verschiedenen Netzanbieter ist in ständiger Veränderung begriffen. Vor circa einem Jahr bezahlte man in der Schweiz für die Grundgebühr für einen Internetzugang noch zwischen 100 und 200 Franken jährlich.

Mit der Liberalisierung des Telefonmarktes vergangenen Jahres gingen etliche Provider dazu über, den Internetzugang zum Nulltarif anzubieten. Die verschiedenen Anbieter setzen dabei unterschiedliche Schwerpunkte. Bei den einen handelt es sich um Telefongesellschaften, andere Anbieter sind vor allem im Mobiltelefonbereich stark. Ziel aller ist es jedoch möglichst viele Kunden zu gewinnen, und dies zu niedrigsten Konditionen bezüglich Kostenaufwand eines Einzelnen.

Ob dieses Kosten-Nutzenmodell Früchte tragen wird bleibt offen.

Grundsätzlich unterscheidet man bei den Internetanbietern, wie oben bereits erwähnt, zwischen Providern und Online-Diensten.

Online-Dienste verlangen eine höhere Grundgebühr, haben jedoch den Vorteil, dass man sich weltweit zu Lokaltarifen einloggen kann. Zudem bieten Sie Diskussionsforen, Einkaufs-, Informations- und Unterhaltungsangebote an, die nur ihren Mitgliedern zur Verfügung stehen.

Die bekanntesten Online-Anbieter sind AOL (American Online), COMPUSERVE und MICROSOFT NETWORK.

Der Provider ist ebenfalls ein Anbieter, der einem gegen Gebühren oder zum Nulltarif Zugang zum Internet verschafft.

Zu diesen Providern in der Schweiz, die heute noch gebührenpflichtig sind, gehören AGRI (Bauernverband), ACCESS und SWISSONLINE.

Zu den Gratis Providern, bei denen es sich eigentlich um Telefongesellschaften handelt, die international tätig sind, gehören DIAX (D-Planet), SUNRISE (Freesurf), ECONOPHONE und SWISSCOM (Blue Window).

Ein weiterer ist SWIX. Dieser Anbieter finanziert sich anscheinend dadurch, dass ihm die Gebühren für die sogenannte "letzte Meile", das heisst die Telefonleitung von der Strasse zum Server, zurückerstattet wird.

Eine Frage, die sich uns in diesem Dschungel von Anbietern stellt, ist wie wir damit umgehen sollen.

Die Werbung zielt darauf ab, dem Nutzer ein freundlich gesinntes, lokal verwurzeltes Unternehmen als Provider anzubieten. Dahinter steckt wohl die Ansicht, dass der Weg ins Netz mit einem Vertrauenspartner vielen Neueinsteigern besser zusagt, als mit einem gesichtslosen Multikonzern. In Tat und Wahrheit stecken hinter allen Anbietern internationale Medienkonzerne, die ihre Beteiligungen so rasant verschieben, dass eine genaue Bestandesaufnahme unmöglich ist.

Der vom schweizerischen Bauernverband lancierte AGRI.CH wurde unlängst vom britischen CABLE & WIRELESS aufgekauft. Der erfolgreiche Mobiltelefon- und Internetanbieter ORANGE wurde zwischen den Rivalen VODAPHONE AIRTOUCH und MANNESMANN als gute Karte in einem unerbittlichen Pokerspiel um die Vormachtstellung im europäischen Telekommunikationsbereich benützt.

Die umfangreichen Werbestrategien zeigen deutlich, dass die grossen Anbieter den Markt fest in der Hand haben. Tagtäglich wird mit grossformatigen Plakaten darauf hingewiesen, dass sie es sind, die den Fortschritt und den Wandel unserer Gesellschaft vorantreiben.

Immer grössere Konzerne, die wachsende Kontrolle über unseren Alltag innehaben, propagieren gleichzeitig unseren Individualismus. Diese Zusammenhänge bei einem Computerkauf oder bei der Wahl eines Providers Jugendlichen aufzuzeigen, wäre wünschenswert. Die Beeinflussung der Werbung und der Medien ist heute so stark, dass wir ein Bewusstsein dafür entwickeln sollten für deren Existenz. Welcher Provider oder welcher Computer sodann genutzt wird, ist zweitrangig, wichtig ist die Auseinandersetzung. Dieser politische Ansatz wird angesichts der Konsumfreude auch überaus kritisch gesinnter Jugendlicher, wohl gleich im Keime erstickt werden. Das Recht der freien Meinungsäusserung, wie auch der ungehinderten Informationsbeschaffung wird uns zusammen mit bunten Werbefilmen als Notwendigkeit verkauft.

Siehe Kapitel 5

## 4. Internetdienste

Beim Internet existieren diverse Dienstleistungen, die vom Einzelnen genutzt werden können.

Ich werde in diesem Kapitel die einzelnen Dienste näher vorstellen.

### 4.1 E-Mail (Electronic Mail)

Der auch heute noch am meisten genutzte Dienst ist das Electronic Mail, zu Deutsch der elektronische Brief.

E-Mail ermöglicht es, weltweit gezielt Informationen auszutauschen. So kann mit Freunden, sofern beide über einen Zugang zum Netz verfügen, per Internet kommuniziert werden.

Bei diesem Dienst können auf elektronischem Weg mittels **Attachements** Dateien, Grafiken und Bilder verschickt werden. Dies ist in der Regel günstiger als durch herkömmlichen Postversand, und vorallem wesentlich schneller.

Prinzipiell besteht ein E-Mail aus zwei Teilen:

Dem Body, das heisst dem verschickten Brief, und dem Header, der sozusagen den Umschlag darstellt. Der Header erhält Kontrollinformationen wie die Absenderadresse, die Empfängeradresse und Informationen über eine eventuelle Verschlüsselung.

Eine E-Mail-Adresse ist immer in einer bestimmten Anordnung aufgebaut.

Die Adresse setzt sich zusammen aus der Benutzererkennung und dem Namen des Servers. Beide Teile sind durch @ (gesprochen at) verbunden.

Eine typische E-Mail-Adresse sieht folgendermassen aus: Name@Anbieter.com

Es existieren unzählige Anbieter von E-Mail Adressen. Die gängigsten E-Mail-Dienste sind die in den jeweiligen **Browsern** integrierten MICROSOFT OUTLOOK EXPRESS und NETSCAPE MESSENGER.

Sollte ein Mail den Adressaten einmal nicht erreichen, so kommt eine Fehlermeldung zurück.

Beim Versand von Mails mit wichtigem Inhalt, beispielsweise bei Bankgeschäften, ist zu bedenken, dass kein verschlossener Brief sondern eine Postkarte weitergeleitet wird, welche in jedem passierten Rechner ihre Spuren hinterlässt. Schutz bietet spezielle Software mit umfänglichen Kodierungsmöglichkeiten.

Siehe Kapitel 1.2.2/ 2.3/ 5

## 4.2 News (Netnews, Usenet-News)

News ist eine Kurzform von Netnews oder auch Usenet-News genannt. Netnews ist ein Dienst, der den Meinungs- und Informationsaustausch zwischen den Teilnehmern ermöglicht.

Netnews bestehen aus sogenannten Newsgroups, die auch Discussiongroups genannt werden. Eine Newsgroup gleicht der Idee eines schwarzen Brettes, bei der sich jede Group auf ein bestimmtes Thema bezieht. Die Netnews können mit einem Raum verglichen werden, in dem viele schwarze Bretter zu vielen Themen stehen. Möchte jemand nun über ein bestimmtes Thema diskutieren oder Informationen dazu einholen, geht er in diesen Raum, um die Zettel am Brett zu lesen oder einen Zettel aufzuhängen (**posten**). So ergibt sich ein reger weltumspannender Erfahrungs-, Meinungs- und Informationsaustausch.

Damit das Ganze nicht zu unübersichtlich erscheint, ist es nach einem System unterteilt. Auf den Newsservern, welche die Newsgroups bereitstellen, liegen die Artikel strukturiert vor. Die Newsgroups werden in acht Hauptbereiche unterteilt, auch Top Level News genannt:

1. Computer -comp
2. Hobby und Kunst-rec
3. Gemischtes -misc
4. Diskussionen -talk
5. Wissenschaft -sci
6. Soziales -soc
7. Alternativ -alt
8. Netzverwaltung -news

Diese Top Levels sind in englischer Sprache gehalten. Um diese in deutscher Fassung zu erhalten, stellt man wie bei der DNS-Adresse die Abkürzung "de" voran.

Beim Recherchieren habe ich die Dienste einer Newsgroup in Anspruch genommen. Deja-com ist der wohl grösste Anbieter auf diesem Gebiet. Mittels eines Suchsystems stiess ich auf eine Auswahl von Gruppen, wobei ich mich in diesem Fall bei einer Diskussionsgruppe betreffend Jugendarbeit einschreiben konnte (de.soc.jugendarbeit).

Der gesendete Artikel wird veröffentlicht. Üblicherweise sorgt ein Moderator dafür, dass beleidigende, mit den Gesetzen der einzelnen Newsgroup nicht übereinstimmende oder vom Thema abweichende Inhalte umgehend gelöscht werden.

Die **Netiquette** sorgt für den guten Ton. Sie fordert, dass man sich nicht anders verhalten soll als im täglichen Leben. Zwei wichtige Punkte sind beim Eintreten in einen Raum zu beachten:

1. **Flames**, beleidigende Artikel sollten vermieden werden
2. Keine Werbung in einer Newsgroup

Siehe Kapitel 1.2.2/ 2.1/ 2.3/ 5

### 4.3 IRC (Internet Relay Chat)

Mit dem Dienst IRC kann mit anderen Teilnehmern geplaudert werden. Das IRC ist mit einem Haus mit vielen Räumen vergleichbar. In jedem Raum stehen Menschen, die sich unterhalten und über ein bestimmtes Thema reden. Die Räume im IRC werden **Channels** genannt.

Der Vorteil gegenüber anderen Diensten wie E-Mail oder News ist, dass die Plaudereien in Echtzeit geführt werden.

Das Plaudern wird **Chatten** genannt. Das Chatten dient dem Spass und dem Zeitvertreib, und der Umgangston in den IRC's ist locker, sodass in den meisten Channels in der Du-Form kommuniziert wird.

Es gibt jedoch auch ernsthafte Channels, vergleichbar mit wissenschaftlichen Konferenzen.

Im IRC sind Mitteilungen von allen Teilnehmern lesbar. Es können jedoch auch Mitteilungen an bestimmte Teilnehmer geschrieben werden, in Form von verschlüsselten Botschaften.

Die Kommunikation zeichnet sich in diesem Dienst durch vielfältige Sprachmöglichkeiten aus.

Siehe Kapitel 1.2.2/ 2.3/ 6.1.3

### 4.4 FTP (File Transfer Protocol)

Mit File Transfer Protocol, kurz FTP genannt, hat man die Möglichkeit Daten, beispielsweise Programme oder Bilder von sogenannten FTP-Servern, zu laden. Das Laden von Dateien auf den eigenen Rechner wird **Download** genannt, unter Kennern auch Saugen oder Ziehen.

Es gibt unzählige FTP-Server, die Unmengen an Dateien zum Download bereitstellen und für jedermann zugänglich sind.

Diese öffentlichen Server sind häufig überlastet, da sie mit einer Zugangsbeschränkung ausgestattet sind. Falls ein solcher Server nicht erreichbar ist, sollte man es zu einem späteren Zeitpunkt nochmals versuchen. Eine weitere Möglichkeit besteht ebenfalls darin auf einen Mirror (Spiegel) auszuweichen. Ein Mirror ist ein FTP-Server, auf dem der Inhalt eines anderen gespiegelt ist. Viele FTP-Server von Schweizer Universitäten enthalten beispielsweise Mirrors von amerikanischen Universitäten.

Siehe Kapitel 5

### 4.5 Telnet (Telecommunicationnetwork)

Telnet ist ein Dienst bei dem Daten nicht zuerst auf den eigenen Computer überspielt werden müssen. Sie können direkt von einem meist leistungsfähigeren Computer, auf dem sie gespeichert sind, genutzt werden. Die Büroarbeit kann somit von Zuhause aus erledigt werden, wenn mittels einer Telnetverbindung der Zugang zum Grossrechner der eigenen Firma sichergestellt ist.

Mit Telnet können auch schwarze Bretter genutzt, Dateien heruntergeladen oder der eigene Server gepflegt werden.

Eine weitere klassische Anwendung für Telnet sind einige Bibliotheksdatenbanken von Universitäten.

Siehe Kapitel 5

## 4.6 MUD (Multi User Dungeon)

Innerhalb von MUD besteht die Möglichkeit der Erforschung und Mitgestaltung von virtuellen Umgebungen. Man kann sich in diesen von Programmierern kreierten Umwelten bewegen, mit anderen Teilnehmern in Kontakt treten und gemeinsame Handlungen ausführen.

Die virtuelle Umwelt entspricht oft Sciencefiction- und Fantasy -Geschichten. Jeder Teilnehmende entwirft sich einen eigenen Charakter und einen Fantasienamen (**Nickname**). Aktionen werden durch Eingabe von Befehlsformen (gehe!, öffne!, schau!) ausgeführt. Beispielsweise durch den Bau eines Hauses, einer Wohnung wird gestaltend in die virtuelle Umwelt eingegriffen.

Siehe Kapitel 6.1.1

## 4.7 WWW (World Wide Web)

Das World Wide Web, WWW oder Web ist sicherlich der am schnellsten anwachsende Internetdienst. Viele Menschen, die vom Internet reden meinen meist nur das WWW. Der derzeitige Internetboom ist deshalb vorwiegend auf dessen Entwicklung zurückzuführen.

Die Daten liegen nicht nur in Textform vor, sondern können auch mit Bildern, Filmen und Musik (Sound) untermalt werden. Das WWW gleicht dabei einem Unterhaltungsmagazin mit unendlichem Umfang. Zu unzähligen Themen werden Informationen in ansprechender Form angeboten.

Ursprünglich diente das WWW als Informationsquelle rein wissenschaftlicher Bereiche. Heute kommen kommerzielle Produktwerbungen, Online-Kataloge sowie Just-for-Fun -Anwendungen hinzu, so dass der ganze Dienst zu einem riesigen Unterhaltungs- und Bildungsprogramm angewachsen ist.

Über das WWW lassen sich andere Internetdienste wie E-Mail, FTP und News nutzen, auf die durch Links und mit Hilfe von Web-Browsern zugegriffen werden kann.

Untereinander sind die WWW-Seiten durch Links (**Hyperlinks**) verbunden. Dem Anwender wird dadurch ermöglicht in wenigen Augenblicken von einem Standort zu einem nächsten zu gelangen. Es handelt sich hierbei um eine neue Art des Informationslesens. Der Einzelne ist nicht mehr auf sein eigenes Wissen angewiesen, sondern schreibt seine Geschichte wie es ihm beliebt.

Die Informationssuche im WWW wird **Browsen** genannt. Das Programm zur Nutzung des WWW heisst Web-Browser.

Nur so zum Spass herumbrowsen wird in der Web-Sprache **Surfen** genannt. Der Nutzer gleitet auf den Informationen der Rechner dieser Welt – wie ein Surfer auf den Meereswellen.

Beim Gebrauch des World Wide Web`s taucht häufig auch der Begriff **URL** auf. Mit URL, oder Uniform Resource Locator, ist einerseits ein bestimmtes Angebot, zum andern die Adresse eines Servers, beziehungsweise der genaue Punkt der Datenfindung, gemeint.

Hinter dem Hyperlink einer WWW-Seite verbirgt sich immer ein Verweis auf eine URL. Diese kann auf demselben, oder auf einem anderen Server liegen. URL's sind nicht nur die Adressen im WWW, sondern auch bei anderen Internetdiensten.

Der Aufbau einer typischen Adresse im World Wide Web sieht folgendermassen aus: HTTP:// Server/ Verzeichnis/ Datei

**HTTP** heisst Hypertext Transfer Protocol und ist das Übertragungsprotokoll des WWW. HTTP ist ein schnelles Protokoll, da es nur wenige Daten für eine Anfrage benötigt.

Die URL wird an den gewünschten WWW-Server gesendet, und dieser schickt die gesuchten Daten umgehend zu.

**HTML** ist die Programmiersprache in der WWW-Seiten erstellt werden.

HTML ist relativ einfach aufgebaut und deshalb auch leicht zu erlernen. Beim Erstellen einer eigenen Homepage sind folgende Möglichkeiten offen: Eigenes Erlernen dieser Sprache, oder der Zugriff auf ein WISSWIG (What you see is what you get)-Gestaltungsprogramm, wie beispielsweise Claris Homepage. Dieses übersetzt einem die Gestaltung der Seite direkt in einen HTML-Code.

Ein wichtiges Hilfsmittel zum Auffinden bestimmter Informationen im WWW sind die sogenannten Suchsysteme. Es gibt nationale und internationale Suchsysteme.

In den Suchsystemen können Begriffe eingegeben werden. **Robots** oder **Spiders** genannte Systeme durchforsten pausenlos das WWW nach Verknüpfungen und Stichworten, und liefern umgehend die entsprechenden

Resultate, die dem Benutzer in Form von aufgelisteten URL's präsentiert werden. Die gewünschten Seiten können dann per Mausklick direkt abgerufen und eingesehen werden. Einen direkten Zugang zu den wichtigsten

Suchmaschinen bietet die Seite [http:// www.ch. Alta-vista.com](http://www.ch.alta-vista.com) und [Yahoo.com](http://www.yahoo.com) sind die wohl meistbenützten searchengines.

Bei **Web-Portalen** handelt es sich um eine neuere Entwicklung im World Wide Web. Web-Portale vereinen verschiedenste Serviceangebote unter einem Dach (E-Mail, Newsgroups, Suchmaschinen und Online-Shoppingmeilen).

Ziel der Anbieter ist die Präsentation eines attraktiven und umfassenden Angebotes, um solchermassen ein breites Publikum anzusprechen und dieses auf der eigenen Seite zu behalten. Grossanbieter wie AOL versuchen den Nutzer mit Hilfe von speziell ausgestatteter Software und eines abgeänderten Microsoft-Browsers davon abzuhalten im Internet zur Konkurrenz zu surfen.

Findet man eine Internetseite, die interessant erscheint und unter Umständen später nochmals genutzt werden muss, kann diese unter einem Lesezeichen, einem sogenannten **Bookmark** (Favoriten), gespeichert werden.

(vgl. Kobert 1999:31-43)

Zusammenfassend können drei grosse Subkulturen unterschieden werden :

1. Textorientierte Datendienste (Telnet, FTP)
2. Grafisch orientierte Dienste (MUD)
3. Kommunikationsdienste (IRC, News)

Das E-Mail und das World Wide Web nehmen hierbei eine Sonderstellung ein, da diese ohne spezielle Vorkenntnisse genutzt werden können.

Es existieren noch weitere Internetdienste, auf deren Erwähnung ich hier bewusst verzichte. Die Entwicklung schreitet so schnell voran, dass laufend Neues hinzukommt oder sich verändert.

Die wenigsten Menschen machen von all diesen Diensten Gebrauch.

Die meist gebrauchten Dienste, auch innerhalb der Jugendarbeit, beschränken sich auf das World Wide Web, E-Mail und IRC, für deren Anwendungen keine spezifischen Computerkenntnisse nötig sind. Es bleibt dem Neueinsteiger nur das Ausprobieren, was die Zielgruppe der Jugendlichen schon mit einer Selbstverständlichkeit macht.

Siehe Kapitel 1.2.3/ 3.3/ 5/ 6/ 6.1/ 6.1.3/ 6.1.5

## 5. Geschichtliche Daten zum Internet

Dieses Kapitel gibt einen Einblick in die verschiedenen Entwicklungsphasen des Internets und der dazugehörigen Dienste. Ziel dabei ist es den technischen Teil abzurunden. Gleichzeitig sollen strukturelle Zusammenhänge, die beim Aufbau eines Netzwerkes von Bedeutung sind, aufgezeigt werden.

Als die Sowjetunion im Jahre 1957 den ersten Satelliten ins All beförderte, löste dies in den USA den sogenannten Sputnik-Schock aus. Die Gegenreaktion des amerikanischen Verteidigungsministeriums folgte unter anderem die Gründung einer Forschungsbehörde namens Advanced Research Projects Agency (ARPA). Diese Behörde sollte den technologischen Fortschritt und die Vormachtstellung der USA in der Welt mit entsprechenden Projekten sichern.

Zur selben Zeit begann sich die Computerszene in den USA als eigenständiger Entwicklungszweig zu etablieren. Einer der Pioniere der neuen Technologie war ein Mann namens J.C.R. Licklider, der 1962 zum Leiter des neu gegründeten Büros für informationsverarbeitende Technologien, dem Information Techniques Processing Office (IPTO), ernannt wurde. Der interaktiven Umgang mit dem Computer durch Vernetzungen einzelner Stationen, entsprang seiner Idee. Licklider ermöglichte durch diese Entwicklung den logischen Schritt zu einem interaktiven Dialog zwischen unabhängig agierenden Nutzern.

Der Stand der Computertechnologie erlaubte es damals erst, einen Zentralrechner mit mehreren autonomen Stationen zu verbinden. Die Schwäche dieses Systems lag jedoch in der direkten Ausrichtung auf ein Herzstück. Das Funktionieren stand oder fiel mit dem Zentralrechner, der bei einem Leistungsfehler den Ausfall des ganzen Netzes nach sich zog. Trotz dieses Mangels war der Grundstein für das heutige Internet gelegt worden.

1964 konzipierte Paul Baran im Auftrag der US-Airforce ein Netzwerk, dessen Struktur so aufgebaut war, dass es auch im Falle eines Atomschlages auf allen Kommandoebenen ohne qualitative Einbußen weiter funktionieren konnte. Mit dem Ziel die Dateneinheiten, unabhängig von dem leicht verwundbaren Zentralrechner, über das gesamte Netzwerk hinweg aufrufen zu können, wurden die einzelnen Rechner gleichberechtigt miteinander verbunden.

Es war diese Idee, die 1966 vom IPTO aufgenommen wurde und mit der Vernetzung, der über die ganze USA verstreuten Computerbasen der oben erwähnten ARPA, auch realisiert wurde. Das ARPANET genannte System, welches als Vorläufer des Internets bezeichnet werden kann, bediente sich auch einer neuen Form der Datenübermittlung, dem sogenannten "packet switching". Die Daten wurden nicht mehr als eine einzelne Einheit, sondern zersplittert in einzelne Datenpakete, verschickt. Diese Pakete suchten sich auf dem Weg zu ihrer Zieldestination den jeweils schnellsten Weg. An der Empfangsstation wurden sie wieder zu vollständigen Informationen zusammengefügt.

1971 waren bereits mehr als 30 verschiedene Computerzentren in das Netz eingebunden.

Die ersten zwei Anwendungen, die vom ARPANET genutzt wurden, waren das Telnet (Telecommunicationnetwork), ein Programm zur Steuerung fremder Computer und das FTP (File Transfer Protocol), mit dem der Austausch von Dateien mit anderen Computern vollzogen werden konnte. Beiden Diensten war jedoch nur geringer Erfolg beschieden. Den von den Anbietern und Entwicklern erwünschten Durchbruch brachte erst das E-Mail, der elektronische Postverkehr.

Das E-Mail ermöglichte eine neue Kommunikationsform, deren Erfolg entgegen den Vorstellungen seiner Väter nicht bloss auf dem Zusammenschluss verschiedener Rechner bestand, sondern es Menschen ermöglichte miteinander in Kontakt zu treten.

1972 präsentierte ARPANET diese neuen Technologiemöglichkeiten an der International Conference on Computer Communications (ICCC) einer breiten Fachöffentlichkeit.

Die vom ARPANET beförderten Datenmengen nahm innert kürzester Zeit so stark zu, dass eine Lösung zur Verknüpfung von vollständigen Netzwerken gefunden werden musste. Um die **Kompatibilität** der verschiedenen Computer zueinander zu erleichtern, musste ein neuer Standard definiert werden, der nur sehr geringe technologische Anforderungen an die verschiedenen Netzstrukturen stellte. 1975 entwarf das US Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) das TCP/IP Protokoll. Die Vorgabe, eine Basis zu schaffen, auf der die Kommunikation zwischen verschiedenen Netzen auch im Falle einer nuklearen Attacke gewährleistet sein würde, wurde durch die Einführung dieses Protokolls erfüllt.

Es war im Jahre 1973, als eine Fusion zwischen dem inzwischen etablierten ARPANET und einem auf Rundfunkwellen geführten Netz, dem PRENET, vollzogen wurde. Diese neuen Plattform wurde später dann

ARPA INTERNET genannt. Die breite Öffentlichkeit schenkte diesem Internet jedoch noch kaum Beachtung. Erst mit der Einführung des World Wide Web (WWW), welches 1989 von Tim Berners Lee und Robert Cailliau vorgestellt wurde, bekam es die Form in der es heute weit verbreitet ist.

Dieser neu entwickelte Dienst machte es, dank dem dazugehörigen WWW-Browser, auch nicht Eingeweihten möglich sich innerhalb des Netzes zu bewegen.

(vgl. Grevenstein 1999: 7-12)

Hier möchte ich in der Geschichte nochmals zeitlich zurückblenden, um zwei wichtige Entwicklungsschritte, die dem World Wide Web zugrunde liegen, zu erwähnen: Die HTML Programmiersprache und die Browser.

Sie sind essentiell für die Gestaltung und Öffnung der unzähligen Web-Sites im Netz.

Im Jahre 1974 präsentierte Charles F. Goldfarb die Standard Generalised Markup Language, kurz SGML genannt. Mit dieser Entwicklung legte er den Standard für alle später folgenden Programmiersprachen fest.

Um die Entwicklung des WWW voranzutreiben beteiligte sich ein Mann namens Dan Conolley am Systemprozess. Basierend auf SGML schuf er eine Sprache, mit der es möglich war, die Inhalte der Informationen zu codieren. Diese Hyper Text Markup Language (HTML) genannte Sprache erhöhte das Potential des Systems enorm, und ermöglichte den weltweiten Verkehr mit Informationen per Tastendruck. HTML wird heute noch für die Seitengestaltung angewandt.

Der erste öffentlich zugängliche Browser, der HTML interpretieren konnte, wurde 1991 vom Institut für Physikalische Experimente in Genf (CERN) produziert. Seine Nutzbarkeit beschränkte sich auf das Öffnen von Textseiten, was den international kommunizierenden Hochschulen, welche zu den eifrigsten Anwender gehörten, vorerst genügte.

Der erste Browser, der in der Lage war Bilddateien zu lesen und darzustellen, wurde von NSCA Mosaic im Jahre 1993 auf den Markt gebracht. Obwohl heutzutage unzählige Browser zur Auswahl stehen würden, handelt es sich bei den beiden meist verwendeten um Netscape 3.0/4.0 (ca.30%), der inzwischen der amerikanischen Online-Gesellschaft AOL gehört, und den Internet Explorer 4.0/5.0 von Microsoft (ca. 70%). Die Dominanz dieser beiden gratis verfügbaren Internet-Browser ist auf die Dominanz von MICROSOFT zurückzuführen, die mit Taktik, Kalkül und technischem Vorsprung, Netscape den einstigen Anteil von nahezu 100% abgerungen hat. MICROSOFTS grösster Konkurrent AOL, der Netscape im Jahre 1999 übernommen hat, wird versuchen diesen Einbruch wieder zu korrigieren. Auf Jahre hinaus unverrückbar dürfte die Monopolstellung dieser beiden Systeme im PC-Bereich bleiben.

1994 bildeten CERN zusammen mit dem Massachusetts Institute of Technology (MIT) das World Wide Web Consortium (W3C), das sich heute aus verschiedenen Firmen zusammensetzt, und seit jeher die Einhaltung des Standards der HTML Sprache kontrolliert.  
(<http://www.irt.org/articles/js165>)

Dies führt zwangsläufig zu einer Diskussion über Macht und Kontrolle des Mediums und wirft verschiedene Fragen auf:

Wer kontrolliert das System Internet?

Wer befiehlt welche Entwicklungsschritte in der Zukunft gemacht werden müssen, beziehungsweise dürfen?

Wer ist in finanzieller Hinsicht in dieses nicht mehr überschaubare System verstrickt?

Diese Fragen sind kaum in einem richtigen Sinn zu beantworten. Vordergründig steht die Wirtschaft als grösster Teilnehmer am Datenfluss da. Dass sich US-Präsident Clinton höchstpersönlich für den Kampf gegen sogenannte Hacker, jedoch nur im Falle eines grossen Anbieters, einschaltet, spricht für sich. Fest steht auch, dass die Staaten, vertreten durch ihre Geheimdienste, bereit sind mit Filterprogrammen den ganzen Internet-Verkehr auszuhorchen.

Zur Kontrolle des Systems Internet existieren insgesamt vier offizielle Instanzen:

1. IETF (Internet Engineering Task Force)
2. W3C (World Wide Web Consortium)
3. INTERNIC (Internet Network Information Center)
4. INTERNET SOCIETY

Beim IETF handelt es sich um ein Gremium, das aus circa hundert Arbeitsgruppen besteht. In diesen Arbeitsgruppen werden Vorschläge für Internetstandards diskutiert. Standards bezüglich Netzprotokollen (IP), Netztransporten (TCP), Anwendungsprotokollen (FTP), Dialogzugängen (Telnet), E-Mail, World Wide Web (HTTP), werden dort gemacht.

Der Standard HTML wird ebenfalls im IETF verabschiedet, aber zuerst im W3C Consortium diskutiert. Das W3C ist ein Zusammenschluss von Unternehmen und Forschungsstätten. Sie arbeiten gemeinsam an der Zukunft des Web und entwickeln neue Techniken und Anwendungen.

Das INTERNIC ist zuständig für die Verwaltung der Adressen. Um diese Vergabe national zu regeln, findet sich für jedes Land ein Ableger dieser Organisation.

Mit den zentralen Aufgaben des Internets setzt sich die INTERNET SOCIETY auseinander, das heisst hier werden Empfehlungen für einen reibungslosen Datenverkehr abgegeben.  
(vgl. Grevenstein 1999: 20-21)

Das Internet unterliegt keiner eigentlichen Kontrolle. Es sind Instanzen, welche die technischen Standards und andere Bestimmungen festsetzen. Die Zusammenhänge sind global, die Verantwortung liegt beim einzelnen Gebraucher.

Als Richtlinien im Umgang dienen die jeweiligen staatlichen Gesetze im Herkunftsland des Anbieters, wie auch des Nutzers.

Dass es deshalb bei der Strafverfolgung zu grossen Schwierigkeiten kommt, liegt auf der Hand.

Als gutes Beispiel dient die Kontroverse um die Anti-Blocher Seite. So wurde diese zwar vom Schweizer Host vom Netz genommen, was die Initianten dieser Aktion jedoch veranlasste ihren Inhalt bei geocities.com, dem grössten amerikanischen Anbieter für gratis **Web-Space**, aufzuschalten. Für den Besucher der Seite, der diese gleich schnell wie vorhin aufrufen kann, sind nach diesem Wechsel praktisch keine Unterschiede auszumachen.

Während man beim Fernsehprogramm in jedem Fall die Fernsehgesellschaft für den Inhalt eines Programms zur Verantwortung ziehen könnte, liegt der Fall beim Internet anders.

Es müsste abgeklärt werden, ob einem eine bestimmte Internetseite, wie beim TV zugesandt wird, oder ob jemand sich durch das WWW zu einer Seite hingesurft hat.

Es sind gerade die Anbieter von zweifelhaften Inhalten, die an die Eigenverantwortung appellieren. Jeder muss selber beantworten, ob er schon achtzehn Jahre alt ist, ob er in South Carolina lebt, wo in Bezug auf sexuelle Themen weniger Toleranz anzutreffen ist als anderswo.

Gerade an diesem Beispiel zeigt sich, dass die Eigenverantwortung nicht viel mehr Wert besitzt als eine Floskel und dass die Anonymität manche Schranke verschwinden lässt. Die Eigenverantwortung wird wohl nur zu schnell zum Argument sich alles, was gefällt, anzuschauen. Sie verliert ihre eigentliche Bedeutung, sich selbst mit seinen moralischen und ethischen Ansprüchen auseinanderzusetzen.

Trotzdem ist es notwendig den Sinn für eben gerade diese Eigenverantwortung zu stärken und zu thematisieren.

Es handelt sich hierbei auch um eine der Zielsetzungen im Berufsfeld der soziokulturellen Animation. Allerdings hat sich dies bis anhin stets auf Gebiete bezogen, die dem Pädagogen bekannt, oder gar vertraut sind.

Ob es gelingt, Heranwachsende dafür zu sensibilisieren und sie sodann alleine in den "Cyberspace" zu entlassen, ist fraglich. Dies könnte mitunter ein Grund sein, dass manche Erwachsene angesichts der Problematik dem Thema nur zu gerne ausweichen, sich auf alte Positionen zurückziehen und die Zukunft in der Welt des technischen Fortschritts den Werbeabteilungen grosser Firmen überlassen.

Siehe Kapitel 2.3/ 3.1/ 3.3/ 4/ 6.1.1/ 6.1.4

## 6. Auswertung der Fragebogen

Die Fragebogen sind teilweise unvollständig und unsorgfältig ausgefüllt worden, was die genaue Auswertung erschwert hat. Ich habe den geschlossenen Fragestellungen einen Zusatz angefügt, um dem Antwortenden die Möglichkeit zu bieten die eigenen Ansichten ausführlicher, auf persönlicherer Ebene darzulegen.

Bei der Auswertung musste ich feststellen, dass bei gewissen Fragestellungen eine meinerseits undeutliche Formulierung zu Missverständnissen geführt haben könnte. Dies könnte mitunter ein Grund dafür sein, dass einige der Fragebogen unvollständig zurückgesendet worden sind.

Gesamthaft bin ich mit dem Rücklauf jedoch zufrieden. Diese Umfrage weist eine Repräsentativität auf, die sicherlich Schlussfolgerungen zulässt. "Keine Antwort ist auch eine Antwort". Es können auch bezüglich der ausgebliebenen Fragebogen Schlussfolgerungen gezogen werden.

Ich möchte mich bei all denen bedanken, die sich für die Beantwortung des Fragebogens Mühe und Zeit genommen haben.

Insgesamt sind 123 Institutionen im Bereich der offenen Jugendarbeit (inkl. kirchliche und verbandliche Jugendarbeit) im Grossraum des Kantons Zürich angeschrieben worden. Geantwortet haben 71 Institutionen.

Analog zum Versand wurde eine Homepage mit demselben Fragebogen aufgeschaltet. Von der Möglichkeit, die Fragen online zu beantworten, machten nur sechs Animatoren Gebrauch.

Unter der Adresse <http://come.to/testland> kann die Seite weiterhin besucht werden.

### ***Verfügt eure Institution über Internetanschluss?***

31 Ja

40 Nein

#### ***? Seit wann***

1 1995  
5 1996  
6 1997  
7 1998  
8 1999

#### ***? Ist eine Aufschaltung geplant / wann***

17 2000  
8 noch offen  
15 Nein

#### ***? Warum nicht***

7 Persönliche Gründe  
15 Finanzielle Gründe  
10 Desinteresse des Arbeitgebers  
2 Platzgründe, 30% -Anstellung

**Wie wird das Internet und seine Dienste in Eurer Organisation von den Jugendlichen genutzt ?**

- 23 Surfen
- 24 Gezielte Informationssuche (Lehrstellen, Musik, usw.)
- 18 Chatten
- 19 Einkaufen (E-Commerce)
- 20 Programmieren
- 21 Anderes wie E-Mail, Homepagegestaltung, Kurse

In fünf Organisationen ist das Internet für Jugendliche nicht zugänglich, sondern ist im Büro des Teams installiert.

In einer Organisation wird das Internet nur als Werbezweck verwendet.

**Ist die Internetnutzung für Jugendliche nur in Begleitung/Kontrolle von jemandem des Teams möglich, oder ist eine unbegleitete Nutzung der Fall?**

7 Ja

18 Halbe, Halbe

5 Nein

Die JA- und die Nein Antworten beziehen sich auf den ersten Teil der Frage. Diese Fragestellung kann verwirren, da es sich tatsächlich um zwei konträre Fragen handelt. Die Auswertung konnte jedoch, dadurch, dass die Antwortenden den betreffenden Satzteil markiert hatten, vollzogen werden.

**? Nutzungszeiten pro Woche**

- 3 1-4 h / Woche
- 3 5-9 h / Woche
- 10 10-20 h / Woche
- 5 nach Absprache/ auf Anfrage
- 2 nur während Projekten / Kursen deklarierte Nutzung
- 3 noch kein bestehendes Nutzungskonzept da noch im Aufbau

**Habt ihr bereits projektbezogene Erfahrungen mit Internet gemacht? (Bspw. Homepagegestaltung mit Jugendlichen)**

- 8 Ja
- 17 Nein

## **? Welche**

- 2 Gestaltung einer Homepage in Planung
- 3 Einstiegskurse für Anwender
- 1 Aufbau des gesamten Internetangebotes mit Projektgruppe d.h.:  
Netzwerk-Computeraufrüstung  
Betrieb Internetcorner  
Homepage  
Mädchenprojekt
- 1 Gestaltung des Internetauftritts unter Miteinbezug Jugendlicher (jährlich wechselndes Webteam)

## **Welchen persönlichen Bezug hast Du zum Internet?**

- 45 Gelegentliches Surfen
- 46 Informationssuche via Internet
- 47 E-Mail
- 48 Kommunikationsdienste wie Chat, Diskussionsforen, usw.
- 15 Programmieren/Gestalten
- 11 Anderes
- 9 Keinen Bezug

## **Wo erkennst Du Chancen, wo Schwierigkeiten in Bezug auf die Internetnutzung in der offenen Jugendarbeit ?**

### **+ Chancen**

- schneller, unkomplizierter Informationsweg resp. ergiebige Informationsquelle
- Kommunikation/Vernetzung der Institutionen in der offenen Jugendarbeit
- Internetzugang für alle Jugendlichen
- durch grosse Informationsbeschaffung → anderes Lernen
- Umgang mit "neuen Medien", als "Muss" für die Zukunft
- Verbindendes und Grenzüberschreitendes
- Gezielte Informationsbeschaffung
- Gutes Werbemittel für Veranstaltungen und Projekte
- Schnelligkeit
- Umgang als Möglichkeit kennenlernen
- Weltoffenheit
- Speed: schnelle Suche, schnelle Infos, schnelle Kontakte
- Virtuelle Universität = Mehr Chancen für alle!
- Papier sparen → Umweltschutz
- Prävention
- Spielerischer Umgang mit Technik
- Kreativitätsförderung (bspw. Homepagegestaltung)
- Gemeinsame statt einsame Nutzung (surfen und chatten in Gruppen)
- Junge Leute aus aller Welt können sich unverkrampft begegnen
- Viele verschiedene Anwendungsbereiche
- Weiterbildung und Lehrstellensuche
- Kontakte ausländischer Jugendlichen zu ihren Landsleuten
- Grenzen sind keine Grenzen mehr (weltweite Vernetzung)

- Förderung und Befähigung im Informatikbereich, der mehr und mehr gefragt ist. Jugendliche die sonst nicht an dieses Werkzeug herankommen haben so eine Möglichkeit dazu.
- Nutzung eines jugendrelevanten und zeitgerechten Mediums
- Ideales Projektwerkzeug zu Themen wie Abgrenzung, Privatsphäre, Strukturen usw.
- Durch E-Mail Verbesserung der deutschen Sprache
- Gute Methode über Internetthemen Beziehungen zu Jugendlichen aufzubauen
- Internes und externes Kommunikationsmittel (E-Mail)
- Aufklärung
- Anstoss um über Themen wie Sex, Pornografie, Gewalt und Rassismus zu diskutieren (Thematisierung und Austausch)
- als Arbeitsinstrument für Jugendliche geeignet. Ermöglicht selbständige Infosuche (Lehrstellen, Berufswahl, usw.)
- mit Unterstützung der Jugendarbeiter lernen Jugendliche sich gezielt Informationen zu holen
- Ausländische Jugendliche müssen lesen und schreiben
- Integration
- Hilfsangebote
- Mädchen lernen im Treff Umgang mit Internet
- **Keine**

#### – Schwierigkeiten

- Finanzielle Investition (PC-Kauf), relativ hohe Kosten (Telefongebühren)
- trotz allem ziemlich zeitaufwendig
- Vereinsamung: Jeder für sich vor dem Computer statt aufgehoben sein unter Menschen
- Persönliche Kontakte können verloren gehen
- Datenmissbrauch
- Verarmung sozialer Netze
- Informationsflut
- Handwerkliches, Kommunikatives, Pädagogisches, Sozialkompetenz geht verloren
- Brutalität, Pornografie, Personenschutz
- Zuviel Negatives unzensuriert
- Ohne Konzepte wird das Ganze schnell chaotisch→Sinn und Zweck?!
- Vernachlässigung anderer Jugendtreffbeschäftigungen, die etwas fürs Leben bringen
- Speed: zappen, unruhig werden
- Zugang - Abgrenzung gegenüber Pornografie, Rassismus, Gewalt
- Unübersichtlichkeit
- Zu hoher Personal-und Betreuungsaufwand, da schwierige Jugendliche in Jugendtreffs
- Abkapselung von wirklicher Welt→ virtuell, Fantasiewelt, naturfremd→ Verlust von eigenen Werten, Heimat, Wurzeln
- Suchtgefahr
- Verarmung von zwischenmenschlichen Kontakten wie direkte Berührung
- Klare Regelfindung bezüglich Computernutzung in der Praxis schwierig
- Ohne Betreuung schnell ein Konsumprodukt, verstärkt Konsumtrend
- Überkonsum → Flucht vor Alltag, Surfen als Droge

- Kontrolle vor verbotenen Seiten ???
- Latente Überforderung durch Technik und Geschwindigkeit der Entwicklungen ; diese Herausforderung kann zu Abhängigkeit führen
- Zu starke Fixierung auf ein elektronisches Medium
- Steigerung der gesamten Mediennutzungszeit
- Unterschätzung der Möglichkeiten, Auswirkungen von Inhalten des Internets
- Nicht für alle Jugendlichen gleiche Zugriffsmöglichkeit → Männliche Jugendliche mit technischem Interesse bevorzugt
- Missbrauch des Netzes-Anleitung für Hacker
- Zuviel Silikon auf Sexsites verzerren Ansprüche und führen zu Verlust von Realität
- Schwierig Jugendliche zu finden die sich auf HTML einlassen
- Compifreaks haben bereits Anschluss zuhause. Andere wissen nicht so recht wo gute Sachen zu finden sind
- Sinnloses Chatten ohne zur eigenen Person stehen zu müssen → Identitätsverlust
- Ziellosigkeit
- Oberflächliches Floaten zur Unterhaltung

### **? *Zukunftsansichten mit Internet in der offenen Jugendarbeit***

- Vernetztes Angebot der offenen Jugendarbeit
- Zugriff auf Informationen wie Erfahrungsberichte, Management, Planungen und Projektverläufe
- Internetkonferenzen zum schnellen Austausch
- Internationale Zusammenarbeit auf Ebene Jugendarbeit und Jugend allgemein, das heisst vom Talk über Partnerschaften, Games, Organisation bis zu europäischen Jugendzeitungen.
- Jugendtreffs mit Internetzugang → Internetcafé
- Internetprojekte (Gestaltung Homepage...)
- Alle haben einen Zugang zu Hause und brauchen es nicht mehr im Jugendtreff
- Es gibt kein surfen es ist nur noch driften-der Wind fehlt
- Chat, E-Mail und telefonieren per Internet werden in den nächsten zwei Jahren zur Selbstverständlichkeit für jeden von uns.
- Zukunft ohne elektronische Medien undenkbar
- Suche nach einem Weg neues Medium kreativ in Jugendtreffs zu nutzen
- Betriebsgruppen Jugendlicher und Erwerbsloser bilden die Homepages und halten den Inhalt aktuell halten
- Internet als Notwendigkeit in vielen Lebensbereichen, deshalb möglichst viel Spielraum für Jugendliche zur aktiven Auseinandersetzung schaffen
- Newsgroups werden sich bezüglich Benutzerinterface verändern müssen um nicht nur einem eingeschränkten Publikum Zugang zu ermöglichen
- Gemeinsames Portal von Jugendtreffs
- Mehr Animation für Internet um Jugendlichen Angst vor PC zu nehmen
- Internetzugang gratis-statt Zeitungen
- Virtual Reality wird immer realer
- Vermehrt Hilfe über Internet suchen und finden
- Niederschwelliges Beratungsangebot für Jugendliche
- Internetprojekte wie Internetabende, Jobecken, eigene Homepage
- **Mit allen Pro und Contras das Netz gehört in der Zukunft dazu !!!**

## 6.1 Persönliche Erläuterungen zur Auswertung

Zahlen sagen einiges aus aber nie genug! Beim Versand der Fragebogen war ich mir im klaren, dass es nicht möglich sein würde jene umfassenden Zahlen zu liefern, die professionelle Marktforschungsinstitute mit grösstem Aufwand sammeln. Meine Ergebnisse betreffend der offenen Jugendarbeit im Grossraum von Zürich können nur ansatzweise von repräsentativem Charakter sein. Eine geltende Einschätzung im Bereich der neuen Medien, welche von stetigen Veränderungen geprägt sind und sich rasant von einer Entwicklungsphase zur nächsten bewegen, ist kaum möglich.

Mein Anliegen war in erster Linie ein Stimmungsbild der soziokulturellen Animation im Umfeld dieser Entwicklungen zu erhalten, sowie den aktuellen Stand auch mit Zahlen und Aussagen Betroffener darzulegen.

In die persönlichen Erläuterungen zur Auswertung werde ich meine bereits gewonnenen Erfahrungen methodischer Art einfließen lassen.

Gewisse Statements der Auswertung bezüglich Chancen, Gefahren und Zukunftsaussichten fliessen in alle Teile dieser Arbeit mit hinein. Ich werde auch in diesem Teil der persönlichen Erläuterungen einige Punkte nochmals separat aufgreifen und abhandeln.

Meine ersten Erfahrungen mit der Thematik stammen aus meiner einjährigen Anstellungszeit als Jugendarbeiterin in Affoltern am Albis. Im November 1998 begann ich im Jugendtreff Hirtschür zu arbeiten. Zusätzlich zu anderen infrastrukturellen Möglichkeiten (Kino und Kletterwand) bot dieser Jugendtreff Zugang zu einem Internetcafé, ausgerüstet mit drei Stationen. Die für die Jugendlichen offen zugängliche Form dieses Cafés führte zu diversen Komplikationen, die mich zwangen gewisse Strukturen bezüglich der Nutzung einzuführen. Schwierigkeiten bestanden unter anderem darin, dass die Materie dem Team fremd war, so dass die Jugendlichen die eigentliche Kontrolle führten. Telefonkosten in der Höhe von jährlich Sfr. 8000.- belasteten das Budget beträchtlich. Das Café stand den Jugendlichen als Plattform für verschiedene Anwendungen frei zur Verfügung.

Ob illegale Handlungen getätigt wurden, konnten von den zuständigen Leitern mangels Kenntnissen nicht überprüft werden.

Es war mir bei meinem Stellenantritt deshalb ein starkes Anliegen die Hausordnung zu aktualisieren, die Nutzungszeiten neu einzurichten und mit Einbezug der Jugendlichen die Regelungen neu zu definieren.

## 6.1.1 Internetanschluss

Rund ein Viertel der angeschriebenen Institutionen hat bereits oder plant eine Aufschaltung ins Internet. Mit einbezogen in diese Zahl habe ich hierbei die nicht zurückerhaltenen Fragebogen.

Ich rechtfertige dies dadurch, dass ich in diesem Falle diejenigen, die meiner Bitte nach Rücksendung nicht nachgekommen sind, einen Mangel an Interesse unterstelle. Bewusst, dass dies eine gewagte Interpretation ist, möchte ich feststellen, dass gewisse Leute der Allgegenwärtigkeit dieses Themas auszuweichen verstehen.

Diese Zahl steht dem gesellschaftlichen Trend gegenüber, bei dem bereits der Dorfmetzger und der Kaminfeger ihre Angebote mittels einer Homepage verbreiten. Dies alleine soll aber selbstverständlich keine Wertung sein, spielen beim Auftritt im Netz andere Faktoren wie Qualität und Zielgruppe eine Rolle. Trotzdem soll eine Erklärung dafür gesucht werden, weshalb im Bereich der soziokulturellen Animation, einem Berufsfeld, das verschiedene Funktionen zu erfüllen hat, eine gewisse Lethargie zu erkennen ist.

Eine mögliche Erklärung, die ich als beachtungswürdig ansehe, ist die der Raumfrage.

Räume sind ein stetes Thema in der offenen Jugendarbeit. Räume sind als Werkzeuge der Animation zu gebrauchen und thematisch einzusetzen.

Während in der offenen Jugendarbeit Räume verschiedentlich thematisch genutzt werden zu Themen wie Geschlechter, Treffpunkt, Gespräch, Spiel, Theater, Tanz, Werken, Musik, et cetera, werden Räume zur Erfahrung mit Internet zu wenig in Betracht gezogen.

Dies kann mit dem Umstand zu tun haben, dass virtuelle Räume von Animatoren als Konkurrenzräume wahrgenommen werden, zu denen sie wenig bis gar keinen Zugang (fehlendes technisches Know-How) haben im Vergleich zu den Jugendlichen.

Bei virtuellen Räumen handelt es sich um nichtexistente Räumlichkeiten, die bloss in der Phantasie der Besucher existieren. Der virtuelle Raum ist eine **Metapher** und entspringt einer vorstellbaren Realität. Die Räumlichkeiten entstehen durch Gruppenvisionen die eine gemeinsame Raumwahrnehmung erzeugen. Menschen suchen sich vertraute Abläufe aus dem realen Raum um den elektronischen Raum aneignen und erklären zu können.

Beispiele:

Bei Geocities oder Fortunecity handelt es sich um Städte, die nach Themengebieten aufgebaut sind. Jeder Bewohner hat die Möglichkeit sich mit einer eigenen Web-Site selbst darzustellen. Man kann hier sogenannten wohnhaft werden. Einzelne Stadtteile verfügen über einen Marktplatz mit Gesprächsforen, wo Menschen mit ähnlichen Interessen die Möglichkeit haben aufeinander zu treffen.

([www.geocities.com](http://www.geocities.com) oder [www.fortunecity.com](http://www.fortunecity.com))

*"Virtuelle Räume ersetzen den sozialen und den tatsächlichen Raum, in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht stattfindet, sie setzen den Rahmen in dem es überhaupt erst zum Kontakt kommen kann".*

(Althoff 1998:19)

Die Raumwahrnehmung wird durch den sozialen Austausch (Kommunikation) als real empfunden. Kein Besucher zweifelt einen Moment daran, dass hinter dem Bildschirm nicht ein Mensch sitzt, der zu ihm spricht. Infolge dieser Tatsachen wird einmal mehr ersichtlich, dass jene Besucher solcher virtueller Räume in erster Linie Kontakte suchen. Beziehungen, die sicherlich auf anonymere Ebene basieren, die aber auch Neues eröffnen, nämlich das in Kontakt treten mit Menschen aus anderen Kulturen und anderen Lebensentwürfen, als den uns Vertrauten.

Den zurückgesandten Fragebögen zu entnehmen ist, dass das Thema Internet trotz, oder auch wegen vielen anderen Schwierigkeiten mit denen die Animatoren beschäftigt sind, ansteht.

Fünfzehn Institutionen planen keinen Internetanschluss. Dieser Zahl stehen fünfundzwanzig Institutionen gegenüber, die noch für dieses Jahr einen Anschluss geplant haben oder deswegen zumindest in Verhandlungen mit den entsprechenden Stellen stehen.

Siehe Kapitel 2.3/ 4.6

## 6.1.2 Finanzielle Aspekte

Als wichtiger Grund steht, für mich eher überraschend, bei fünfzehn Institutionen die finanzielle Situation als einer der Gründe voran. In der soziokulturellen Animation ist man sich gewohnt bei aufwendigeren Projekten nach Sponsoren zu suchen.

Zusammen mit einer Branche (Telekommunikation), deren Kundenzugang in Form von "grosszügigen" Gratisangeboten, eine beispiellose Werbekampagne ausgelöst hat, wäre es sicher möglich eine allseits befriedigende Lösung betreffend des zur Verfügungstellen von Gerät und Zugang zu finden. Die Surfgebühren können anschliessend kostendeckend von den Jugendlichen getragen werden; dies kommt sie allemal günstiger, als wenn sie ein Internetcafé aufsuchen würden. Meinen eigenen Erfahrungen zufolge hat

dieses System gut funktioniert. Eine halbe Stunde zum Surftarif von Fr. 2.50 / eine Stunde zu Franken 5.00 . Einschreiben und Bezahlen im voraus. Selbstverständlich ist es jedermann selbst überlassen, seine finanziellen Pläne den Bedürfnissen nach auszurichten, beziehungsweise den Kontakt zur Wirtschaft zu regeln.

### 6.1.3 Chatten

Bei der Nutzung der Internetdienste durch Jugendliche steht mit Abstand die gezielte Informationssuche, das Surfen und Chatten im Vordergrund.

Dass die zuständigen Leiter die gezielte Informationssuche noch vor das Chatten stellen, darf hinterfragt werden. Es könnte sich dabei gar um ein Wunschdenken der Betreffenden handeln, die in ihren weiteren Aussagen dem Chatten negativ gegenüber stehen.

Die Tatsache, dass die Jugendlichen unter den Augen ihrer Leiter sich in stundenlangen Gesprächen, zumeist oberflächlicher Natur, die Zeit um die Ohren schlagen, dürfte geradezu zum Normalfall verkommen sein, so dass ein Jugendlicher, der aus dem Internet Informationen, zu politischen Zusammenhängen, zu seinem Heimatland, et cetera abrufft, auffällt.

Meine eigenen Erfahrungen deuten daraufhin, dass die Jugendlichen das Netz "just for fun" nutzen.

Schon das bei den Erwachsenen am meisten verbreite e-mailen scheint einigen Jugendlichen mit zu grossem Aufwand verbunden zu sein. Alles, was mit dem Ausfüllen von Formularen zusammenhängt, ist für sie mühsam. Für den Kontakt untereinander steht bei den Jugendlichen das SMS (Mobiltelefone) an erster Stelle, wobei der Inhalt der Nachrichten dem der Chat-Unterhaltungen in etwa gleich zu setzen ist.

Diese Aussage über den Wert jugendlicher Kommunikation soll nicht wertend sein. Es ist zu beobachten, dass auch in erwachsenen Chatrooms, dank der Anonymität, mancher seine Ernsthaftigkeit ablegt, ja geradezu ins Blödeln verfällt. Dass dieser Dienst für Witze der untersten Schublade genutzt wird, ist folglich nicht überraschend.

Ob sich der Aufenthalt in den Chatrooms, wie von vielen befürchtet und in den Fragebogen auch angetönt, die Oberflächlichkeit, die Einsamkeit und Isolation und weitere persönliche Störungen mit sich zieht, ist eine komplexe Frage, die separat erörtert werden müsste.

Den Kritikern dieser Unterhaltungsform muss aber entgegengehalten werden, dass hinter jedem Gespräch der deutliche Wunsch nach Kontakt steht. Oft führen länger andauernde Chat-Beziehungen zu einem sogenannten "Blind-Date", da die Neugierde nach der wirklichen Identität einer Person immer im Vordergrund steht.

Zu Stichworten wie Einsamkeit und Isolation ist noch anzufügen, dass bei der Aufschaltung ins Internet darauf zu achten ist, dass man mehrere Computerstationen zur Verfügung stellt. Dann wird nämlich aus dem einsamen ein gemeinsames Surfen, wie dies auch an meiner Arbeitsstelle der Fall war. Die Plätze an den drei Computern waren immer durch das Doppelte oder Dreifache ausgelastet. Oft tummelten sich die Nutzer in denselben Räumen herum, was zu Zwischenrufen, Gelächter und angeregten Diskursen führte.

Siehe Kapitel 2.3/ 4.3

## 6.1.4 Begleitung/Kontrolle

Acht Institutionen sehen bei der Nutzung von Internetdiensten eine Begleitung/Kontrolle durch einen Animator vor. Achtzehn versuchen dies flexibel zu gestalten, das heisst eine Begleitung ist nur während gewissen Zeiten gewährleistet.

Es muss in diesem Sinn zwischen der technischen und der inhaltlichen Begleitung unterschieden werden.

In manchen technischen Belangen können es die Jugendlichen sein, die bei auftretenden Schwierigkeiten weiterzuhelfen wissen.

Anders verhält es sich mit der inhaltlichen Begleitung.

Es ist eine Illusion zu glauben, der in Verantwortung stehende Leiter könne die neugierigen Jugendlichen an den Gefahren des Netzes vollständig vorbei führen. Angefangen beim Einzelnen zwar harmlosen, in den Augen des Gesetzes aber illegalem Herunterladen von nicht registrierten MP3-Musikstücken, bis zum Besuch von Seiten, deren menschenverachtende Aussagen den Inhalt prägen.

Es ist kein Geheimnis, dass die angebotenen Filter mangelhaft sind. Sie bestehen aus Software, welche bestimmte Begriffe erkennen und so den Zugang zu Seiten verhindern.

Ausserdem besteht bei einigen Filterprodukten die Schwierigkeit, dass sie kompliziert zu **konfigurieren** sind und das die Listen mit gesperrten beziehungsweise empfohlenen Web-Sites stark auf US-Sites ausgerichtet sind, mit der Folge das deutschsprachige Inhalte entweder ganz gesperrt bleiben oder durch die Maschen fallen.

Ein zusätzlicher Faktor kann auch sein, dass gerade Schutzmassnahmen, wie der Einbau von Filtersystemen, den Ehrgeiz jugendlicher Internetnutzer antreiben nach nicht blockierten Seiten zu forschen. Um dieses Dilemma aufzuzeigen, in welches nicht nur Jugendarbeiter sondern auch Eltern, Lehrer et cetera hineingeraten, muss die herrschende Situation realistisch beurteilt werden.

Der Einsatz eines Filterprogramms kann zwar eine Hilfe sein, die Gefahr dabei ist jedoch, dass man sich in falscher Sicherheit wähnt. Kaum der richtige Weg, um die Jugendlichen in dieser neuen Welt zu begleiten. Der Filter scheint in dieser Situation mehr dazu da die eigenen Ängste zu filtern, anstatt sich mit den Jugendlichen auf der Basis der tatsächlichen Gegebenheiten auseinanderzusetzen.

Die Jugendlichen haben Zugang zu Inhalten, die von bösartiger Natur sind. Der Leiter muss sich dessen stets bewusst sein. Wenn er einem jungen Mann verbieten will Nacktfotos herunterzuladen, sollte er in Betracht ziehen, dass der betreffende einem stets wachsenden Angebot, Gewalt in jeder erdenklichen

Form bereits gesehen haben könnte. Im englischsprachigen Raum gehören die betreffenden Adressen zum Know-how jedes jugendlichen Surfers. Der Trend diese Adressen als eine Art Trophäe an Gleichaltrige weiterzugeben dürfte auch den deutschsprachigen Raum erreichen, wenn auch die europäisch / amerikanische Kulturgrenze berücksichtigt werden muss. Während in den USA traditionell Sex verpönt ist, die Anbieter stärkerer Kontrolle unterliegen, gibt es für Gewalt nahezu keine Grenzen. In Sachen Gewalt dürften die europäischen Gesetzeshüter grössere Sensibilität zeigen.

Obwohl der Jugendliche ohnehin Zugriff auf solche Angebote hat, bedeutet auf keinen Fall, dass diese in Jugendhäusern aufgerufen werden dürfen, trotzdem scheint es bei der unbegleiteten Nutzung der Realität zu entsprechen. Das Aufgreifen und Bearbeiten dieser Thematik kann nur geschehen, wenn die zuständigen Personen über aktuelle Themen, die Jugendliche bewegen, informiert sind. Die heutige Generation hat visuell jede Erfahrung gemacht hat. Dies bedeutet, dass für Animatoren die Auseinandersetzung mit Themen des alltäglichen Lebens mitberücksichtigt werden müssen und dort Lösungsansätze gefunden werden sollten.

Medienpädagogen und Elternorganisationen schlagen unter anderem folgende Vorsichtsmassnahmen vor:

- Anfänglich gemeinsames Surfen durchs Datennetz verbunden mit dem Aufzeigen von thematischen Web-Sites, die sich an Jugendliche richten
- Gemeinsame Regelfindung für die Benutzung des Internets
- Über die virtuellen Schmutzdecken des Netzes soll offen gesprochen werden können.
- Beibehaltung der Anonymität, das heisst Jugendliche darauf aufmerksam machen, das niemals persönliche Informationen an Fremde einfach weitergegeben werden sollten.

(vgl. Tages Anzeiger vom 25. Oktober 1999)

Die Berücksichtigung solcher Vorsichtsmassnahmen ist ein Gedanke wert. In Affoltern am Albis haben wir die Nutzungszeiten, in Absprache mit den Jugendlichen, auf den Freitagabend von 18.00-22.00 Uhr und jeden zweiten Sonntag von 14.00-18.00 Uhr begrenzt. Die Sonntage waren jeweils begleitet, das heisst, dass ich mit der jeweiligen Zielgruppe nach bestimmten Web-Sites gesucht habe, ihnen die verschiedenen Suchsysteme näher erklärt habe. Wir haben zusammen versucht Musikstücke herunterzuladen, gemeinsam gechattet, et cetera.

Siehe Kapitel 5

### 6.1.5 Projektbezogene Erfahrungen

Dieter Baacke umschreibt handlungsorientierte Medienarbeit mit folgenden Worten:

*"Besser als Jugendschutz-Massnahmen greifen wohl insgesamt aktivierende und unterstützende Angebote aus dem Mediensektor selbst.*

*"Handlungsorientierte Medienarbeit" heisst das Stichwort. Praktisch: Jugendliche sollen die Möglichkeit haben das Fasziniertsein **an** und den Konsum **von** Medien-botschaften zu verbinden mit eigenen Produktionen.*

*Jugendliche sind kulturell kreativ, und sie haben grosse Lust, ihre Umgebungen so zu gestalten, dass sie sie beeinflussen können. Dafür brauchen sie Spielräume, die notwendigen Instrumente und nicht zuletzt Ermunterung und Unterstützung.”*

(Baacke 1994:86)

Wie die Fragebogen aufzeigen, haben bereits acht Institutionen projektbezogene Erfahrungen mit Internet gesammelt, sei dies in Form von Anwendungskursen, in der Planung und Realisierung des gesamten Internetauftrittes mit Einbezug Jugendlicher, oder in der Gestaltung einer Homepage. Es lassen sich zusätzlich noch andere Medien wie beispielsweise Video und Soundanlagen mit dem Internet verbinden.

Handlungsorientierte Medienarbeit bedeutet für mich auf keinen Fall, dass man die Materie bis ins kleinste Detail verstehen muss. Für dieses Gebiet gibt es Fachleute.

Der Weg ist das Ziel; Die Ideensammlung, der kreative Prozess der bei Jugendlichen ausgelöst wird, wie auch die Arbeit mit einer Gruppe, diese Aspekte sollen im Vordergrund stehen. Hier hat der Animator anzusetzen, indem er die nötigen Rahmenbedingungen für eine gemeinsame Arbeit schafft. Rahmenbedingungen zu schaffen, die der Zielgruppe angepasst sind, sodass Lernschritte möglich sind, Überforderungssituationen aber auch aufgefangen werden könnten.

Eine geeignete räumliche Atmosphäre schaffen, sodass ein kreatives Arbeiten möglich wird. Die Gestaltung der Arbeitsabläufe so zu strukturieren, dass Befindlichkeit und Persönliches Platz haben. Und nicht zuletzt die Mitberücksichtigung der Geschlechterfrage und kultureller Hintergründe, sodass Teammitglieder beider Geschlechter sowie auch aus anderen Kulturen zur Begleitung einer Gruppe anwesend sind.

Siehe Kapitel 1.2.3/ 4.7

## 6.1.6 Persönlicher Bezug

Ein Grossteil der angeschriebenen Animatoren verfügen entweder privat oder im Geschäft über einen Internetzugang. Das Internet wird in erster Linie zur Informationssuche und für E-Mail genutzt. Als auffallend empfinde ich, dass trotz regem Internetzugang, bloss sechs Fragebogen direkt auf dem Internet ausgefüllt worden sind.

Diese Tatsache vor Augen habe ich den verschickten Fragebogen ein frankiertes Rückantwortcouvert beigelegt, was sich auch als lohnenswert herausgestellt hat.

Offenbar hat sich das Handling mit dem Internet in diesem Arbeitsfeld noch nicht eingespielt und es liegt näher die veraltete Form des Postversands zu nutzen.

Die Selbstverständlichkeit der Internetnutzung wird sich jedoch mit der Zeit auch in diesem Arbeitsbereich einspielen, davon bin ich überzeugt. Gerade das E-Mail ist eine beliebte Kommunikationsform und wird gemäss der Auswertung bereits rege genutzt. Hinzu kommt der zeitliche Faktor: Da man heutzutage bereits die meiste schriftliche Korrespondenz am Computer tätigt, besteht die Möglichkeit diese auch gleich mittels Attachment zu verschicken, was einem einiges an Umtrieben wie Kopien, Briefadressierung, et cetera erspart.



Siehe Kapitel 1.1/ 1.2.2/ 4.1

## 7. Glossar

### **AKRONYME**

Akronyme sind abgekürzte Botschaften und werden vorallem in IRC's verwendet. →asap=as soon as possible

### **ATTACHEMENT**

Beim Verschicken von E-Mails können mit einem Anhang Grafiken, Dateien, Bilder mit versendet werden.

### **BACKBONE**

Hightspeed-Netzwerk für Internet-Rechneranbindungen.

### **BOOKMARK**

Moderne Browser bieten die Möglichkeit, die Adressen häufig angewählter WWW-Seiten in einer Liste abzuspeichern. Diese Einträge werden als Lesezeichen, Favoriten oder Bookmarks bezeichnet.

### **BROWSEN**

So nennt man das Blättern im WWW - ein Klicken durch Links von Seite zu Seite.

### **BROWSER**

Ein Browser ist ein Programm, mit dem Seiten im WWW geöffnet werden können. → Internet Explorer von Microsoft  
→ Netscape Communicator von AOL

### **CHANNEL**

Bei Channels handelt es sich um Räume im IRC.

### **CHATTEN**

So nennt man das Kommunizieren mit anderen Teilnehmer per Modem und Computer im IRC im Internet.

### **CLIENT**

Ein Client ist ein Computer der die Ressourcen eines anderen Computers im Netzwerk nutzt.

### **DESKTOP**

Benutzeroberfläche am Bildschirm eines Computers.

### **DFÜ**

Datenfernübertragung. So wird das Übertragen von Daten via Telefonleitung von einem Computer zu einem anderen bezeichnet.

### **DNS**

Domain Name Server. Dieses System setzt die aus Zahlen bestehenden IP-Adressen in leicht verständliche Namen um.→.ch=Schweiz

### **DOMAIN**

Wird zu gut Deutsch auch Domäne genannt. Das ist der Name einer Internetadresse, der einer IP-Adresse entspricht.

### **DOMAINNAMEN**

Als Domainnamen bezeichnet man den Namen einer IP-Adresse.  
→ www.käse.ch

### **DOWNLOAD**

Download bedeutet das Herunterladen von Software oder sonstigen Daten von einem anderen Rechner auf den eigenen Computer unter Verwendung einer DFÜ-Verbindung.

### **EINLOGGEN**

Anderes Wort für Einwählen ins Internet

### **E-Mail**

Elektronische Post, die über ein Netzwerk lokal oder weltweit verschickt wird.

### **EMOTICONS**

Bei Emoticons handelt es sich um Symbole die einen Gefühlszustand wiedergeben. Sie werden vorwiegend in IRC's verwendet.  
→ ;- ) = Ironie

### **FEATURES**

Neue Anwendungen im Internetbereich.

### **FLAME**

Als Flame wird ein E-Mail oder ein Beitrag einer Newsgroup mit beleidigendem Inhalt bezeichnet.

### **FTP**

File Transfer Protocol. Ein Internetdienst zum Up-und Downloaden von Dateien.

### **HOMEPAGE**

Die Startseite einer Internetpräsenz, oft jedoch auch die einzige Seite.

### **HOST**

Jeder Computer, der in einem Netzwerk angeschlossen ist, wird als Host bezeichnet.

### **HTML**

Hyper Text Markup Language. Das ist die Programmiersprache, mit der WWW-Seiten erstellt werden. Der WWW-Browser setzt die Befehle des HTML-Quelltextes in formatierte Dokumente um.

### **HTTP**

Hypertext Transfer Protocol. Das ist das Protokoll, das Übertragungen im WWW regelt.

### **HYPERLINK**

Siehe Link

## **HYPertextDOKUMENT**

Eine WWW-Seite mit Verknüpfungen (Links) zu anderen Seiten, das Herzstück des WWW.

## **INTERNET**

Ein weltweites Netzwerk, das auf Basis des TCP/IP-Protokolls arbeitet.

## **INTRANET**

Firmeninterne Vernetzung von Computern.

## **IP-ADRESSE**

Eine IP-Adresse ist die Adresse eines Rechners in einem Netzwerk mit IP-Adressschema. Das Internet funktioniert auf diese Weise. IP-Adressen dürfen in einem Netzwerk nur einmal vorkommen, sonst entstehen Schwierigkeiten.

## **ISDN**

Integrated Services Digital Network. Bei ISDN handelt es sich um eine Form der Datenübertragung, bei der die Daten nicht mehr analog wie beim Modem sondern digital übertragen werden. ISDN ist schneller und sicherer als die Übertragung per Modem. Man benötigt dazu jedoch einen speziellen Anschluss.

## **ISP**

Internet Service Provider. Die allgemeine Bezeichnung für einen Internetprovider.

## **KOMPATIBILITÄT**

Austauschbarkeit, Vereinbarkeit verschiedener Computersysteme.

## **KONFIGURATION**

Umgestaltung, Verformung von einem Dateiformat in ein Anderes

## **LAN**

Local Area Network. Das LAN bildet die unterste Ebene der Netzwerktypen im Internet. Ein LAN vernetzt beispielsweise Computer einer Firma oder Institution miteinander.

## **LINK**

Ein Link ist eine Verknüpfung auf eine andere WWW-Seite.

## **MAN**

Metropolitan Area Network. Ein MAN bildet die zweite Netzwerkebene im Internet. Auf dieser Ebene haben Firmen einer Region die Möglichkeit miteinander zu kommunizieren.

## **MAILEN**

Umgangssprachlich für das versenden von E-Mails.

## **METAPHER**

Bildhafte Übertragung.

## **MODEM**

Ein Gerät, das es ermöglicht, Daten zwischen zwei Computern über das Telefonnetz zu übertragen.

### **MUD**

Multi User Dungeon. Innerhalb von MUDS besteht die Möglichkeit der Erforschung und Mitgestaltung von textorientierten, virtuellen Umgebungen.

### **NETIQUETTE**

So werden die Verhaltensregeln im IRC und bei der Teilnahme in Newsgroups genannt.

### **NETNEWS**

Ein Dienst im Internet, der die Teilnahme an Newsgroups ermöglicht.

### **NETZWERK**

Ein Verbund von Rechnern die Informationen austauschen können.

### **NEWSGROUP**

Eine Newsgroup ist vergleichbar mit einem schwarzen Brett zu einem bestimmten Thema.

### **NICKNAME**

Spitzname. Ein Name der bei Diensten wie dem IRC oder MUD verwendet wird, falls nicht der echte Name genutzt wird.

### **OFFLINE**

Nicht mit dem Internet oder einer Mailbox verbunden.

### **ONLINE**

Mit dem Internet oder einer Mailbox verbunden.

### **ONLINE-DIENST**

Online-Dienste haben ein eigenes Angebot, bieten oft auch noch die Verbindung zum Internet an. →AOL  
→CompuServe

### **POSTEN**

So nennt man das Senden eines Artikels an eine Newsgroup.

### **PROTOKOLL**

Netzwerke benötigen Protokolle, die den Datenaustausch zwischen Server und Client regeln.

### **PROVIDER**

Als Provider wird eine Firma bezeichnet, die den Zugang zum Internet bereitstellt. Auch Firmen, die Platz für WWW-Seiten anbieten werden Provider genannt. →Agri (Bauernverband)  
→Sunrise (Telefongesellschaft)

### **RECHNER**

Andere Bezeichnung für Computer

**ROBOT / SPIDER**

Suchmaschinen; Computersysteme auch Robots oder Spiders genannt, die das World Wide Web nach Web-Sites durchforsten und die dabei gefundenen Begriffe registrieren.

**SERVER**

So wird ein Rechner im Netzwerk bezeichnet, der seine Ressourcen andern Rechnern des Netzwerkes bereitstellt.

**SGML**

Standard Generalized Markup Language. Seitenbeschreibungssprache aus der HTML abgeleitet wurde.

**SURFEN**

Siehe Browsen

**TCP/IP**

Das ist ein Protokoll auf dem das Internet arbeitet.

**TELNET**

Vielseitiger Dienst im Internet, der jedoch immer weniger anzutreffen ist.

**URL**

Uniforme Resource Locator. Das ist eine Internetadresse im WWW.  
→<http://www.käse.ch>

**USENET**

Das ist der Dienst der Newsgroups ermöglicht, sozusagen ein Netzwerk im Internet.

**USER**

Anderer Begriff für Nutzer, Anwender oder Gebraucher.

**WAN**

Wide Area Network. Es handelt sich hierbei um Netzwerke, die Rechner auf einem Kontinent oder landesweit verbinden. Sie bilden das Rückgrat (Backbone) des Internet bzw. die höchste Ebene.

**WAP**

Wireless Application Protocol. Zugang zum World Wide Web via Mobiltelefon.

**WEB**

Andere Bezeichnung für World Wide Web.

**WEB-PORTAL**

Ein Angebot einer Firma (zb.[www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)) das mehrere Serviceangebote unter einem Dach vereint wie Suchmaschinen, E-Mail, Onlineshopping, Diskussionsforen, usw.

**WEBSITE**

Speicherplatz für Websites der von Firmen zur Verfügung gestellt wird.

## **WORLD WIDE WEB**

WWW. sicherlich der populärste Internetdienst. Ins Leben gerufen wurde es um Wissenschaftlern Informationen aufbereitet zukommen zu lassen.

## 8. Schlusswort

Diese Arbeit richtet sich in erster Linie an Berufsleute, die im Bereich der soziokulturellen Animation tätig sind.

Mein Ziel war es ein aktuelles Abbild, von dem, einem stetigen Wandel unterworfenen Medium Internet, zu vermitteln, und dabei die gesellschaftliche Realität so objektiv als möglich darzustellen.

Welcher Entwicklung die soziokulturelle Animation im Bezug auf die Internetnutzung folgen wird, ist nicht nur über ein Stadium der Spekulation hinaus zu erahnen. Die Art und Weise des Umgangs zwischen Technik und Kultur wird in erster Linie von den jeweiligen Berufsleuten bestimmt.

Was meine persönliche Entwicklung betrifft, so plane ich mich noch intensiver mit dem Thema auseinanderzusetzen und dort anzusetzen, wo diese Diplomarbeit aufhört.

Um ein umfassendes Verständnis beim Leser zu gewährleisten habe ich klare Schwerpunkte gesetzt. Andererseits durfte ich nicht darauf verzichten eine möglichst grosse Bandbreite von verschiedenen Themen anzuschneiden, um so die komplexen Zusammenhänge und vielschichtige Problematik auf verschiedensten Ebenen aufzuzeigen.

Um die spezifische Vertiefung einzelner Bereiche muss sich der Leser jedoch selbst kümmern. Ihm steht ein riesiges Angebot an Fachliteratur, Weiterbildungsmöglichkeiten, sowohl on-line wie auch off-line, zur Verfügung. Wer das Netz "nur" als Plattform zur Information oder Vergnügung nutzen will, dem werden sich, angesichts der zu erwartenden technischen Neuheiten, weitere Türen öffnen.

Und für Andere wird das Thema nie zum Thema werden. Da gäbe es unzählige Gründe aufzuführen. Es soll jedoch jedem selbst überlassen bleiben.

Auf diesem Weg möchte ich mich noch bei all jenen bedanken, die mich durch die Höhen und Tiefen meiner Diplomarbeitsphase hindurch unterstützt haben.

## 9. Literaturverzeichnis

- Althoff** Willfried: Lost in Cyberspace?  
Diplomarbeit, Katholische Fachhochschule  
Münster, 1998
- Baacke** Dieter: Die 13-bis 18jährigen  
Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1994
- Bullinger** Hermann, **Nowak** Jürgen: Soziale Netzwerkarbeit  
Eine Einführung für soziale Berufe  
Lambertus Verlag, Freiburg im Breisgau 1998
- Engweiler** Christian: Vernetzung in der offenen Jugendarbeit  
Diplomarbeit, Höhere Fachschule Zentralschweiz  
Luzern, 1997
- Fasching** Thomas: Internet und Pädagogik  
Kommunikation, Bildung und Lernen im Netz  
KoPäd Verlag, München 1997
- Grevenstein** Jörn: Das Internet in der pädagogischen Arbeit  
Diplomarbeit, Fachhochschule Bielefeld,  
Wintersemester 1999-2000
- Johnson** Steven: Interface Culture  
Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation  
verändern  
Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1999
- Kobert** Thomas: XML  
Bhv Verlag GmbH, Kaarst 1999
- Moser** Heinz, **Müller** Emanuel,  
**Wettstein** Heinz, **Willener** Alex: Soziokulturelle Animation  
Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze,  
Verlag für Soziales und Kulturelles, Luzern 1999
- Persch** Christian: Internetaarbeit in der Jugendarbeit  
Diplomarbeit, Katholische Fachhochschule Mainz,  
Sommersemester 1998
- Sterzing** Guido: PC Systemhandbuch  
Network, Idstein 1996
- Tages Anzeiger**: "Richter zerfetzt Microsoft"  
Viktor Breu, 8. November 1999
- Tages Anzeiger**: "Richtiges Verhalten senkt Gefahren"  
Felix Wiedler, 25. Oktober 1999
- Weizenbaum** Joseph: Wer erfindet die Computermythen?  
Herder Verlag, Freiburg im Breisgau 1993
- Http:// www. irt. org/articles** Artikel:  
Ryan Petert, June 1999