

Claudia Hermes/ Ulrich Wisser

„Rechts rum?“

Politische Bildung im Internet als Innovationsprojekt des Landes NRW¹

Was ist machbar und wünschenswert angesichts des Grundrechts auf freie Meinungsäußerung, Jugendschutz und der Durchsetzbarkeit nationaler Strafgesetze in einem globalen Medium? Im Frühjahr 2000 wurde in der sogenannten Berliner Erklärung das Internet als Medium des 21. Jahrhunderts gefeiert. Jeder müsse das Recht haben, „seine Meinung auch im Internet frei zu äußern“. Zensur dürfe nicht stattfinden. Dem von der Verfassung garantierten Grundrecht auf Meinungsfreiheit seien aber „in allen Staaten Grenzen gezogen“, um Straftaten zu verhindern, Jugendschutz zu garantieren und das Schüren von Hass zu unterbinden. Sowohl die Meinungsfreiheit als auch die festgesetzten Schranken seien „Ausdruck des Wertekonsenses einer Gesellschaft.“ Da aber unterschiedliche Kulturen unterschiedliche Vorstellungen haben, folgte die Initiatorin der Berliner Erklärung, Bundesjustizministerin Herta Däubler-Gmelin, der Idee, dass „wir dem globalen Internet einen globalen Wertekonsens gegenüberstellen müssen“.

Das Dilemma der Politik ist offensichtlich. „Otto Schily macht sich Sorgen ums Netz. Der Anstieg von Internetseiten mit rechtsradikalen Inhalten im Juli über 1.000 beunruhigt den Innenminister.“ (Hees 2001) Er ist nicht zu beneiden angesichts der Frage nach Instrumenten, mit denen man erfolgreich gegen Rechtsextremismus im Netz kämpfen kann. „Neben den bekannten Internet-Auftritten des organisierten Rechtsextremismus gibt es (...) inzwischen eine steigende Zahl rassistischer und neonazistischer Internetseiten, die besonders Jugendliche ansprechen sollten.“ (epd 2001) – Darüber hinaus weisen Untersuchungen zu autoritären, fremdenfeindlichen und rechtsextremen Orientierungen in Teilen der Bevölkerung, Berichte des Verfassungsschutzes über Entwicklungen im organisierten rechtsextremen Lager und die Chronik der fremdenfeindlichen Straftaten darauf hin, dass die Bundesrepublik

Deutschland mit einer Herausforderung konfrontiert ist, die nicht nur ein vorübergehendes Phänomen in demokratischen Gesellschaften zu sein scheint. Die Reaktion der demokratischen Mehrheitsgesellschaft ist besonders gefragt, wenn zutrifft, was Benno Hafener von der Uni Marburg in einer Studie über die rechte Jugendszene in Hessen als Grundtendenzen herausgearbeitet hat (vgl. Pasch 2001). „Zum einen spricht (Hafener) von einer Normalisierung, wenn rechtsextreme Jugendliche inzwischen darauf bauen können, dass ihre Eltern genau so denken wie sie. Die Zeit der Outlaws ist vorbei. Eine zweite Feststellung des Experten: Rechtsradikalismus stehe bei Jugendlichen zunächst weniger für eine Ideologie, sondern viel mehr für ein ‚Lebensgefühl‘, für rebellisches Verhalten in der Pubertät, das sich in Musik oder Kleidung ausdrückt. Was jedoch mit ‚Ideologiefragmenten‘ in ‚weichen‘ rechten Cliquen beginnt, steigert sich bis zur handfesten Gewalt gegen Ausländer.“

Das „innere Band“ der Grundwerte der Demokratie

Politische Bildung hat vor diesem Hintergrund aus Sicht des Aktuellen Forum NRW² die Aufgabe, das „innere Band“ der Grundwerte der Demokratie zu festigen, konkretes Handeln zu motivieren und die Gewissheit eigener demokratischer Werte zu vermitteln. Dies ist umso wichtiger, als es häufig vorkommt, dass Menschen im politischen Diskurs in der Auseinandersetzung mit rechtsextremen Ansichten zurückweichen. Vor diesem Hintergrund ist der Einsatz eines Plan- und Simulationsspiel eine sinnvolle Maßnahme der politischen Bildung, um das gesellschaftlich relevante Thema der Bekämpfung des Rechtsextremismus als Feld der Politik und der politischen Bildung zu behandeln. Der Vorteil von Plan- und Simulationsspielen liegt in der erhöhten Motivation der Teilnehmenden. Im Normalfall erfordert ein solches Spiel aber, dass sich alle Mitspieler/innen an einem Ort treffen, um eine direkte Kommunikation zu ermöglichen.

¹ Der Text basiert auf einem Manuskript, das im Herbst 2001 in der Zeitschrift „Praxis Politische Bildung“ publiziert worden ist.

² Aktuelles Forum NRW e.V., Hohenstaufenallee 1-5, 45888 Gelsenkirchen, Tel. 0209-155 100, @: info@aktuelles-forum.de, www.aktuelles-forum.de.

Das Internet bietet eine neue Möglichkeit, das Spiel in der politischen Bildung zu nutzen: Es ist möglich, das Spiel über einen längeren Zeitraum durchzuführen. Darüber hinaus ist es einfacher, Teilnehmer/innen aus unterschiedlichen sozialen, politischen und geographischen Gruppen zu integrieren. Im Internet sind Rollenspiele im übrigen sehr populär, beispielsweise sind die MUDs (Multi User Dungeon) Rollenspiele in einer Fantasy-Welt. Während anfangs die Spiele textbasiert waren, kann man heute mit Hilfe sogenannter Avatare, der computererzeugten „Wunsch“-Bilder des eigenen Online-Ichs, in Online-Chats kommunizieren und dabei die „Körpersprache“ des Avatars einsetzen.

Online-Learning in der politischen Bildung

Seit dem zweiten Halbjahr 2001 findet das Projekt „Rechts rum?“ als Innovationsprojekt des Landes NRW statt: www.rechts-rum.org. Als Ergänzung zum Stichwort „Politische Bildung online“ ist „Rechts rum?“ konzipiert, d.h. der Inhalt steht im Vordergrund, das Internet wird als selbstverständliches Medium eingeführt, ohne die Technik in den Mittelpunkt zu stellen (vgl. Hermes/ Wisser 2000, 344). „Rechts rum?“ ist dabei kein reines Online-Rollenspiel, sondern beinhaltet eine Verknüpfung aus einem onlinebasierten mit einem face-to-face Plan- und Rollenspiel im Form einer Konferenz am Runden Tisch.

Der onlinebasierte Teil des Projekts ist ein Beitrag zum gegenwärtig vieldiskutierten Thema „Virtuelles/ Online-Learning“ (vgl. Schulmeister 2001, 258ff.). Aus unserem Verständnis heraus ist E-learning besonders effektiv in der Kombination mit offline-Lernorten. Mit dezentralen Präsenzveranstaltungen vor Beginn des Spiels im September und Netzwerktagen nach dem Ende des Spiels im Dezember 2001 wird in „Rechts rum?“ eine Brücke geschlagen zwischen dem Spiel, den Ergebnissen und Erfahrungen aus der Spielsituation und den Vorerfahrungen des gewollt heterogenen Teilnehmerkreises aus sechs verschiedenen Städten Nordrhein-Westfalens in Hattingen, Gelsenkirchen, Wuppertal, Essen, Kempen und Bonn.

Nicht nur das Netzwerk der Projektpartner ist bewusst heterogen angelegt, auch die über die Projektträger beworbenen Spieler/innen bilden keine homogen zusammengesetzte Gruppe, vielmehr sind die unterschiedlichen Vorerfahrungen in der Schule, außerschulischen Jugendarbeit und in Volkshochschulen ein wichtiges Standbein für das Spiel, das dadurch lebensnaher wird. Das Projekt ist lokal verankert, d.h. politisches Handeln in Zuge des Projekts findet nicht im luftleeren Raum, sondern vor Ort statt. Darüber hinaus ist das Projekt so angelegt, dass die mit dem Projekt „Rechts rum?“ vorhandene technische Plattform übertragbar ist auf andere Themen der politischen Bildung, d.h. mit „Rechts rum?“ entsteht ein wertvolles Tool, das nicht beschränkt ist auf das konkrete Thema Rechtsextremismus.

Die Regeln der Politik spielerisch enträtseln

Politik soll Spaß machen und Spielen macht Spaß. Politik spielerisch zu entdecken und dabei einen bewusst heterogen gehaltenen Kreis aus Schüler/innen, aus der außerschulischen Jugendarbeit und Teilnehmer/innen von VHS-Kursen aus mehreren Städten Nordrhein-Westfalens anzusprechen und mittels des Mediums Internet Rechtsextremismus als ein Problem in der Mitte der bundesdeutschen Gesellschaft nicht nur als Thema zu präsentieren, sondern auch über Formen des Umgangs und Handlungsoptionen im politischen Alltag zu streiten – das ist das Ziel des Projekts „Rechts rum?“.

Rechtsextremismus drückt sich nicht nur im Wahlverhalten aus, sondern auch in weniger auffälligen rechtsextremen Alltagsorientierungen. Rechtsextreme Orientierungen sind nach Heitmeyer (2000) (...) Kristallisationen von Denk- und Handlungsmustern, die im Zentrum der Gesellschaft entstehen. Die rechte Szene werbe verlockend unter Jugendlichen, warnt der sächsische Verfassungsschutzpräsident Reinhard Boos. Sie gewinne die spaßorientierte Jugend mit „Konzerten, coolen Events und einem Großangebot an CDs“ (Oschlies 2001). Umso wichtiger ist der Blick darauf, wie politische Kommunikation im Alltag damit umgeht und umgehen kann.

Es gibt aus unserer Sicht Rituale im Umgang mit Rechtsextremismus und Gewalt und eine Reihe gängiger Deutungen des Problems „Jugend und Rechtsextremismus“; dementsprechend groß ist auch die Zahl der (Miss-)Verständnisse über geeignete pädagogische Ansätze und Handlungsoptionen (vgl. Krafeld/ Möller/ Müller 1993).³

Wer macht mit?

Teilnehmer/innen des Projekts „Rechts rum?“ sind Jugendliche ab 16 Jahren und Erwachsene. Über die am Projekt beteiligten Institutionen werden Schulgruppen, Gruppen der außerschulischen Jugendarbeit sowie Teilnehmer/innen von VHS-Kursen im Fachbereich Politik eingebunden. Es ist gewährleistet, dass die Teilnehmer/innen entweder über die technischen Einrichtungen der Projektpartner oder über einen privaten Netzzugang Zugriff auf das Online-Projekt haben.

Von großer Bedeutung ist, dass „Rechts rum?“ geographische Grenzen auflöst und Teilnehmer/innen aus verschiedenen Städten und Gemeinden NRW auf eine gemeinsame aktionsgeladene Phantasietur einlädt, die deutliche Anknüpfungsmöglichkeiten an die Alltagswahrnehmung der Spieler/innen und an die politische Wirklichkeit enthält. Die Simulation fordert die Teilnehmer/innen heraus. Konkurrenz- und Konfliktfähigkeit sind gefragt. Sie können sich auf ihre Stärken konzentrieren, dennoch müssen sie auch auf die Aktivitäten anderer Teams und auf unvorhersehbare Ereignisse reagieren. Im eigenen Team üben sie Solidarität ein, während die Konfliktaustragung gruppenweise innerhalb festgelegter Spielregeln stattfindet.

³ Kurt Möller gebührt das Verdienst, die gängigen Verständnismuster zum Thema „Jugendarbeit und Rechtsextremismus“ nicht nur aufzulisten, sondern auch kritisch zu hinterfragen, auch wenn dies in den 90-er Jahren in erster Linie als Untermauerung des Ansatzes der „Akzeptierenden Jugendarbeit“ gedient hat.

Um was wird gespielt?

„Konflikt als Chance, das klingt widersprüchlich. Mit Konflikten verbinden wir Streit oder den Einsatz von Gewalt. Doch Konflikte sind im Zusammenleben unausweichlich. Mehr noch: Sie sind auch notwendig. Interessen prallen aufeinander (...).“ (Debiel 2000) Die CD-ROM „Konflikt als Chance“ des Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit thematisiert aus unserer Sicht gut im Titel die Herausforderung, die jeder Konflikt in sich birgt. Ausgangspunkt des Projekts „Rechts rum?“ ist auch ein Interessengegensatz, der ausgefochten werden muss. Ein mögliches Konfliktszenario (als Auszug):

„Vor einem Jahr stürmten vier betrunkene Jugendliche aus dem Nachbarort gegen Abend das Jugendheim deiner Stadt, zerstörten Teile der Einrichtung, bedrohten die Gäste, beleidigten und beschimpften vor allem die ausländischen Jugendlichen, die regelmäßig sich im Jugendheim trafen. Die hiesige Lokalzeitung berichtete ausführlich. Kurze Zeit waren die Ereignisse rund um das Jugendheim das Stadtgespräch. (...) Da es bei der einen Attacke blieb, war schon bald die Luft aus der Diskussion raus. Das ohnehin marode Jugendheim ist seitdem geschlossen, und nachdem sich ein privater Investor gefunden hat, der das Grundstück kaufen wird, ist klar, dass es an dieser Stelle kein Jugendheim mehr geben wird. Ein städtisches Jugendheim/-zentrum ist aber noch nicht vom Tisch, da die Stadt in Besitz des ehemaligen Stahlwerkgeländes im Zentrum ist, das bislang bis auf die behelfsmäßige Einquartierung von Asylbewerbern nicht wirklich genutzt wird. – Die Entscheidung über die Nutzung des Stahlwerkgeländes steht im Dezember an. Es gibt mehrere Ideen für eine Nutzung des Geländes...“⁴

In der vereinfachten Realitätssimulation streiten 14 Rollenteams mit jeweils 3-6 Teilnehmer/innen miteinander. Folgende Rollen sind zu besetzen: Bürgermeister, Stadtverordnete verschiedener Parteizugehörigkeit, Sportverein, Kneipenwirt, Schulleiter, Journalist,

Kaufleute, Presseamt, Ausländerbeiratsvorsitzender, Jugendheimbesucher, Discobetreiber, Anführer einer rechten Jugendclique etc. Diese Personen müssen miteinander ins Gespräch kommen. Ziel des Spiels ist eine wie auch immer geartete Einigung im Interessenkonflikt.

Technische Rahmenbedingungen

Um technische Probleme bei den Teilnehmer/innen zu vermeiden, haben wir uns für einen vollständig webbasierten Ansatz entschieden. Das System unterstützt alle oben genannten Kommunikationsformen. Die Spieler/innen müssen also nur einen Webbrowser benutzen können (was im übrigen auch einfach zu lernen ist). Jeder Rolle wird ein „persönlicher“ Arbeitsplatz zugewiesen. Dort können Dokumente abgelegt werden und E-Mails geschrieben, gelesen und verwaltet werden. Es ist möglich, E-Mails an eine oder mehrere andere Rollen zu verschicken. Außerdem besitzt jede Rolle einen eigenen Chat, in den sie andere Rollen einladen kann. Des Weiteren besitzt jede Rolle eine eigene Website und ein selbst erstelltes Profil, welches über die Simulationshomepage erreichbar ist. Zum Schluss bleibt noch eine Linksammlung, die von uns vorgegeben wird.

Präsenzveranstaltung

Alle Spieler/innen nehmen zu Beginn an einer Präsenzveranstaltung vor Ort teil. Dies erscheint bei einem Online-Spiel widersinnig, ist aber solange berechtigt, wie man noch nicht bei allen von ausreichenden Internetkenntnissen ausgehen kann. Ansonsten würde ein großer Teil potentieller Teilnehmer/innen von vornherein ausgeschlossen. Bei der Präsenzveranstaltung lernen die Teilnehmer/innen mit dem System umzugehen. Ihre erste Aufgabe ist es, ein Profil der gewählten Rolle zu entwickeln, das den Interessen, der politische Tagesordnung etc. entspricht.

⁴ Das konkrete Konfliktszenario, die Spielregeln, Hilfetexte und Anleitungen, Linkempfehlungen etc. sind auf der Projekthomepage „Rechts rum?“ abrufbar, die seit Oktober 2001 online ist.

Webbasiertes Spiel

Dann beginnt das eigentliche Spiel in Form eines webbasierten ausgedehnten Rollenspiels. Die Teilnehmer/innen, aufgeteilt in Teams von 3-6 Personen, spielen ihre Rolle, reagieren auf ein Szenario entsprechend ihrer eigenen Rollendefinition.

Der Unterschied zu gewöhnlichen Rollenspielen ist, dass bei der internetbasierten Simulation Meldungen über E-Mail gesendet, Gespräche, Verhandlungen etc. per Mail und Chat stattfinden und dass die Homepage des Projekts die wesentlichen Informationen hinsichtlich der Durchführung des Spiels und seiner Regeln enthält. Das internetbasierte Spiel sorgt dafür, dass die Wartezeit gegen Null geht und Nachrichten über Mailinglisten an eine größere Anzahl von Empfängern weitergegeben werden können. Während des webbasierten Spiels steht den Spieler/innen neben der Spielleitung und der technischen Hilfestellung ein Onlinetutoring zur Verfügung, das die Kommunikation in Hinblick auf die Lernziele fördern soll (vgl. Kerres/ Jechle 2000).

Konferenz am Runden Tisch

Nach der reinen Onlinephase treffen sich die Spieler/innen zu einer realen Konferenz am Runden Tisch. Diese Präsenzphase beinhaltet die Fortführung des Spiels, bei der im großen Plenum die (endgültige) Lösung des Konflikts angestrebt wird. Dabei holt das Projekt „Rechts rum?“ auch physisch Teilnehmer/innen aus dem traditionellen Klassenzimmer, aus der Gruppe der außerschulischen Jugendarbeit und dem VHS-Kurs heraus und lädt sie ein, über alle Stadt- und Gruppengrenzen hinweg gemeinsam in einer fiktiven, aber möglichst realitätsnahen Situation den Konflikt zu lösen. Die Konferenz am Runden Tisch birgt für die Teilnehmer/innen einen zusätzlichen Überraschungseffekt: Sie lernen nun alle Mitspieler real kennen, nachdem sie bei der ersten Präsenzphase nur eine Teilgruppe kennen gelernt haben. Dieser gruppenspezifisch wichtige Effekt ist nicht zu unterschätzen vor dem Hintergrund der gewünschten Heterogenität der Teilnehmergruppe, da Schüler/innen, andere Jugendliche, aber auch Erwachsene mit sehr unterschiedlichem sozialen und geographischen Hintergrund zusammen in einem Rollenspiel agieren. Zum Abschluss finden zusammen mit den am Projekt beteiligten Organisationen Netzwerktage in den beteiligten Städten statt. Der wichtigste Teil dieser Netzwerktage ist die öffentliche Präsentation des Projekts durch die Teilnehmenden vor Ort in Schulen, Internetcafés oder ähnlichen Einrichtungen. Dadurch wird der Verbreitungsgrad des

Projekts erhöht und das Projektthema vor Ort stärker verankert, sodass Folgediskussionen und Veranstaltungen vor Ort durch das Projekt angeregt werden.

Literatur

- Debiel, Tobias (2000): Konflikt als Chance, in: Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit (Hrsg.), Konflikt als Chance. Eine interaktive CD-ROM, Berlin.
- epd (2001): Internetprovider schliessen rechtsextreme Angebote, in: epd v. 24.8.2001.
- Hees, Jutta (2001): Die Heimat der Neonazis ist das Netz, in: taz v. 8.8.2001.
- Heitmeyer, Wilhelm (2000): Rede beim Stadttorggespräch, Düsseldorf, 16.8.2000.
- Hermes, Claudia/ Wisser, Ulrich (2000): Der virtuelle Nahostkonflikt, in: Siegfried Frech u.a. (Hrsg.), Internationale Beziehungen in der politischen Bildung, Schwalbach/Ts. (Didaktische Reihe der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg), S. 343-353.
- Kerres, Michael/ Jechle, Thomas (2000): Betreuung des mediengestützten Lernens in telemedialen Lernumgebungen, in: Unterrichtswissenschaft. Zeitschrift für Lehr-/Lernforschung, H. 28(3), S. 257-277.
- Krafeld, Franz Josef/ Möller, Kurt/ Müller Andrea (1993): Jugendarbeit in rechten Szenen, Ansätze – Erfahrungen – Perspektiven, Bremen.
- Oshlies, Renate (2001): Das Dilemma im Kampf gegen Rechts, in: Berliner Zeitung v. 21.3.2001.
- Pasch, Rolf (2001): Zeit der Outlaws ist vorbei, in: Frankfurter Rundschau v. 31.8.2001.
- Schulmeister, Rolf (2001): Virtuelle Universität – Virtuelles Lernen, München u.a., S. 258ff.

Link

- www.rechts-rum.org