

# Virtuelles Nackenheim

## Vorhabenvorstellung / Konzept

Autoren: Ingrid und Peter Stey  
Frankenstr. 32  
55299 Nackenheim

## 1 Einführung in das Vorhaben zum virtuellen Dorf

Internet affine Generationen erreichen das Rentenalter. Diese sind es aus dem Beruf oder aus ihren Freizeitaktivitäten gewohnt Web 2.0 Technologien einzusetzen um ihre Ziele zu erreichen.

Eine traditionelle Dorfgemeinschaft baut auf Präsenz und Beziehungen auf, die über Präsenz aufgebaut wurden. Typische Beispiele hierfür sind:

- Man kennt seine Nachbarn und hilft sich gegenseitig
- Man beteiligt sich in Vereinen oder Verbänden (inkl. Parteien)
- Man knüpft Kontakte über die Kinder und deren Aktivitäten in Kindergarten oder Schule.

Der Aufbau von Netzwerken dauert in Dorfgemeinschaften i.d.R. Jahre, (siehe hierzu auch den Sprachgebrauch - Neubürger < 10 Jahre - Nackenheimer = durch Geburt bzw. > 20 Jahre). Die Integration von Neubürgern gestaltet sich schwierig und langwierig. Die Gründe hierfür sind sicherlich vielschichtig. Berufliche Termine oder körperliche Einschränkungen sind Beispiele dafür das Präsenz leider nicht immer möglich ist. Festzustellen ist aber sicherlich das eine Internet affine Generation schneller Pokerfreunde in Kanada findet, als Mitspieler im eigenen Dorf. Ohne finanzielle Interessen werden nur die wenigsten Dorfbewohner aktiv.

Wenn man beruflich oft abwesend ist, also sich in den Vereinen nur begrenzt betätigen kann, fällt es schwer sich an den Aktivitäten in der Gemeinde zu beteiligen. Gründe hierfür liegen sicherlich auch in der relativ statischen Information zum Dorfleben, deren aktuellste Informationen über das Amtsblatt verteilt werden, welches aber nur den Institutionen kostenfrei offensteht.

Der Ausgangspunkt unserer Überlegungen war das unsere beruflichen Erfahrungen helfen könnten das traditionelle, präsenzbezogene, Dorfleben durch eine virtuelle Schicht zu ergänzen.

### Im Beruf war wir es gewohnt;

- Unser Wissen zu teilen
- in virtuellen Teams zu arbeiten die nur selten Gelegenheit hatten sich persönlich zu treffen
- zielgerichtet, auf bestimmte klar abgegrenzte Ergebnisse, hinzuarbeiten
- den Erfolg zu messen
- Menschen zur Mitarbeit in Wissens- und Aktivitätsnetzwerken zu motivieren
- pro-aktiv Wissen bereitzustellen, welches asynchron, nach Bedarf, abgerufen werden kann.

### 1.1 Die Vision vom virtuellen Dorf (VDorf)

- Die Präsenzangebote innerhalb der Gemeinde durch virtuelle Angebote zu ergänzen
- Die Beteiligung von Bürgern am Dorfleben ohne physikalische Präsenz zu ermöglichen
- Alle im virtuellen Dorf angebotenen Services den Bürgern kostenfrei zur Verfügung zu stellen (Non-Profit Organisation)
- Allen Bürgern in Nackenheim über die Beteiligung am virtuellen Dorfleben einen persönlichen Gewinn zu verschaffen und damit die reale Lebensqualität zu steigern.
- Den kommunalen Gremien der Gemeinde zu helfen unter zunehmendem Kostendruck ihre Aufgaben effizienter zu lösen
- Ur-demokratische Elemente wieder in der Dorfgemeinschaft zu beleben
- Neubürger für die Zeit ihrer Anwesenheit in Nackenheim in die Dorfgemeinschaft zu integrieren

Im Gegensatz zu nachbarschaftlichen Tauschbörsen<sup>1</sup> werden beim virtuellen Dorf kein Waren oder Leistungen, basierend auf einem festgelegten Wert- oder Zeitberechnungssystem, getauscht. Während eine Tauschbörse, wie der Name schon sagt, auf dem Austausch von Leistungen auf dem Gegenseitigkeitsprinzip basiert und in Leistungseinheiten berechnet wird, basiert das virtuelle Dorf auf dem

<sup>1</sup> <http://www.netzwerk-nachbarschaft.net/home/83.html>

Austausch von Wissen, welches zunächst keinen direkten „Tauschwert“ darstellt. Das Wissen wird zunächst ohne die Erwartung einer Gegenleistung zur Verfügung gestellt. Durch den Zugriff auf dieses Wissen können sich aber sehr wohl Vorteile für alle Beteiligten ergeben. Diese werden aber nicht gemessen. Auch eine „Vergütung“ kann aber nicht geregelt werden.

Lediglich die Informationen zu Angebot und Nachfrage werden im virtuellen Umfeld abgebildet, der Austausch muss im realen Dorf stattfinden, basierend auf einem von den Partnern selbstbestimmten Wertesystem (Geld, Ware oder Leistung). Dies vereinfacht das virtuelle Dorf erheblich, da alle Aktivitäten zur Verrechnung entfallen.

Hier einige mögliche Szenarien die als Beispiel dienen können:<sup>2</sup>

- Teilung von Aufgaben- Grünpaten – Pflanzenspenden und Pflege aufgeteilt (Kehrwochenprinzip)
- Pflege Spielplatz oder Spielgeräten im öffentlichen Raum
- Onleihe als Beispiel für eine virtuelle Erweiterung des realen Raumes (eBooks aus der Onleihe – Bücher aus öffentlichen Bibliotheken, wie z.B. der katholischen Bücherei im Ort oder auch aus privaten Beständen)
- Internet Cafe – Dorf Computer -> mit Logo darauf hinweisen – z.B. in Bücherei oder Kneipen
- Spontane Spieleabende – invite per Website Forum des virtuellen Dorfes (inkl. Z.B. Poker für Senioren)
- Organisation von „Secret Supper“ Abenden o.ä.

### **In Scope:**

- Positiver Dorfklatsch, Was sind Themen die in der Diskussion sind? Hierzu müsste ein Blog geeignet sein, der kennzeichnet dass er persönliche Meinungen der jeweiligen Autoren wiedergibt.
- Alle Aktivitäten die einen lokalen Bezug zur Ortsgemeinde haben, also mit realen Aktivitäten am Ort verbunden sind. (Beispiel: Organisation gemeinsamer Einkaufsfahrten)
- Die Innenwirkung am Ort verbessern
- Aktive Diskussionsplattform, mündiger Bürger ohne reale Veranstaltungen.

---

<sup>2</sup> Hier werden nur auszugsweise Beispiele für persönliche – nicht monetäre – Gewinne dargestellt.

### **Out of Scope**

- Keine Ablösung oder Duplikate der Informationen statischer Websites wie z.B.
  - Ortsgemeinde
  - Verbandsgemeinde
  - Wikipedia
  - Restaurant- oder Lieferservices
  - usw.
- Eine Analyse der bisherigen Bemühungen (z.B. Webgenossenschaft) zeigt dass diese nur solange aufrechterhalten werden, wie diese wirtschaftliche Erfolge für deren Betreiber zeigen.

### **1.2 Die Technik des virtuellen Dorfes**

Das VDorf basiert auf Web 2.0 Technologien. Die Auswahl und der Umfang bestimmen sich durch die „kostenfreie“ Nutzung. Natürlich fallen für den Benutzer Kosten an wie z.B. die Internetnutzungsgebühren des Providers. Darüber hinaus sollten aber keine Teilnahmegebühren anfallen.

- Blog (Positiver Dorfklatsch, Was sind Themen die in der Diskussion sind? Hierzu müsste ein Blog geeignet sein, der kennzeichnet dass er persönliche Meinungen der jeweiligen Autoren wiedergibt.)
- Foren (Aktive Diskussionsplattform, mündiger Bürger ohne reale Veranstaltungen. Fragen und Antworten rund um das Dorfgeschehen)
- Dorfkalender (Kalenderfunktion für kurzfristige - tagesaktuelle - Einträge lokaler Events. Inwieweit man die Events aus dem Amtsblatt übernimmt muss man mal sehen.)
- Skype und Chatmöglichkeiten
- Facebook
- Twitter

**Kommentare und Anregungen bitte per Email an:  
peter@stey-nackenheim.com**