

	<b>Das Ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung</b>	<b>Schwerpunktartikel</b> <b>veröffentlicht in:</b> <b>e-beratungsjournal</b>
<b>2007</b>	<b>Karlheinz Benke</b>	
URL: <a href="http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0107/benke.pdf">http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0107/benke.pdf</a>		

## Das Ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung

### Zusammenfassung

Gegenwärtig wahrnehmbare Gesellschaftsprozesse finden ihre Abbildungen für das individualisierte Ich auch im *virtuellen Raum*. ‚Dort‘ eröffnen Chancen wie Risiken neue *Handlungsspielräume* auch in der Virtualität, welche zur eigenen RePräsentation und Inszenierung genützt werden können. Dabei ist das Ich Abbild der jeweiligen Gesellschaft wie auch Ausdrucksform eines Bildes vom Ich, das sich zeichnen lässt.

Jüngere technologische Entwicklungen, entwickelt für eine breite Masse bilden zusammen mit dem Faktor einer (vermeintlichen?) ‚Leistbarkeit‘ von entsprechendem Equipment, einer zusehends ubiquitäre Verfügbarkeit sowie eine (vermeintliche?) Selbstverständlichkeit in der Nutzung neuer Möglichkeiten (Implementierung von Fotos, Videos etc.) auch hierfür eine gute Ausgangslage.

Somit bietet das Web 2.0 heute gute Voraussetzungen für die postmodernen Ichs: Sie können sich potentiell inszenieren, zur Schau stellen und sich so einem Art Wettkampf in der Virtualität stellen...

### Keywords

(Postmoderne) Gesellschaft – Ich – Bilder – Abbilder – Spielräume – RePräsentation

### Autor

Mag. Dr. Karlheinz Benke, MAS

(Reform)Pädagoge, Berater von Personen und Systemen, Onlineberater, Sozialzentrumsleiter

- Mitglied im Organisationsteam von ‚[F1] - Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und Online-Kommunikation‘ (Wien 2002)
- Lehrauftrag ‚Online-Beratung‘ an der Fachhochschule Campus Wien (Fachbereich Sozialarbeit)
- Diplomarbeitsbetreuung FH Campus Wien 2006/7 (Ottinger: „Soziale Ungleichheiten in der Informationsgesellschaft...“ vgl. Literaturverzeichnis)
- Mitglied im Redaktionsteam des e-beratungsjournals ([www.e-beratungsjournal.net](http://www.e-beratungsjournal.net))
- diverse Veröffentlichungen zu virtuellen Räumen und postmodernen Lernkulturen (u.a. Forschungsförderung durch das Wissenschaftsreferat der Stadt Wien), Kind- und Familienthemen



## Das Ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung

„Das Bild ist ein Modell der Wirklichkeit [...] Das Bild ist eine Tatsache.“  
L.WITTGENSTEIN

### 1. Gesellschaftsbilder... postmoderne Zerrissenheit

„Wir leben in einer Welt der Veränderung – im Übergang vom Zeitalter der industriellen Produktion hin zu einer Welt, in der die Gesellschaft zunehmend auf der Produktion und dem Austausch von Wissen und Information basiert.

In einer Geschwindigkeit, die von vielen nicht mehr leicht nachvollzogen werden kann, bewegen wir uns in Richtung einer Informationsgesellschaft, die durch den Umgang mit einer globalen Informationsinfrastruktur gekennzeichnet und von digitalen Netzwerken geprägt ist, die den Planeten wie eine unsichtbare Infosphäre umschließen“ (BECKER 2002:7).

In dieser gegenwärtig postmodernen ‚**Informationsgesellschaft**‘ (DYSON) jedoch braucht das Individuum nicht nur ein Übermaß an Informationen, sondern vor allem die Fähigkeit, damit umzugehen und sie zu interpretieren, denn: Mit der Komplexität des Lebens(alltags) im digitalen Zeitalter werden auch die Anforderungen an die handelnden Subjekte immer komplexer. Sie müssen – um wirtschaftlich überleben und sich sozial entwickeln zu können – sich gänzlich anderer Lerninhalte und -methoden bedienen, um ihre Lebensprozesse zu steuern. D.h. was sie in erster Linie brauchen, sind **moralische Kompetenzen**, welche gerade dann umso wichtiger werden, wenn einem das digitale Zeitalter abverlangt, ethische Entscheidungen – und dies durchaus verstanden als eine Schlüsselqualifikation – zu treffen (vgl. DYSON 1997:107).

Dieses Leben in einer Informationsgesellschaft könnte allerdings so lange eine Illusion bleiben, wie die Verknüpfungen von Bildern und Zeichen zum realen Alltag ausbleiben. Wir müssen also (von Neuem?) lernen, d.h. uns befähigen jene Entscheidungen zu fällen, die notwendig sind, um mit dem ‚Immer-Mehr an Informationen, Bildern und Zeichen‘ umgehen zu lernen. Stärker denn jemals zuvor gilt es für den Menschen sich Kompetenzen im Selbstmanagement anzueignen, mittels derer er (in immer knapperen Intervallen wachsende) Wissen zu selektionieren und priorisieren vermag.

Gerade im Umgang mit Information, Wissen respektive (Bildungs)Kompetenzen ist in unseren postmodernen Gesellschaften innerhalb weniger Jahr(zehnt)e sehr vieles sehr rasch ‚anders‘ geworden. Der Mensch oder auch: das **Subjekt der Postmoderne** – das diese markante Umbruchsphase beschreibt – sieht sich plötzlich mit verschiedensten und teils hochkomplexen Herausforderungen in einer zunehmend unübersichtlicher werdenden Welt konfrontiert (vgl. LYOTARD 1994).

Das zweifellos signifikanteste Zeichen dieser postmodernen Gesellschaft wohl die **Rasanz gegenwärtiger Entwicklungen**. Eine rundum spürbare ‚Beschleunigung der Lebensrhythmen‘ über die VIRILIO philosophiert, führen auf allen Ebenen zu einschneidenden Veränderungen – ja vielleicht sogar zu einer „Veränderung des Menschenbildes“ (CAPURRO 2003:4).

Alles muss immer (noch) schneller gehen, sich immer schneller entwickeln: Alles muss sofort erhältlich und verfügbar sein ... Das eMail als (theoretisch) schnelles Medium ist sofort da (was dauert, ist höchstens die Antwort)...Das Bild wird nicht mehr ‚ent-wickelt‘ (dazu bedarf es gar keiner Zeit mehr – wozu auch?), es ist sofort auf dem Handy, dem PC und kann sofort verschickt und gedruckt werden ... Der Verlust des Warten-Müssens kündigt sich an. Kein Er/Warten mehr ... sondern nur eine geänderte Erwartungshaltung?



Bedeutet dies nicht gleichzeitig den Verlust der Vorfreude, den Tod der Erwartung? Wenn es nämlich keiner Zeit mehr bedarf, um auf/das gewünschte Resultat zu er/warten, wenn alles ‚instant‘ und ‚quick‘ und ‚ready 4 take away‘ geht?

Mit der angesprochenen Rasanz der Entwicklungen, der Technologie-Sprünge geht aber auch eine ‚Ekstatisierung der Kommunikation‘ einher:

„Alle Funktionen von einer einzigen Dimension, der Kommunikation vereinnahmt: das ist Ekstase. Alle Ereignisse, alle Räume, alles Erinnern vereinnahmt von der einen Dimension der Information.“

BAUDRILLARD (1994:20)

Informiert zu sein ist ein Must, Wissen das Credo: über die ‚neuesten Infos, den neuesten Trend‘ usw. Alles geht somit nicht nur schnell und schneller, sondern ist zugleich meist auch noch ‚neuer‘, das ‚Neueste‘ und damit automatisch auch gleichzeitig das ‚Beste‘. Selten wird gefragt, ob ein neues ‚Zwischenprodukt‘ (Stichwort: frog leaping) überhaupt sinnvoll ist und den (eigenen) Bedürfnissen auch wirklich gerecht wird. Der Gedanke des Konsums greift in das Besitzdenken über. Keine Zeit nachzudenken ... Zu vieles gibt es in der „Zuvielisation“ (GUGGENBERGER 2000:18), was ablenkt. Und das ‚Zuviel-e‘ wechselt im immer kleineren zeitlichen Abstand: Immer mehr ist also immer kürzer präsent ... **Stabilität wird von Instabilitäten als Baustein des Alltags abgelöst.**

Die daraus ersichtliche ‚Kurzlebigkeit‘ (SENNETT) wirkt in alle Bereiche des Alltags hinein und sorgt über Instabilität bzw. Flexibilität für eine entsprechende individuelle und gesellschaftliche Verunsicherung. Was für das Individuum weit reichende Folgen hat, will es dem Sog dieser Entwicklung ausweichen. Doch: „Weit entscheidender ist jedoch, dass ein Übermaß austauschenswerter Technologien möglicherweise ein Welt geschaffen hat, die in rasendem Tempo der Fähigkeit verlustig geht, selbst zu staunen“ (ADAIR 200:122). Über das eigene und das andere Ich, über seinen eigenen Weg und andere Wege zu reflektieren und auch einmal still zu stehen – doch die Gesellschaftsräder drehen sich weiter...

Der Trend, dass es nunmehr keinen Trend gibt und das einzige Stabile die Veränderung sei, greift in das Private ebenso ein wie in das Berufliche. Mit der Konsequenz, dass für den Menschen verschiedene Maßnahmen der **(Gegen)Steuerung** notwendig werden, um sich vollziehende Prozesse leichter und somit die Realität besser verstehen zu können.

Irritationen, Hilflosigkeiten und Verletzbarkeiten kündigen sich an ... Halt und Rat sind gefragt, wie auch ein boomender Beratungssektor verrät. RatgeberInnen gibt es nicht nur in Buchform, auch die (oft selbst ernannten) ExpertInnenlandschaften von PsychologInnen, TherapeutInnen und BeraterInnen werden parallel zu den individuellen Lebensentwürfen vielfältiger und bunter.

Sie alle lösen nunmehr traditionelle Autoritäten ab, mit dem Effekt dass heute bereits ein immer größer werdender Anteil an Personen über eigene Karriere-Coaches, Persönlichkeits- und Rhetorik-TrainerInnen etc. verfügen kann.

Genau diese Prozesse, diese Bilder sind es auch, die aus der Realität heraus übertragbar in die Virtualität sind... denn auch hier geht alles immer schneller, ist vieles als flexibel anzusehen, als kurzlebig zu erfahren ... Die Bilder von Realität und Virtualität sind keine Abziehbilder voneinander, sie ähneln sich ...

Diese neuen ‚Instants‘ in der Gesellschaft, die ‚Hier und Soforts‘, deuten aus der Sicht von Soziologen auf postmoderne Prozesse einer ‚McDonaldisierung‘ (RITZER) hin – Endstation ‚McGesellschaft‘ (PRISCHING).

Überangebote, neue Unübersichtlichkeiten sowie komplexe und gleichzeitig hochflexible Abläufe produzieren allerdings quasi individuelle Erwartungshaltungen, nämlich



dahingehend, dass es dem Individuum immer schwerer fällt etwas abzuwarten, respektive auch etwas zu ‚er-warten‘. Und zwar unabhängig davon, ob man Ereignisse oder Menschen erwartet.

Derlei Auswirkungen, die bereits bei Kindern um sich greifen, können im Sinne einer Metapher als ‚Weihnachtsmann-Nicht-Effekt‘ (BENKE) [1] beschrieben werden, zumal in einer Instant-Gesellschaft nur sehr selten Wartezeiten Elemente des Alltags sind. Damit aber verlernen gleichzeitig Kinder wie Erwachsene eine ganz zentrale Grundqualität menschlichen Daseins zu leben, nämlich: Verzicht oder wie es der Psychologe SCHWARZ nennt: die ‚eigenen Bedürfnisse aufzuschieben‘. Alt und Jung werden entwöhnt, Verzicht zu lernen, sich auch nur kurzfristig in Geduld zu üben, das Prozessergebnis abzuwarten und dergleichen mehr.

Dies wiederum kann durchaus – so die These des Autors – Auswirkungen auf die personale **(Lebensplanungs)Kompetenz** haben. Nämlich insofern, als es zunehmend nicht mehr nötig scheint, etwas zu planen, terminlich zu koordinieren o.ä., da man ohnedies ‚sofort und jetzt‘ telefoniert bzw. die Frage oder das Problem e-mailt. Und schon ist es im Sinne eines Ballasts weg von einem und man hat selbst nichts mehr damit zu tun. Man braucht sich nichts mehr merken und der Ball liegt beim/bei der anderen.

Interessant dabei sind Auswirkungen in zweierlei Richtungen, die die Spiralbewegung von ‚Bedarf und Bedürfnis‘ ankurbeln, nämlich die...

- kognitiven Zugänge: das Hier und Jetzt wird in den Rang des Absoluten erhoben – das Web mitsamt seinen Bedingungen gleichsam unreflektiert als etwas ‚Gottähnliches‘ betrachtet.
- psychisch-emotionalen Zugänge: das Hier und Jetzt führt in Kombination mit dem ‚Zuviel‘ zu persönlichen Stresssymptomen und zu einem Gefühl der Ohnmacht.

Welche konkreten Auswirkungen aber hat eine sich gegenwärtig umbrechende Gesellschaftsform auf die handelnden Personen, auf deren Leben zwischen Realität und Virtualität, auf deren Wahrnehmung und Wirklichkeiten?

Und welche auf ihr Kommunikations- und Interaktionsverhalten in Räumen online?

Und last but not least: Wie kann sich das Ich derart positionieren bzw. auch inszenieren, dass es nachgefragt ist, mit den Trends geht, Beachtung findet und/oder respektiert wird? Oder das Alter-Ego vielleicht sogar ein neues Zuhause in der einen oder anderen Online-Gemeinschaft findet?

### 1.1. WeltBilder: Wirklichkeiten lesen...

Der Gedanke über Bilder und WeltBilder schließt an die konstruktivistische Idee an, „dass es keine absolute Wirklichkeit gibt, sondern nur subjektive, zum Teil völlig widersprüchliche Wirklichkeitsauffassungen, von denen naiv angenommen wird, dass sie der ‚wirklichen‘ Wirklichkeit entsprechen“ (WATZLAWICK 2005:252). Wirklichkeit(en) wie Wahrheit(en) sind demnach als individuelle Wahrnehmungskonstruktionen zu verstehen und als solche wiederum Grundlage jedes individuellen Weltbildes.

Ein **individuelles WeltBild** wiederum drückt aus, dass der Mensch zu einer bestimmten Zeit ein bestimmtes Bild einer bestimmten Welt wahrnimmt. Es ist genau deshalb auch nichts Stabiles, sondern in ständiger Veränderung begriffen. Genauer gesagt: ein WeltBild war lange Zeit und oft über mehrere Jahrhunderte hinweg etwas sehr stabiles, weil sich die Grundwerte dahinter kaum änderten. Heute hingegen kann ein WeltBild allerdings kaum mehr innerhalb der eigenen Generation stabil bleiben. Es ist zu etwas Flexiblen geworden, das zudem noch höchst unterschiedlich wahrgenommen wird.

**„Die Wahrnehmung ist unser unmittelbarer Zugang zur Welt; sie dient der Re-Konstruktion von Wirklichkeit. Ein Großteil unseres Gehirns wird ausschliesslich**



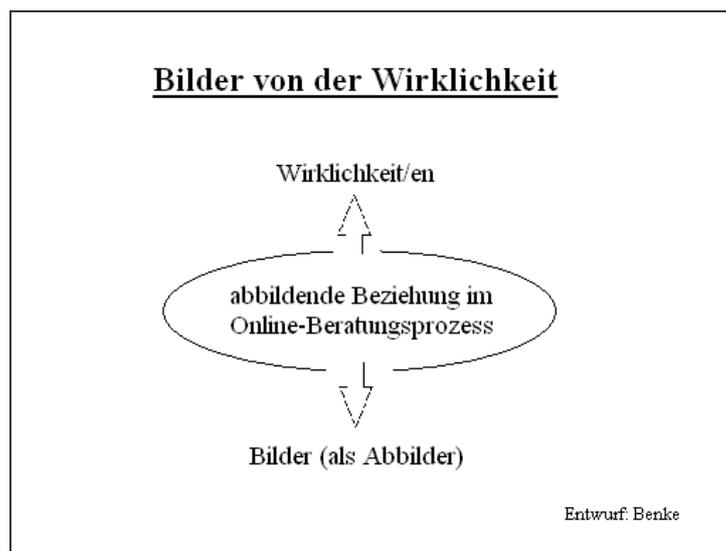
dazu benutzt, visuelle Signale so zu verarbeiten, dass dabei ein Bild unserer ‚Wirklichkeit‘ entsteht.

Dies ist der Grund dafür, dass Abbilder, d.h. die über Medien vermittelte Wirklichkeit (wie Kino, Fernsehen, Computer und Internet, sowie interaktive Schnittstellen) an die Seite unserer ersten unmittelbaren ‚Wirklichkeits-Wahrnehmung‘ treten können.“

KERSTEN (2003:2)

Dieser Prozess der ‚Wahrnehmung‘ allerdings erfährt im Grunde eine nochmalige Einschränkung, denn hauptsächlich ‚sehen‘ wir – unter gleichzeitiger Vernachlässigung aller anderen Sinne – diese Welt und lesen aus ihr ja vielmehr, als wir sie vielsinnig wahrnehmen.

Abbild 1: Bilder von der Wirklichkeit



Dieser Ausschnitt der Wahrnehmung, das Sehen, ist allerdings nicht nur einer, den wir in der Realität ausleben wollen, sondern auch in der **Virtualität**. Auch ‚dort‘ bestimmt der **Primat des Sehens** unser Denken und unser Handeln und es gilt hier wie da: „Wir machen uns Bilder der Tatsachen.“ (WITTGENSTEIN 1963:16) – ja, wir sind in einem (noch) textbasierten Medium oftmals darauf angewiesen.

Und zwar, weil einerseits manch andere Sinnesempfindungen im virtuellen Raum für den Massenkonsum noch in den entwicklungstechnologischen Kinderschuhen stecken bzw. andererseits mangels konkreter Informationen Bilder bzw. Fantasien vom ‚Anderen‘ freigesetzt werden (sieht man WebCam-Kommunikation etc. ab) und dergestalt sehr leicht Projektionsentwicklungen forcieren... Das **Bild als Ausdruck wie Synonym für Inszenierungsoptionen** also?

Was bedeuten diese Bildkonstruktionen jedoch für die Kommunikation, ja: Interaktions- und Beratungsalltag in der Realität bzw. Virtualität? Wie ist in realen und virtuellen Wirklichkeiten mit den durch sie ‚produzierten‘ Bildern umzugehen?

Dass diese nämlich Auswirkungen auf alle am Kommunikationsprozess beteiligten Ichs, d.h. UserInnen wie BeraterInnen etc. gleichermaßen bedeutet, scheint viel zu wenig im Bewusstsein verankert zu sein, wenn es darum geht, die Welt als Beratungswelt zu verstehen, die Botschaften des Ichs ‚wahr-zu-nehmen‘, seine Signale zu hören, seine Zeichen zu lesen bzw. zu decodieren.

Wenn auch jene Bilder online bzw. die des virtuellen Raumes der *Realität* entspringen, so entwerfen sie dennoch ganz eigene Regeln für die *Virtualität* (vgl. SCHINDLER 1999). Sie sind



**Bilder wie auch gleichzeitig Abbilder...** und als solche Ausdruck einer plural verfassten Gesamtgesellschaft wie auch individuellen Teilgesellschaft, die sich beide im Ich, im Selbst bzw. in der postmodernen Identität ausdrücken.

Auch dieser *virtuelle Raum*, inmitten von Cyberspace und Internet, Online-Kommunikation und Online-Beratung gründet sich auf Bildern, arbeitet mit ihnen und lässt auch gleichzeitig Bilder vom bzw. des ‚Anderen‘ entstehen.... Womit sich der Kreis vom (postmodernen) Subjekt zur Gesellschaft schließen lässt...

Der postmoderne Mensch läuft somit Gefahr, sich in Bildern zu verlaufen, die Orientierung zu verlieren – und dies nicht nur in der realen Welt. Diese **Verführung zur Orientierungslosigkeit** wiederum fordert Grenzen ein und steigert den Wunsch nach Halt, lässt das Bedürfnis nach Sicherheit und nach ‚Parkplätzen und Nebenfahrbahnen auf dem Highway der eigenen Persönlichkeitsentwicklung‘. Womit sich – wie der Philosoph Norbert BOLZ dazu konstatiert – der Gedankenkreis von WeltBild und BilderWelt zur Beratung online schließt, denn: „Menschen sind bilderbedürftig, ja bildsüchtig, weil sie Welt überhaupt nicht anders haben können als in Projektionen.“ [2]

Genau diese Bilder, diese Projektionen, Wünsche, Ängste und Sehnsüchte gilt es – als Basis einer jungen Kommunikations- und Interaktionskultur – bei den Ichs online zu dekonstruieren bzw. zu hinterfragen. Gerade weil sie (i.d.R. noch) auf ein visualisiertes gegenüber verzichten, sind dieses ‚Bilder erleben‘, ‚Bilderleben, ja: dieses **Bilder leben** im Sinne gelebter Muster von Idealtypen ganz zentrale Aspekte in der Online-Kommunikation bzw. -Beratung.

Womit zugleich die Wahrscheinlichkeit, dass das Ich vor allem im *virtuellen Raum* ein individuelles idealisiertes Bild ist, hoch ist. (Deshalb trifft man in der Virtualität stets nur auf gut aussehende, groß gewachsene, schlanke und intelligente – kurzum: ausschließlich liebenswerte – Subjekte. So zumindest sprechen die ‚Bilder des Ichs‘ von sich selbst...)

**Der wahre Wert scheint somit im Bildwert zu liegen: Schlank- und Schönheiten im Profisport, Modells bei Musik, Tanz und Kultur. Die Figuren der Gesellschaft drücken sich vordergründig im ‚Schönen bzw. Wahren‘ und sich so wiederum im Selbstbild aus ... in einem perfekt gemalten, inszenierten Portrait.**

Diese Bilder sind in Hinblick auf das Ich allerdings doppeldeutige: sie implizieren LeitBilder, eröffnen aber gleichzeitig auch *Handlungsspielräume*. Das Ich stößt über diese Bilder auf eigene und fremde Grenzen und versucht mit diesen konstruktiv (d.h. vor allem aber auch: produktiv) umzugehen.

**Das Ich inszeniert sich** – es spielt nach, was es sieht, spielt mit sich selbst und mit anderen, es spielt (und produziert – sich?) sich an verschiedensten Orten und versucht sich ‚dort‘ im Netz... es hält sich in *virtuellen Ersatzräumen* auf und erfährt ebendort völlig neue ‚LebensRaumGefühle‘ (BENKE 2005a) und und und ...

Wobei es hinsichtlich **Inszenierung** vor allem zwei Aspekte gibt, die es zu bedenken gibt:

- das **Interesse** an einer Inszenierung des eigenen Ichs an sich: also ein sich zur Schau stellen, sich versuchen etc. im Sinne eines Spiels mit der eigenen Identität (vgl. Maskierungsthese).
- die aktuellen **technischen und finanziellen Möglichkeiten**, die diese Inszenierungen im Netz im Sinne persönlicher *Handlungsspielräume* erlauben und eine multimedial-digitale Eigenproduktion des Selbst ermöglichen.

Die letztgenannten Bedingungen zeichnen gleichzeitig den Wandel in der Nutzung des Internet im Laufe der letzten Jahr(zehnt)e nach: vom Web 1.0 zum Release Web 2.0 (O'REILLY) [3].



## 2. Das WorldWideWeb 1.0 ff. und das Ich

Es ist noch nicht allzu lange her - etwa zu Beginn der 90er Jahre – da teilte das Internet ein Schicksal, das alle jungen, d.h. ‚Neuen Medien‘ teilen: es wurde zunächst mit Skepsis aufgenommen und war zudem weit davon entfernt, von der Masse in den Lebensalltag integriert zu werden, respektive auch eingebaut werden zu können.

Wofür sicherlich auch ein allem Neuen gegenüber mitgebrachter A-Priori-Zweifel verantwortlich war, nämlich exakt jener, der – aus welchen Gründen auch immer – auch schon bei der Einführung der einst ebenso ‚Neuen Medien wie Buch, Telefon etc.‘ wirksam wurde. Zu sehr auch wurde das Web noch gleichgesetzt mit Zwängen, denen Mensch ausgeliefert ist aus dem es kein Entrinnen gibt: es umgab das Netzwerk ein Mythos des Entfernten, es wurde als Spielball der Technikfreaks gesehen.

Mitte der 90er ermöglicht der Netscape Navigator als erster Browser für eine neue Masse Einblicke in eine virtuelle Brave New World, in der es primär um Informationen ging – den Datenhighways des Internet, wie es ganz simpel noch genannt wurde. Über Suchmaschinen wird viel Datenmaterial durchblättert, sortiert. Homepages, Infos und Spiele prägen die Online-Szene

Heute hingegen steht das „Netzwerk der Netzwerke“ (BECKER 2002:43) – nicht länger allein für Information und Unterhaltung, also dem Infotainment (wie Foren, Chats, Newsgroups u.a.). Mittlerweile geht es neben den ...

- Erledigungen des Alltags, die ins Netz einfließen: Bestellungen und Buchungen, Online-Banking, das Ausfüllen der Steuererklärung, etc.

... vor allem darum, sich Gehör zu verschaffen:

- Kommunikation und Interaktion in der **Darstellung des Ichs**: kostenlose Weblogs und Homepages, Fotoplattformen, Online-Lexika, Terminkalender für Verabredungen etc.

Also kurz gesagt: um einen Transfer von Dingen aus dem realen Alltag, die sich in der Virtualität abbilden und ‚dort‘ einen Kontrastbegriff zur starren, vertikalen (und im Kopf als LeitBild verankerten) Gesellschaftsordnung ausdrücken, welche obendrein gegenwärtig sogar sehr klar positiv besetzt ist. Und dafür zeichnet nicht zuletzt auch eine vorwiegend junge UserInnenschar verantwortlich...

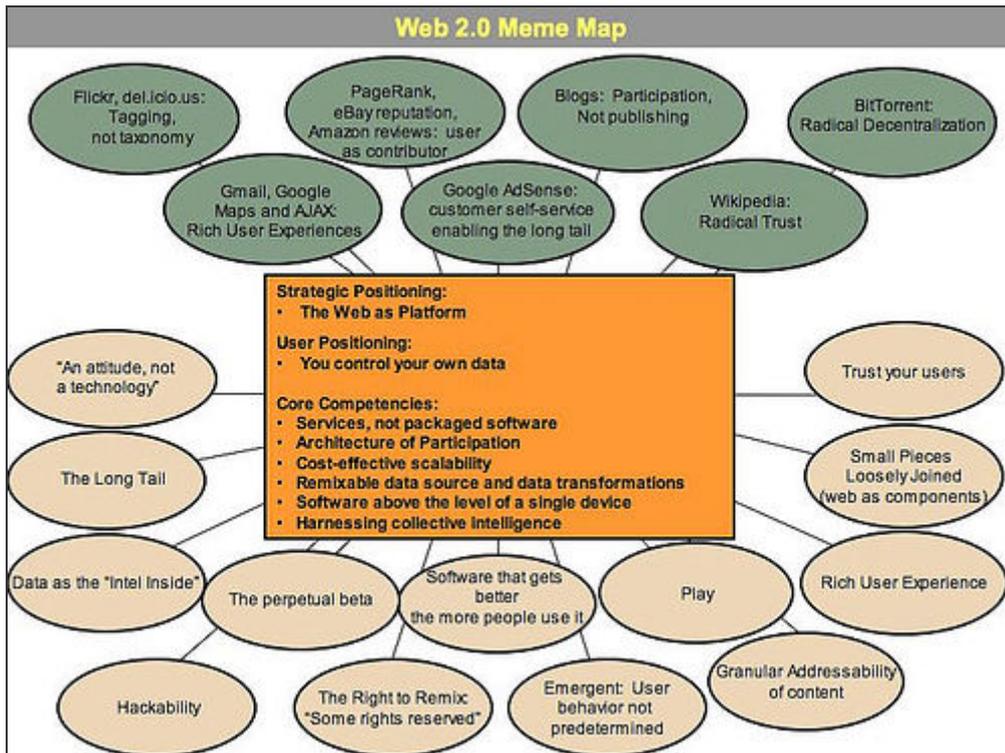
Früher allerdings gingen noch wenige online, heute leben viele in einem Online-Alltag der eine Schnittfläche von Arbeit und Freizeit darstellt.

Das Netz 1.0 ist somit von der Einbahnstraße eines Infomediums zum Gegenverkehrsbereich einer globalen ‚Diskursmaschine‘ (BUNZ) – zum Web 2.0 geworden, welche Realitäten wie Utopien in sich vereinigt.

Was im Web 2.0 zählt, ist das Netz selbst das zum Anwendungsmedium und sich von Programmen im PC unabhängig macht.



Abbild 2: Web 2.0 (nach O'REILLY)



Quelle: O'REILLY (2005)

„Web 2.0 heißt, dass sich die Realität des Netzes der Idee vom Netz anverwandelt – es wird demokratisch, partizipativ, kooperativ. Jeder kann sein Ding machen. Allerdings: Wer nicht im Netz ist, ist sozial inexistent.“

MISIČ (2006a:1).

Es geht also nicht länger – wie etwa noch im **Web 1.0** – um gesellschaftliche Eliten, die das Web beruflich bzw. zur Präsentation des Ichs über Homepages nützen, sondern darum das sich das Netz bzw. dessen UserInnen daran ist/sind, sich zu demokratisieren bzw. demokratisieren zu lassen. Es beginnt sich das reale Netz der Idee vom Netz anzugleichen:

„Nichts anderes nämlich ist mit dem Begriff Web 2.0 gemeint. Web 2.0 ist gewiss nichts, was ganz anders ist als das bisherige Netz - also das Web 1.0. Es ist nichts, was es nicht schon gäbe. Web 2.0 ist nur einfacher, unkomplizierter, niedrighschwelliger. Anders gesagt: Web 2.0 ist all das wirklich, wovon bisher immer gesagt wurde, dass es das Internet wäre: demokratisch, jeder kann rein und sein Ding machen.“

MISIČ (2006a:2)

Diese **Kernthese virtueller Demokratisierung** ist im Übrigen deckungsgleich mit einer der Hauptforderungen im postmodernen Diskurs über entwickelte Gesellschaftsordnungen: der Demokratisierung von Wissen, als Basis von Chancengleichheit welche in erster Linie über einen freien Zugang zu allen Datenspeichern, eingelöst werden soll (vgl. LYOTARD 1994:52 bzw. 192). Und gerade in dieser Hinsicht ist in jüngster Zeit von Profi- wie AmateurUserInnen einiges bewegt worden.[4]



War das sogenannte Web 1.0 also noch geprägt von vergleichsweise wenigen ExpertInnen bzw. von kommerziellen Interessen weniger Firmen, so steht heute das **Web 2.0** für ‚Microsoft & millions more‘ (MISIK). Hier sind es die UserInnen, die das Netz verändern; und dies mit vielfältigsten Geschäftsideen, die allen UserInnen 4free zur Verfügung stehen. So wie etwa die: Blogs, Plattformen, Foto- und Videoportale etc. (die nichtsdestoweniger dennoch riesige Umsätze erzielen).

Als **Merkmale** dieses Web-Releases fallen

- der Zusammenschluss vieler Ichs in Communities, der für hilfreiche Infoschnittstellen sorgt bzw.
- eine ‚Collaboration‘ einer Vielzahl von UserInnen

im Speziellen auf; also: junge Strukturen, die ermöglicht werden, damit sich das **Ich im Netz** ebenso re/präsentieren kann, wie in der Realität...

Sie ermöglichen eine ‚**Prosumption**‘ des Ichs [5] – eines Selbst, das die Virtualität nicht nur **konsumiert**, sondern auch eines Selbst, das sich in *virtuellen Räumen* lokal wie global **produziert** und dergestalt das Web auch verändert und weiter entwickelt.

Auch hier scheint es – gleich einer ‚Überlebensstrategie‘ für pluralistische Gesellschaften – der Inszenierung des Ichs um den individuellen Markwert zu gehen, um: Outfit, besondere Talente, soziale Kompetenzen usw. Also durchaus nicht nur um materielle Werte...

Nein, ganz im Gegenteil. Immer öfter sind **soziale Kompetenzen** als Bindglieder zwischen den *realen* und *virtuellen Räumen* zu registrieren.

So kann sich bspw. der User bq79 im *Rückzugsraum* Virtualität – seiner eigenen Aussage nach ‚gerade aufgrund der Ausschaltung des Visuellen‘ – über die ihm eigene ausgeprägte Sozialkompetenz soviel an Zustimmung und Rückhalt von anderen UserInnen holen, dass er schon bald sein quasi selbstgewähltes virtuelles Refugium verlassen kann und sich wieder in jene soziale Realität zurückbewegt, aus der er sich ursprünglich zurückgezogen hatte. Und: ‚Schuld‘ daran hatte in diesem Fall eine funktionierende Community... denn sie ermöglichte eine **Rekonstruktion** seines Ichs.

Damit wird auch sehr klar, dass Inszenierung an sich stets auch von Rahmenbedingungen abhängig ist, wie etwa hier von den UserInnen der Plattform selbst, die eine Atmosphäre aufbereiteten, die dieses Switchen zwischen realer und virtueller Existenz von bq79 möglich machten.

In Plattformen wie diesen liegen – wie skizziert – ungeahnte Potentiale, die neue Sichtweisen einbringen, Synergien schaffen können uvam. Hier fließt in der Regel auch ein enormes Maß an Informationsdichte bzw. ein Laien- und ExpertInnenwissen zusammen, wie es nur selten an einem realen Ort vorkommt. Es ist die URL – sie als ‚ortloser Ort‘ bietet Chancen auf ein Miteinander bzw. Mithilfe, welche auf dem ‚**Plattform-Schneeball-Effekt**‘ (BENKE) gründet.

Doch kehren wir generell zurück zum Ich als Bild der Gesellschaft. Das **Ich des Heute** sieht sich ganz klar mit größeren Handlungsmöglichkeiten denn je zuvor konfrontiert. Unterschiedliche Motive und Lebensentwürfe werden mit ebenso unterschiedlichen Elementen verknüpft, woraus schlussendlich ebenso höchst unterschiedliche Individuen resultieren – die als gemeinsamen Nenner ihre Unterschiedlichkeit haben.

„Es ist eine der großen Paradoxien unserer Zeit: Authentizität gilt als ihr höchstes Gut, der Individualismus ist ihre Leitideologie – aber schlussendlich will jeder sein, wie jemand andere schon ist. Identität wird konstruiert, und diese Konstruktion ist nur theoretisch frei verfügbar, praktisch wird sie anhand von Role Modells modelliert.““

MISIK (2006b:A3)



Wie auch immer: Diese ‚Bastelbiographien‘ (BECK) bergen für das Ich **Chancen und Risiken**: Nämlich einerseits den hohen Grad an persönlicher Freiheit über die Möglichkeit selbstbestimmt auswählen zu können sowie andererseits die Tücke in Abhängigkeitsverhältnissen bzw. unter Kontrolle zu stehen.

Die damit verbundenen Unsicherheiten zwischen Chancen und Risiken in dieser pluralen Wirklichkeit, in der es keine eigentliche Wahrheit gibt (vgl. FOERSTER & PÖRKSEN 1999), zeigen sich für das Ich darin, dass vieles (nebeneinander) gleich gültig ist und es ergo viele Wahrheiten gibt, die es zu leben gibt.

Damit beginnt sich der Kreis einmal mehr zu schließen: Es entfallen mit dem Infragestellen traditioneller Autoritätskonstrukte wie Schule, Religion u. a. gleichzeitig die gesuchten Anker- und Orientierungshilfen, die sagen ‚woran‘ man sich orientieren soll und wie etwas getan werden kann.

Auf sich allein gestellt bleibt jenes ‚Individuum‘, das seinen ‚individuellen‘ Weg im Prozess der ‚Individualisierung‘ sucht respektive suchen muss, will es in diesem Leben bestehen und seinen eigenen Weg finden und gehen können.

Als umso einschneidender müssen von den (Rat) ‚suchenden Subjekten in diesem Kontext die ‚neuen‘ Möglichkeiten der ‚Neuen Medien‘ wahrgenommen werden, die neue Horizonte für persönliche Handlungsweisen eröffnen können.

Das zweifellos bedeutsamste Medium der letzten Jahr(zehnt)je in postmodernen Gesellschaften wurde mit dem Zugang zum Internet geschaffen, der den Zutritt in die **Virtualität** verspricht (vgl. BECKER 2002). Wobei das herausragendste Merkmal bzw. der Unterschied zur realen Welt in der Verfügbarkeit von Möglichkeiten zu suchen ist.

Denn ‚dort‘ in den *virtuellen Räumen* gibt es rund um die Uhr Informationen bzw. auch Antworten auf die eigenen Fragen – gleich einer endlos erscheinenden Bibliothek, gleich ständig verfügbarer persönlicher BeraterInnen, TrainerInnen, Coaches usw.

**„Das Netz erschließt uns eine neue Welt – und zwar mehr noch und anders als das Auto oder das Flugzeug. Wenn wir von Berlin nach San Francisco fliegen, kommen wir zwar auch in einer anderen Welt an, in der zum Teil andere Gesetze herrschen. Aber die Grundkoordinaten unseres Wirklichkeitsverständnisses – Raum, Zeit, Identität – bleiben unverändert. Wenn wir das ‚reale‘ Leben verlassen und uns ins Netz begeben, ist das anders. Die Welt wird ‚virtuell‘. Die Verfassung der Wirklichkeit wird eine andere. An die Stelle des ‚real life‘ tritt die ‚virtual reality‘.“**

SANDBOTHE in MOSER (1997:1)

Aber auch ‚dort‘ in der Virtualität muss das Individuum ähnlich wie in der Realgesellschaft erst seine eigenen Erfahrungen machen, neue Kontakte knüpfen, seinen Weg finden u.v.a.m. Was Realität wie Virtualität wiederum gemeinsam haben, ist die Tatsache, dass mit den neuen Herausforderungen und Fragen die sich stellen, auch neue, zusätzliche Unsicherheiten auf den Plan treten ... Was mache ich da? Was sage ich? Was will ich? Ist das richtig für mich? Wo finde ich? Wer hilft mir dabei? Wer ist das Gegenüber? Wie erreiche ich dies? Kann ich mich darauf verlassen?

Auf der Suche nach Antworten eröffnet sich auch in der Virtualität also eine neue Form von **Handlungsspielräumen**. Im Sinne von persönlich nutzbaren Nischen lässt sich über Aktivitäten im Netz nicht nur die eigenen Lebenssituation verändern, sondern auch die Persönlichkeit der Menschen selbst. Alles kann verändert werden, alles kann zum Spiel werden, denn im Netz kann das Ich mit einem Mal Viele sein. Eine ‚Person nach Wunsch‘ sozusagen mit vielerlei Identitäten, die es allesamt ausleben kann.

Und dieses Ich be- und erlebt das Netz potentiell gleichermaßen als...



- *sozialen Raum* (Community.-Effekt)
- *Trainingsraum* der eigenen Entwicklung wie auch als
- *gefährdenden Raum* (Sucht, etc.),

womit Virtualität aber nicht länger ein räumliches Phänomen ist – sie wird auch zu einem emotionalen: zu einem ‚**LebensraumGefühl**‘ (BENKE 2005a). Und obwohl Emotionen nicht nur unser Leben würzen und auch an Räume (vgl. *geheime Räume, tote Räume, tabuisierte Räume* etc.) geknüpft sind, sind jene Gefühle die dort entstehen ein weithin ignoriertes Element des Raumes – für den *realen Raum* ebenso wie für den *virtuellen*, welche auch beide gleichzeitig *soziale Räume* sind.

Somit bilden sie alle – die Virtualität bzw. die virtuelle Realität, die *virtuellen Räume*, der Cyberspace bzw. das Internet als ihr Medium wie Element zusammen – mit dieser **virtuellen Emotion** die Grundlage für die Entstehung von Bildern des postmodernen Ichs.

„Der postmoderne Ich-Orientierte strebt leidenschaftlich danach, frei, spontan, unabhängig und ohne Begrenzungen durch Vor- und Maßgaben selbst bestimmen zu können. Das entscheidende Movens ist die postmoderne Lust an der ‚selbstbestimmten, ich-orientierten Erzeugung von Wirklichkeit, und zwar den Menschen umgebenden Wirklichkeit, die er sich selbst schafft, ebenso wie nach dem Motto: ‚Nur wenn du etwas aus dir machst, bist du was!‘. Diese Lust an einer ich-orientierten Wirklichkeitserzeugung ist der Grund, warum diese Gesellschafts-Charakterorientierung postmoderne Ich-Orientierung genannt wird.

Die Grundüberzeugung postmoderner Ich-Orientierung lautet: Lass dir von niemandem sagen, wer du bist. Du bist der, der ‚du‘ bist.“

FUNK (2005:55)

Im Zentrum gegenwärtiger sozialer Interaktionen im *virtuellen Raum* steht somit zugleich ein **Bild des Ichs**, das seine Aufgabe vor allem darin sieht/sehen muss, sich zu behaupten. Es kennt folglich vordergründig nur das **Ziel, sich selbst zu finden und sich zu vermarkten** – will es im Leben privat wie beruflich eine aktive und tragende Rolle spielen.

In diesen zahlreichen und während eines Lebens stets Weichen stellenden Umbruchsphasen scheint es gleichsam logisch, dass die handelnden Personen auf der Suche nach Rat und Hilfestellungen in *vielen Räumen* (also: real und virtuell) sind. Angesichts der bedingten finanziellen Möglichkeiten jedoch kann dies nur bedingt kostenlos (über das Internet in Foren, Selbsthilfegruppen etc.) erfolgen, sondern wird zunehmend mit Kosten verbunden sein, die wiederum in anderen Bereichen eingespart werden muss(t)en.

Das Ich ist also einmal mehr gefordert... sich zu informieren, koordinieren, kurz: das **Ich zu managen**.

„Ich bin viele.“  
S.TURKLE

### 3. Das Ich ‘online’... Inszenierungsoptionen

Das Internet als ‚Neues Medium‘ ist für viele Ratsuchende nunmehr ‚die‘ Möglichkeit zu Information zu gelangen. Es ist aber auch eine Option auf viele Ichs. Das Netz kann demanich als Chance bedeuten, ...

- das Ich zu maskieren bzw.
- das Ich zu entdecken.

Wie folgendes Abbild hinsichtlich dieser Gegensatzpole zeigt, gibt das Web „seinen Benutzern die Möglichkeit, gleichzeitig *mehr* und *weniger* sich selbst zu sein“ (LÜSCHER 1997:1): JedeR kann sein was sie/er will.



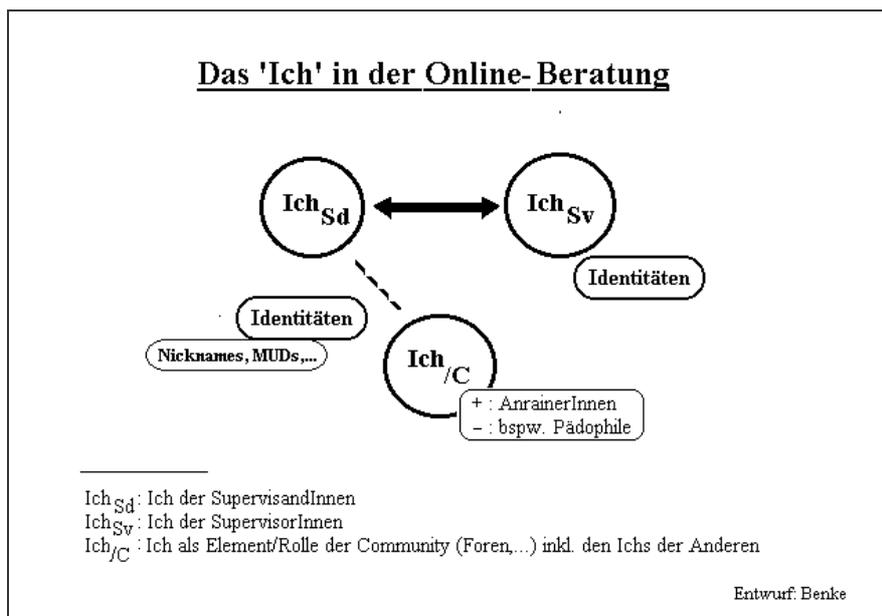
Abbild 3: Basisannahmen der Thesen zur virtuellen Identität

Basisannahmen	Selbstmaskierungsthese („Scheinidentität“)	Selbsterkundungsthese („Identitätsarbeit“)
Menschenbild („Polarisierung“)	egoistisch, böse, eigennützig bzw. oberflächlich	gegenseitiges Verstehen, fast therapeutischer Einsatz der Online-Kommunikation, (sozial)kritische Reflexion der Netzerfahrung
Netzdienste („Einzelfälle statt Gruppen“)	Aufgreifen spektakulärer Fälle/Skandale	Nutzung der Erfahrungen der UserInnen
Nutzungskontext /Bsp.	UserIn im Flirt-Chat	UserIn im ExpertInnen-Chat
Quelle: DÖRING (2000:8ff.) Entwurf: Benke		

Stellt sich nur die Frage: wer ist jeder?

Gleichsam ‚naturgemäß‘ steht in jedem dieser Online-Beratungsprozesse das **Ich der Ratsuchenden** (Ich<sub>RS</sub>) im Vordergrund, was bei öffentlichen Medien (Foren, Chat) zweierlei meint, nämlich: als das **Ich als Element der Community** (Ich<sub>/C</sub>), das in Foren u. ä. Medien ergänzt wird vom **Ich anderer Ratsuchender/UserInnen/ROPs** (Ich<sub>/RS</sub>). Unter diesen ROPs (Read Only Participants) sind jene Personen zu verstehen, die sich selbst nicht unmittelbar artikulieren, sich aber auf den Plattformen selbst im Hintergrund halten. Sie sind aber nichtsdestoweniger ein sehr interessanter Bestandteil unter den Ichs der Communities und können positiv (als an der Thematik interessierte Angehörige) bzw. negativ (ein Spion als Pädophiler) im Hintergrund agieren.

Abbild 4: Das Ich in der Online-Beratung



Unauffällig scheint hingegen das **Ich der/s BeraterIn** (Ich<sub>Ber.</sub>) zu sein, welches sich theoretisch ähnlicher Mittel (Maskierung, Anonymität etc.) bedienen könnte, wie die Ratsuchenden selbst. Ihnen wird jedoch kaum entsprechende Beachtung geschenkt (vgl. vertiefend BENKE 2007:89).

Wie also steht es um das Ich und seine Möglichkeiten mit einem Alter-Ego zu spielen?

Auch im Web 2.0 sind – wenn man an Inszenierungen des Selbst denkt – das ...

- Role Switching/Swapping (Identitätswechsel als Veränderung der Präsentation seines Ichs) und das
- Gender Switching/Swapping (Geschlechterrollen-Wechsel)

... nach wie vor beliebte Formen des Identitätswechsels. Auch wenn Webcams, MSM etc. diese Möglichkeit über deren immer größer werdende Beliebtheit einschränken.

Zweck dieses Switchens kann, abgesehen vom Maskierungsmoment, durchaus darin liegen, die Rollen aus einer anderen Perspektive zu erleben und die Handlungen des anderen Geschlechts als transparenter zu erleben und so ‚unbeobachtet anders‘ sein zu können. Spielerisches Trial and Error online – ohne Grenzen...

Ein Aspekt darf in diesem Zusammenhang allerdings nicht außer Acht gelassen werden: Im Zuge der spielerischen Möglichkeiten kann sich als Risikoeffekt ein **Internet-Suchtverhalten** ausbilden welches sich zunächst über eine einfache Mitgliedschaft in Diskussions- bzw. Spiel-Communities entwickeln kann.

Derzeit ist das Spiel World of Warcraft (WoW) mit seinen knapp 7 Millionen UserInnen wohl das deutlichste Zeichen dafür, welche herausragenden Stellenwert etwa die zeitliche Bindung in diesem Spiel hat: Denn die Währung hier heißt Zeit... sie wird im Spiel zu Geld. Was soweit führen kann, dass man sich in dieser Zeit von realen Individuen stellvertreten lässt. Hier kann das Spiel zum Beruf umfunktioniert werden – ganz unkompliziert nämlich, indem man andere, die mehr Geld als Zeit haben, gegen Entgelt ‚hoch-levelt‘.

Oder etwa sein Zeit auch im Spiel – nomen est omen – Second Life liegen lassen kann: „An online society within a 3D world, where users can explore, build, socialize, and participate in their own economy.“ (vgl. <http://secondlife.com>)

Womit sich quasi fast en passant ein Sucht-Kreislauf anzubahnen droht... Ein ‚immer länger, immer-mehr-und immer wieder‘... Ein Zwang bzw. Suchtverhalten verstanden als breites Spektrum von Verhaltensweisen und Impulskontrollproblemen, das als **Online- bzw. Internet-Sucht** nach EIDENBENZ (2004) folgende Aspekte umfasst:

- einen exzessiven Konsum von Chat- und Kommunikationssystemen,
- ein stundenlanges Spielen und Handeln im und über das Netz,
- ein zwanghaftes Suchen nach Informationen im Netz sowie die Erarbeitung von Tools etc.,
- ein stundenlanges Konsumieren von Seiten jeglicher Art,
- eine zwanghafte Beschäftigung mit dem Computer an sich.

Doch nochmals kurz zurück zur RePräsentation des Ichs – zu seiner Inszenierung, die das Web 2.0 über sein breites Spektrum vielfältiger Möglichkeiten impliziert.

Im Web 2.0 kann nicht nur jeder sein eigener Sender, sondern – und das ist neu – sein eigener Producer sein.

‚We R the Web‘ lautet die Devise, wobei theoretisch jeder alles tun kann: Weblogs verfassen, iPods produzieren, ja: ganze Audiosendungen professionell zu konzipieren etc.



Bezeichnend für das sich inszenierende Ich selbst wiederum ist, dass es in einem Spannungsfeld von Egozentrik und kollektiver Intelligenz, von Ich-Kulturen und *Gemeinschaftsräumen* ambivalent geprägt ist.

Und dabei hat jenes Ich Macht, das es versteht auf sich aufmerksam zu machen. Hingegen sind die Ichs ohnmächtig, die (nach wie vor) nicht im Web präsent sein können...

### 3.1. Bilder vom Ich... Ausdrucksformen

Im Zentrum sämtlicher (sozialer) Interaktionen im Netz bzw. in dessen Gemeinschaften steht immer ein handelndes **Ich** bzw. ein **Bild vom Ich**. Es will sich entweder zeigen, selbst vermarkten oder ist auf der Suche nach Etwas oder Jemandem.

In diesen (interaktiv-kommunikativen) Austauschprozessen sind Bilder und Worte/Texte die entsprechende Basis, da ja (i.d.R. noch – sieht man von Videochats ab) kein unmittelbarer Kontakt von Angesicht zu Angesicht gegeben ist und die Tatsache, ‚sich ein Bild machen zu müssen‘ fast zwangsläufig die Möglichkeit von Projektionen, Übertragungsphänomenen bzw. die Versuchung für einen Identitätswechsel fördert.

Diese Bilder vom Anderen bestimmen allerdings schlussendlich mit, wie der *soziale Raum* bzw. die Web-Atmosphäre auf den URLs von den Zielgruppen wahrgenommen wird ... Geht es freundschaftlich zu, herrscht eine Atmosphäre im Forum/Chat, in der man sich wohlfühlt und sich vorstellen kann, sich den anderen mitzuteilen?

Wie bislang zu skizzieren versucht, liegt das also Wesentliche für das ‚Ich in der Online-Beratung‘ i.d.R. noch immer im Element der UnSichtbarkeit, also im Bereich des Visuellen, wobei im Bestreben das Unsichtbare irgendwie sichtbar, lesbar zu machen, Emotionen natürlich mit eingeschlossen sind.

Die Versuche zu visualisieren und so dem Wunsch nach Befriedigung des Primat des Sehens zu entsprechen, werden vordergründig eindeutig über das Ich als **Zeichen** oder **Bild** ausgedrückt bzw. wahrgenommen (vgl. BRUNNER 2004:5f.). Die Frage ist, wie viel oder wenig jemand von seinem Ich zeigt, wenn er/sie sich – und sein/ihr Ich – als ...

#### **Text**

- Name (z. B. als wirklicher Name, also: ‚Realname bzw. oder Nickname‘),
- Akronym (z. B. Abkürzung wie CU/See you, ...)
- Soundwort (z. B. \*hihi\*, \*grins\*, ...)
- Formatierung, Spielerei (z. B. eine Maus als <:3)~~, ...)
- Cyberslang (z. B. der newbie als Neuling, ...)

#### **Bild**

- Emoticon/emotional icon (Smiley ☺, Frowney, Winkey, ...)
- Avatar (Bildfigur)
- privateR Homepage/Weblog, ICQs (i seek you) als Gesamt-Plattformen, u.a.

#### **Quellcode** (technisches Attribut von eMails, Postings etc.)

#### **Person** (UserInnen-Typ/Verhaltensweisen, ‚Datenkörper‘/statistische Größe)

... re/präsentiert?

Gerade vor dem Hintergrund dieser unterschiedlichsten ‚codes of appearances‘ (BENKE), der vielfältigsten Erscheinungsformen des Ichs muss man sich auch entsprechend bewusst sein,



dass diese UserInnen-Ichs in sämtlichen Communities (verstanden als Aspekt einer inneren Differenzierung) unterschiedlichste Charaktere mit(ein)bringen.

Das in diesem weiten Spektrum von Individuen innerhalb von Gemeinschaften nicht immer nur ‚Gutgesinnte‘ darunter sind, zeigen zahllose Berichte etwa über Pädophile in Foren, Chats etc., denen es jenseits des Kicks in erster Linie um Daten (Adressen etc.) zu den UserInnen geht.

Wo viel Licht ist also auch stets viel Schatten., wie ein Sprichwort sagt... also: B careful.

#### 4. SchlussSätze

Online-Beratung ist wie Online-Kommunikation als Antwort auf eine immer komplexer werdende Welt, und eine sich immer schneller bewegende postmoderne Gesellschaften zu verstehen, die einen flexiblen Umgang mit dieser wie sich selbst fordert.

Flexibilität des Ichs ist der zentralen Anforderungen in einem Alltag, der zwischen Realität und Virtualität aufgespannt ist. Hierin zu switchen, alternative (wie auch möglichst kostenlose) Möglichkeiten zur RePräsentation und Inszenierung aber auch Reparatur des Ichs zu suchen, scheint eine Herausforderung – ja: das postmoderne Abenteuer schlechthin zu sein.

Fakes, Simulation, Spiel ermöglichen ein virtuelles Versuch-Irrtum-Lernen, das viele Facetten vom Dating zum Gaming, von SurferInnen bis zum Heavy-UserInnen usf. abdeckt. Eine Chance, die allerdings auch mit einem Risiko behaftet ist: Verlieren sich nämlich die Ichs auf ihrem individuellen Wegkonstruktionen, so haben sie verstärkten Unterstützungsbedarf online wie offline.

Beide Beratungsformen sind zunehmend ergänzend ‚eine‘ Antwort auf die pluralen Wirklichkeiten jener Ichs heute, die von den Prozessen der Beschleunigung und der daraus resultierenden Kurzlebigkeit oftmals ein Gefühl von Ohnmacht und Ausweglosigkeit erleben.

Das Web 2.0 bietet heute allerdings gute Voraussetzungen (jedweder Art) für das Ich: Es kann sich – zumindest theoretisch – inszenieren, zur Schau stellen und sich so einem Art Wettkampf in der Virtualität stellen, der klare Rückbezüge zur Realität aufweist. Es hat sich also etwas gewandelt, denn nunmehr heißt es vielleicht in eine fast paradox anmutende These gepackt:

Sich ‚dort‘ in der Virtualität zu behaupten, heißt über gute Chancen zu verfügen, sich ‚hier‘ in der Realität etablieren zu können...

#### Anmerkungen

[1] Womit auch die Liedzeilen „Morgen Kinder wird’s was geben, morgen kommt der Weihnachtsmann, einmal werden wir noch wach – heis(s)a dann ist Weihnachtstag“ ihre inhaltliche Berechtigung zu verlieren scheinen. Denn auch hier in diesem Fall – an dem sich der Effekt begrifflich anlehnt – wird gleichsam immer geschenkt, sofort und das rund das ganze Jahr.

[2] In: PEEZ, G. (1996): Bilder und Bildung. URL: <http://www.georgpeez.de/texte/mytho.htm> [2007-01-07].

[3] Der Internetguru Tim O'REILLY verlieh dem gegenwärtigen Zustand des Internets den Terminus Web 2.0 und sieht vor allem in den technischen Innovationen der letzten Jahre einen klaren wie radikalen Wandel. Vgl. dazu etwa die sein<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> [2007-01-03]

[4] Darüber, dass die technischen Möglichkeiten noch keinerlei Aussage darüber machen, ob diese auch finanziell leistbar sind, besteht Konsens. Inwiefern sich hierbei über den Aspekt des ‚sozialen Kluft‘ für die Sozialarbeit Herausforderungen ergeben, untersucht OTTINGER (2007).

[5] Begriffliche Ableitung aus dem Englischen von production und consumption.



## Literatur

- ADAIR, G. (2000): Wenn die Postmoderne zweimal klingelt. Variationen ohne Thema. Zürich: Edition Epoca, 207S.
- BECKER, K. (2002): Die Politik der Infosphäre. World-Information.Org (=SR 386). Bonn: bpb, 272S.
- BENKE, K. (2007): Online-Beratung und das Ich: Bild Bilder und Abbilder im virtuellen Raum. Duisburg, Wissenschaft und Kultur, 151S.
- BENKE, K. (2006): Beratung im Cyberspace – wer, wie, was und und und: Online-Beratung, Virtualität, Lebens(lern)raum (Vortrag, 9.-11.11.2006). Internationale Tagung „LEARNING COMMUNITIES. DER CYBERSPACE ALS NEUER LERN- UND WISSENSRAUM“ – Alpen-Adria-Universität, Klagenfurt. [Tagungsband-Artikel erscheint im Juni 2007]
- BENKE, K. (2005a): Virtualität als Lebensraum(gefühl): Einsamkeit, Gemeinschaft und Hilfe im virtuellen Raum. In: [e-beratungsjournal.net](http://www.e-beratungsjournal.net) - FACHZEITSCHRIFT FÜR ONLINE-BERATUNG UND COMPUTERVERMITTELTE KOMMUNIKATION (H.1 Sept./1.Jg.: ‚Felder von Online-Beratung‘). URL: [http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe\\_0105/benke.pdf](http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0105/benke.pdf) [2005-09-17], 19S.
- BENKE, K. (2005b): Geographie(n) der Kinder. Von Räumen und Grenzen (in) der Postmoderne. München: Meidenbauer, 428S. Detaildownload unter [www.karlheinz-benke.at](http://www.karlheinz-benke.at).
- BENKE, K. (2003): Jugendforen als virtuelle Räume (inkl. Orig.Zitaten). In: wienXtra, ed.: [F1] – BERICHT ZUR FACHTAGUNG ZU JUGENDFOREN, EMAIL-BERATUNG UND ONLINE-KOMMUNIKATION (27.9.2002). Wien: wienXtra. URL: <http://www.netbridge.at/specials/fachtagung> [2004-11-22], S.(10)12-16.
- BRUNNER, A. (2004): Internetkommunikation als Medium der Sozialpädagogik/Sozialarbeit und der Jugendarbeit. Präsentationsunterlage zur Vorlesung im WS 2003/4 an der Universität Wien, 34S.
- CAPURRO, R. (2003): Face-to-face oder Interface? Möglichkeiten und Grenzen der Beratung per Internet, ©2001. In: MÜHREL, E., ed.: Ethik und Menschenbild der Sozialen Arbeit. Essen: Die blaue Eule, S.107-118. URL: <http://www.capurro.de/face.htm> [2005-07-15], 11S.
- CAPURRO, R. (1996): Die Welt - ein Traum. ("Virtualität. Illusion. Wirklichkeit - Wie die Welt zum Schein wurde", Tagungsvortrag der STIFTUNG LUCERNA, Luzern). URL: <http://www.capurro.de/luzern.html> [2005-07-15], 11S.
- DÖRING, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen, © 1999. Göttingen: Hogrefe, 662S.
- DÖRING, N. (2000): Identität + Internet = Virtuelle Identität?, © 2000. In: FORUM MEDIENETHIK (Nr. 2), S. 65-75. URL: [http://visor.unibe.ch/ws04/medienthemen/docs/doering\\_identitaet.pdf](http://visor.unibe.ch/ws04/medienthemen/docs/doering_identitaet.pdf) [2004-08-03], 13S.
- DYSON, E. (1997): Release 2.0. Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft. München: Droemer-Knauer, 384S.
- EIDENBENZ, F. (2004): Internetsucht: Wenn das Netz wichtiger ist als der Rest der Welt (Handout zum Lehrgang [online.beratung] – wienXtra), 3S.



- EIDENBENZ, F. (o.J.): Online zwischen Faszination und Sucht (gekürzte Fassung). URL: [http://www.suchthilfe-avs.ch/images/upload/FT%2005%20Eidenbenz\\_278.pdf](http://www.suchthilfe-avs.ch/images/upload/FT%2005%20Eidenbenz_278.pdf) [2006-11-15], 4S.
- FOERSTER, H. VON, PÖRKSEN, B. (1999): Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker. Heidelberg: C.Auer, 168S.
- FUNK, R. (2005): Ich und Wir. Psychoanalyse des postmodernen Menschen. München: dtv (=TBp 24444), 258S.
- GUGGENBERGER, B. (2000): Sein oder Design. Im Supermarkt der Lebenswelten, ©1998. Reinbek: Rowohlt (=SB 60840), 302S.
- JOERGES, R. (2006): Was ist web 2.0? URL: [http://web-zweinull.de/index.php/was-ist-web-2\[2007-01-03\]](http://web-zweinull.de/index.php/was-ist-web-2[2007-01-03]), 1S.
- KERSTEN, B. (2003): Visuelle Wahrnehmung und virtuelle Welten. URL: <http://visor.unibe.ch/~bkersten/Texte/VVWV.pdf> [2006-02-28], 24S.
- LÜSCHER, C. (1997): Zur Konstruktion von Identität im virtuellen Raum. URL: <http://www.datacomm.ch/thisischris/Cyberseminar.html> [2004-11-22].
- LYOTARD, J.-F. (1994): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, ©1979. Wien: Passagen (=EP 7), 193S.
- MISIK, R. (2006a): Wir sind das Web. In: DER STANDARD ALBUM (2006-10-21). URL: <http://www.misik.at/texte-aus-dem-standard-wien/we-are-the-web.php> [2007-01-01], 2S.
- MISIK, R. (2006): Das gekaufte Ich. In: DER STANDARD (13.5.2006).
- MOSER, H. (1997): Neue mediale, ‚virtuelle‘ Realitäten. Ein pädagogisches Manifest, © 1997. In: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK (H. 3/97). URL: <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at/PAEDPSYCH/NETLEHRE/NETLEHRELITORD/Moser96> [2004-11-22], 11S.
- OTTINGER, G. (2007): Soziale Ungleichheiten in der Informationsgesellschaft. Das Phänomen der ‚digitalen Kluft‘ und die Bedeutung für die Sozialarbeit (Diplomarbeit: FH Campus/Sozialarbeit). Wien.
- O'REILLY (2005): What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. URL: [http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html?page=1\[2007-01-03\]](http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html?page=1[2007-01-03]), 5S.
- SCHINDLER, H. (1999): Virtuelle Wirklichkeit. Abschied vom Wunsch nach Objektivität. In: das baugerüst (Nr. 2/99:26ff.). URL: <http://www.josefstal.de/mac/texte/virtuell.htm> [2005-06-03], 7S.
- WATZLAWICK, P. (2005): Wie wirklich ist die Wirklichkeit? Wahn, Täuschung, Verstehen, ©1976 . München, Piper (=SB 4319), 252S.
- WITTGENSTEIN, L. (1963): Tractatus logico-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlung, ©1922. Frankfurt: Suhrkamp (es 12), 115 S.

