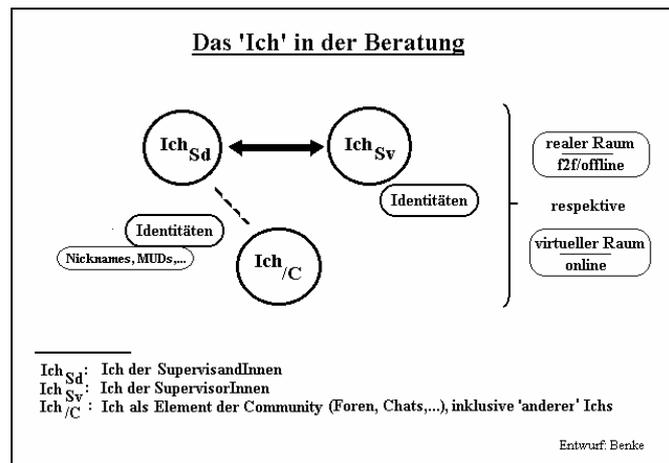


|  |  |                                       |
|--|--|---------------------------------------|
|                         | <b>Das ‚Ich‘ in der Online-Beratung.<br/>Chancen, Risiken, Formen und...: 5 Thesen</b> | <b>Abschlussarbeit</b>                |
| <b>2004</b>  | <b>Karlheinz Benke</b>   | <b>bislang un-<br/>veröffentlicht</b> |
| wienXtra-ifp (institut für freizeitpädagogik), Wien<br>Abschlussarbeit des 1.Lehrgangs [Online.Beratung] |  |                                       |



„Behind all internet communication  
is people communicating with others...“  
BARNES (in BRUNNER 2004:5)



Zum Inhalt...

|  | Seite |
|--|-------|
| <b><u>1. Die Gegenwart (in) der Postmoderne</u></b>                | 3     |
| <b><u>2. Das Ich 'online' – Thesen und Modelle</u></b>             | 4     |
| Abbildung 0: Basisannahmen der Thesen zur virtuellen Identität     |       |
| <b><u>2.1. Identitäten und das Ich</u></b>                         | 6     |
| Abbildung 1: Das Ich in der Online-Beratung                        |       |
| <b><u>2.2. Artikulationen des ‚Ich‘ in der Online-Beratung</u></b> | 8     |
| <b><u>2.3. Virtuelle Orte eines virtuellen Ich</u></b>             | 10    |
| <b><u>2.4. Fünf Thesen &amp; der www-Effekt</u></b>                | 11    |
| Abbildung 2: Der www-Effekt  |       |
| <b><u>3. Aus- und Rundblick</u></b>                                | 13    |
| <b>Literatur &amp; Linkverzeichnis</b>                             | 14    |



## 1. Die Gegenwart (in) der Postmoderne

Die gesellschaftliche Konstitution der Gegenwart kann mit dem Wort ‚postmodernen Zustand‘ subsumiert werden. In Anlehnung an die postmodernen Philosophen wie LYOTARD (1994), BAUDRILLARD (1994) und FOUCAULT (1993) kann (sehr verkürzt) für die vorliegende Betrachtung zur Online-Beratung festgehalten werden:

Das Subjekt heute sieht sich im Zuge der konstatierten **pluralisierten Gesellschaft** selbst mit einer Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten konfrontiert. Die daraus resultierenden ‚Bastelbiographien‘ (BECK 1996) bzw. ‚Patchwork-identities‘ (ANNEN 2003:6) bergen als Chance jedoch nicht nur einen **hohen Freiheitsgrad** in sich, sondern als Gefahrenpotential auch eine **verstärkte Abhängigkeit bzw. Kontrolle**.

Damit einhergehende Unsicherheiten unter dem postmodernen-konstruktivistischen Aspekt, nämlich: dass die Wirklichkeit plural konstituiert ist und es keine eigentliche Wahrheit gibt (vgl. FOERSTER 2001), lassen ableiten, dass vieles (nebeneinander) gleich gültig ist und es ergo viele Wahrheiten gibt. Zusammen mit einem Infragestellen traditioneller Autoritäts-Stätten wie Schule und Religion entfallen zudem noch selbige als Anker- und Orientierungshilfen.

Umso bedeutsamer werden in diesem Zusammenhang **neue Möglichkeiten**, d.h. **neue Medien** im eigentlichen Sinne, wahrgenommen, die **neue Horizonte hinsichtlich persönlicher Handlungsoptionen** versprechen.

Das zweifellos bedeutsamste Medium der letzten Jahr(zehnt)e ist in postmodernen Gesellschaften wurde mit dem Zugang zum **Internet** geschaffen, der den **Zutritt in virtuelle Räume/Welten** verspricht. Mit neuen Perspektiven (vgl. EIDENBENZ 2003), denn:

„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)

Diese vielfältigen Möglichkeiten im entgrenzten Raum des Cyberspace bieten allerdings – in Analogie zur ‚Real‘-Gesellschaft – nicht nur neue Erfahrungen und Kontakte. Fragen und **neue, zusätzliche Unsicherheiten**, die sich zu den ‚reellen‘ hinzu gesellen, stellen sich ein, zumal sich mit den Netzaktivitäten sich nicht nur die eigene Lebenssituation und sozialen Kontexte verändern, denn: Im Netz kann das Ich Viele sein – eine andere Identität als Chance<sup>1</sup> im Sinne eines „Trainingsraums[s] zur Reife“ respektive als Risiko, bei dem „ein Übermaß vergiften [kann]“ (KNATZ 2004:2).

Und mit dieser Polarität setzt sich der Kreislauf der Suche nach Orientierung, Halt und Hilfe wieder in Bewegung. Rat(schläge) und **Beratung** sind gefragt – ja: sie werden dergestalt vom ‚Ich und seinen Identitäten‘ (vgl. BAHL 1997:19) geradewegs (ein)gefordert.

In **Real-Life (IRL/offline)** und ganz verstärkt im **Virtual-Life (VR/online)**.

---

<sup>1</sup> Eine Position, die auch der Autor dieses Artikels bereits über die Zitate-Sammlung des [F1]-Berichts bzw. im Einleitungsartikel (vgl. BENKE 2003) vertreten hat.



„Das Internet ist zu einem wichtigen Sozillabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und –Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind. In seiner virtuellen Realität stilisieren und erschaffen wir unser Selbst.“  
TURKLE (1999:288)

## 2. Das Ich '[online]' – Thesen und Modelle

Das Netz ist ‚die‘ Möglichkeit zu vielen Ichs... kann als Chance bedeuten, zu ‚gesunden‘ wie als Risiko (an einer Sucht) zu ‚erkranken‘.

Was jedeR Einzelne daraus macht, ist aber nicht nur eine Frage der Handlung sondern auch der Wahrnehmung. Im Zentrum steht jedoch immer ein **Ich als Person** – aus welcher Perspektive Kommunikation auch immer betrachtet wird.

Hier kann zwar nicht der Ort sein, eine Betrachtung des ‚Offline-Ich‘ anzustellen; eine rund um das **Ich im virtuellen Raum** ist allerdings kontrovers zu sehen. Dabei steht die „**Ich-Identität**“ als „Gefühl von Einheitlichkeit und Kontinuität meiner Person“ (FRITZ 2003:1) im Vordergrund derlei Bewertungen.

Als Theorie-Pole der Identität stehen einander zunächst die **Thesen der Maske von Scheinidentitäten** (verstanden als Kritikpunkt) sowie **Identitäts(neu)konstruktionen** (verstanden als positive Interpretation) gegenüber. DÖRING (2000:1f.) verweist auf die in der Öffentlichkeit wie in der Fachliteratur (nach wie vor) verbreitete Meinung, dass virtuelle Identitäten sich gängiger Attraktivitätsnormen bedienen und sich selbst idealisieren.

Diese in der **Selbstmaskierungsthese** vertretenen Aspekte dienen allein dem Zweck der Selbstidealisierung von körperbetonten (gutaussehend) und gesellschaftlich-beruflichen (wohlhabend, erfolgreich etc.) Merkmalen und stellen zudem die Möglichkeit zu unterschiedlichen Rollenwechsel (bekannt-unbekannt/anonym, weiblich-männlich etc.) in den Mittelpunkt (vgl. BAHL 1997:29ff.).

Wobei in diesem Rollen(spiel)verhalten vor allem der Geschlechtertausch, das **Gender-Switching** (vgl. Kapitel 2.1.), zentrale Bedeutung erhält.<sup>2</sup> Generell – und dies scheint nicht nur bei neuen UserInnen<sup>3</sup> bedenklich – steht der Web weit verbreiteten Maskierungs-Praxis eine erschreckende Leichtgläubigkeit mancher UserInnen gegenüber (vgl. DÖRING 2000:4).

Der Maskierungsthese steht die **Selbsterkundungsthese**, die als zentralen Punkt die Online-Identitätsarbeit sieht, diametral gegenüber. Diese schreibt virtuellen Identitäten durchaus Authentizität und Selbstoffenbarungspotentiale zu. „Die Ablösung der Netzkommunikation vom sonstigen Alltag befreit demnach die Individuen von sozialer Kontrolle und der mit dem äußeren Erscheinungsbild verbundenen sozialen Kategorisierung, Stereotypisierung und Stigmatisierung. Selbst-Aspekte, die der Person wichtig sind, die sie in vielen Alltagskontexten jedoch nicht ausdrücken und ausleben kann (sondern verschleiert oder verleugnet werden)“ kommen vor allem im Netz zum Vorschein und werden ihr auch eher zugesprochen“ (DÖRING 2000:5). Diese ‚Ermutigungsperspektive des Web‘ trifft in erster Linie auf im realen Leben benachteiligte oder gehandicapte Personen zu, die ihre schlechtere Ausgangslage, sozusagen: ‚identitäts-neu-stiftend‘ und produktiv, ja: geradezu therapeutisch nützen können.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> „Gender is so fundamental to human interactions, that the idea of a person without gender is absurd“ (BRUCKMAN 1993:1).

<sup>3</sup> Der Terminus UserInnen beschreibt „Nutzerinnen und Nutzer von Computern und Internetdienstleistungen im allgemeinen“ (EIDEN 2004:29).

<sup>4</sup> ERLHOFER (2004:5) weist punkto Selbsterkundungsthese auf die Gefahr einer pathologischen „multiplen Persönlichkeit“ bzw. Identität hin, will sie aber im Zuge postmoderner Leseart durchaus auch als „entfaltete Subjektivität“ verstanden wissen.



Ausschlag gebend dafür ist, dass die **zentralen Aspekte der ‚Online-Kommunikation‘** (OK)<sup>5</sup>, wie geographische **Distanz**, **fehlender Sichtkontakt** und die **Anonymität** etwaige latent existierende soziale Ängste und Hemmungen zu minimieren vermögen. Die Zentralität dieser Aspekte spiegelt sich im **Kanalreduktionsmodell** wider, das die Verarmung der Kommunikation und eine Reduktion der Handlungsoptionen aufgrund einer eingeschränkten Wahrnehmung in der Virtualität zum Inhalt hat. Diese neue Kommunikationsform vermag die neuen Freiräume, Bewegungs- und Handlungsspielräume der Individuen in pluralisierten Realitäten kaum adäquat wider zu geben, zumal Online-Kommunikation eine **Transformation, d.h. Reduktion der Realität und der handelnden Personen auf eine/n Text/textähnliche Mitteilung bedeutet**. Insofern wird diese Theorie, die also den Text, das Bild, Symbol und nicht die Person in den Vordergrund rückt, auch oft mit „*Ent-Sinnlichung, Ent-Emotionalisierung, Ent-Menschlichung*“ bzw. „*Ent-Räumlichung und Ent-Zeitlichung bei asynchroner Kommunikation*“ (ANNEN 2003:10) gleichgesetzt.

Ähnlich begrenzend sieht das **Filtermodell** über die „Ent-Kontextualisierung“ die textbasierte Kommunikation, die wenig über den Kontext der UserInnen (Alter, Statur/s, ...) aussagt, wo doch gerade nonverbal übermittelten Informationen in der Einschätzung von Personen eine bedeutende Rolle zukommt (vgl. DÖRING 2003:154f.).

Im Gegensatz zu beiden Theorien sieht das **Modell der Digitalisierung** den Fokus nicht in der Schreiben-Lesen-Kommunikation, sondern im technischen Aspekt der Digitalisierung selbst: diese steigert die Transportgeschwindigkeit, erweitert den UserInnen-Kreis und dokumentiert die Kommunikation (vgl. DÖRING 2003:158f.).<sup>6</sup>

Was jedoch allen **Thesen zum ‚Warum eines virtuellen Ich‘** gemeinsam ist (vgl. Abbildung 1), ist, dass diese nicht mehr als ein Spektrum polarer Interpretationen verschiedenster empirischer Befunde sind. (Gerade Polarisierungen von Einzelfällen vor unterschiedlichen Nutzungskontexten werden aber sehr gerne dazu ‚missbraucht‘, obwohl bzw. ‚weil‘ sie am wenigsten geeignet sind, die ‚Wirklichkeiten im Netz‘ wider zu geben.)

Gemeinsame Faktoren, die diese Polarität bedingen, finden sich auch bei den polarisierendsten Thesen: das Menschenbild, der Netzdienst und der Nutzungskontext<sup>7</sup> (vgl. auch FRAUSCHER 2004:4f.).

Abbildung 0: Basisannahmen der Thesen zur virtuellen Identität

| <b>Basisannahmen</b>                                  | <b>Selbstmaskierungstheorie</b><br>(„Scheinidentität“) | <b>Selbsterkundungstheorie</b><br>(„Identitätsarbeit“)  |
|---|--|---|
| <b>Menschenbild</b><br>(„Polarisierung“)              | egoistisch, böse, eigennützig<br>bzw. oberflächlich    | gegenseitiges Verstehen, fast<br>therapeutischer Einsatz der<br>Online-Kommunikation,<br>(sozial)kritische Reflexion der<br>Netzerfahrung |
| <b>Netzdienst</b><br>(„Einzelfälle statt<br>Gruppen“) | Aufgreifen spektakulärer<br>Fälle/Skandale             | Nutzung der Erfahrungen der<br>Jugendlichen   |
| <b>Nutzungskontext</b>                                | Studentin im Flirt-Chat                                | Studentin im ExpertInnen-Chat   |

Entwurf: Benke

Quelle: DÖRING (2000:8ff.)

<sup>5</sup> DÖRING (in KÖHLER 2001:13) unterscheidet zudem zwischen Kommunikation (zeitversetzt wie bspw. im eMail) und Interaktion (zeitgleich wie bspw. im Chat) im Netz.

<sup>6</sup> Einen knappen Überblick der wichtigsten Theorien der Computer vermittelten Kommunikation (CvK) nach DÖRING siehe bei KÖHLER (2001:12ff.).

<sup>7</sup> „Die Diversifizierung der Handlungskontexte in spätmodernen Gesellschaften verlangt Flexibilität im Identitäts-Management ohne jedoch Beliebigkeit zu erlauben“ (DÖRING 2000:11).



Mit der **Theorie der „virtuellen Identität als Ausdruck postmoderner Lebensart“** wäre eine Sichtweise eingebracht, die sich vor allem auf erforderliche Begriffe wie Collage und Pastiche zur gegenwärtigen Lebensbewältigung für ‚Patchwork-Identitäten‘ stützt, eingebracht.

Als radikalstes Modell kursiert die **Theorie der „unmögliche[n] virtuelle[n] Identität“**, wonach Computer vermittelte Kommunikation unter Hinweis auf die „medienbedingte Begrenzung der Informationsübertragung [überhaupt, K.B.] keine Identitätsarbeit leisten“ (ERLHOFER 2004:6f.) kann. Kommunikation im Netz führt demnach zwangsläufig zu Reduktion und Verfälschung und kann auch durch Emoticons u.ä. Symboliken nicht adäquat ersetzt werden.

Einschränkend gilt für viele er genannten Modelle, dass sie sich lediglich auf eine **individuelle Identität** beziehen, und weitere Perspektiven – vor allem die Chancen der Peers bei Jugendlichen (vgl. BENKE 2003:11f.) bzw. die der Selbsthilfengruppen-Mitglieder im Sinne einer **kollektiven Identität** zunächst von untergeordneter Bedeutung sind (vgl. DÖRING 2003:330ff., ERLHOFER 2004, BÜHLER-ILIEVA 1997:11 et al.).<sup>8</sup>

„Das Netz gibt seinen Benutzern die Möglichkeit, gleichzeitig *mehr* und *weniger* sich selbst zu sein.“  
LÜSCHER (1997:1)

„... jede und jeder kann sein was sie, was er will.“  
KNATZ (2004:1)

„Anonymität bedeutet nicht Identitätslosigkeit.“  
MATTERN & HARTMANN

## **2.1. Identitäten und das Ich**<sup>9</sup>

„Identität‘ an sich ist „das Bewusstsein, sich von anderen Menschen zu unterscheiden (*Individualität*) sowie über die Zeit (*Kontinuität*) und verschiedene Situationen (*Konsistenz*) hinweg im Kern dieselbe, durch bestimmte Merkmale ausgezeichnete Person zu bleiben“ (DÖRING 2003:325).

Das **Ich in der Online-Beratung** ist daher vordergründig fokussiert auf Identitäten, und zwar auf **Identität/en der UserInnen**,<sup>10</sup> die zusammen mit dem Berater das System Beratungsprozess (eMail-, Foren- oder Chat-Beratung) aufspannen können, wie ihn Abbildung 1 symbolisiert.

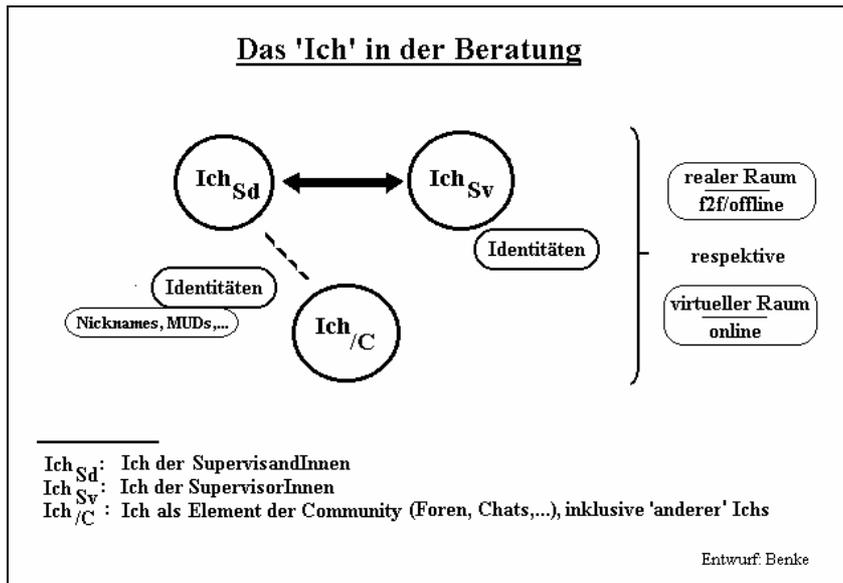
<sup>8</sup> In diesem Kontext scheint ergänzenswert, dass sich das hartnäckige Gerücht der **Substitutionshypothese**, nämlich: Bekanntschaften im Netz dienen der Kompensation für fehlende reale Kontakte, empirisch als nicht haltbar erwiesen hat (vgl. ANNEN 2003:15).

<sup>9</sup> Hier kann nicht wirklich der Ort sein, um die vielen Perspektiven und theoretischen Zugänge zum Ich, der Identität, dem Selbst respektiven seinen Differenzierungen näher einzugehen. An dieser Stelle sei auf einige diesbezüglich sehr ausführliche und leicht zugängliche Texte im Netz verwiesen, die einer wissenschaftlichen Vertiefung dienen können wie bspw. BÜHLER-ILIEVA (1997:15ff.), EIDEN (2004:4) und FRITZ (2003:2ff.).

<sup>10</sup> Interessanterweise spielen die BeraterInnen insgesamt eine bislang vernachlässigte Variable, sieht man von den Anforderungsprofilen von Online-Qualitätsberatung ab. Vgl. FÖDERATION DER SCHWEIZER PSYCHOLOGINNEN UND PSYCHOLOGEN (2003).



Abbildung 1: Das Ich in der Online-Beratung



Indem Menschen über das Internet kommunizieren (eMail etc.), legen sie sich für ihr Ich (als ersten unbemerkten Schritt) eine **Online-Identität** zu. Erweiterte Internet-Technologien wie MUDs und Chats hingegen bieten eine größere Anonymität in der Identitätskonstruktion und lassen quasi erweiterte ‚echte‘ **virtuelle Identitäten** (VI) entstehen. Diese können am ehesten mit klassischen Rollenspielen unter Wahrung der Anonymität verglichen werden. Die zu dieser virtuellen Identitätskonstruktion (vgl. LEUSTIK & DÖRR 2002) zur Verfügung stehenden Elemente werden zwar stets selbst aktiv entworfen, sind allerdings von (virtuellem) Ort zu Ort verschieden (vgl. Kapitel 2.2. und 2.3.).

**Zentrale Elemente des virtuellen Ich** (vgl. FRAUSCHER 2004:1) sind allerdings die Namensgebung und die Anonymität der HandlungsträgerInnen, die sich nicht zwangsläufig widersprechen, selbst wenn dies auf den ersten Blick so erscheint. So ermöglicht die **Namensgebung** (Nick, Fantasie- oder Spitzname) eine neue Netz-Identität mit dem Sinn einer Schutzfunktion und des Stilmittels. Namen sind oft Ausdruck einer speziellen Eigenschaft der UserInnen, wobei auch dem Geschlecht des Namens eine spezielle Bedeutung zufällt. Hingegen ist die **Anonymität**, also körperliche Begegnung, ohne voneinander etwas zu wissen, was Name, Herkunft und Lebenskontext betrifft, die Basis zur Herstellung eines Rückzugs- und Schutzraumes im Netz (vgl. LEUSTIK & DÖRR 2002). Ihre Erscheinungsbilder werden gerade im Zuge der Computer gestützten Kommunikation potenziert. Dies bedeutet positiv ausgedrückt, dass sich damit die Möglichkeit, ‚Bastelidentitäten‘ anzunehmen, erhöht. Im Zuge dieser **Identitäts/kon/destruktionen** werden verschiedene (soziale) Rollen angenommen, welche wiederum im Prozess des ‚Role Taking‘ (etwa über Chats) solange getestet werden, bis sich die ‚Interpretationen‘ von UserInnen dem Ich des Gegenüber angenähert haben. Dies kann aber auch heißen, dass das Individuum im Netz in einen sozialen Kreis von UserInnen eingebunden wird, in dem es sich quasi verpflichtet fühlt, seine Rolle zu spielen. Das Phänomen der „**Pseudonymität**“, also: ein „Name als virtuelle Verkleidung“ (BAHL 1997:86ff.) umreißt diese textbasierten Spezifika der Online-Kommunikation.

Die Verwendung beider obiger **Optionen zur ‚Typveränderung‘** im virtuellen Raum, die einen bewussten Einsatz und ein Spiel mit Identitäten bedeutet, erhöht allerdings die **Gefahr der Ausbildung multipler Persönlichkeiten**, die zu insofern zu pathologischen Krankheitsbildern führen können, als das Individuum in der Situation X anders handelt, als es



dies in der Situation Y tut. Das Problem dabei ist „jedoch nicht die Trennung der verschiedenen Identitätsanteile an sich, sondern die extreme Verminderung von Austausch und Kommunikation dieser Anteile im Bewusstsein der Person“ (FRITZ 2003:7), was einer latenten Verdrängung gleichkommt.

Gerade das **Role Switching/Swapping** (Identitätswechsel, kurz: ID, als Veränderung der Präsentation seines Ich) und das **Gender Switching/Swapping** (Geschlechterrollenwechsel) sind eine sehr häufige Form des Identitätswechsels. Selbst wenn es der Zweck dieses ID-Wechsels durchaus sein kann, die Rollen aus einer anderen Perspektive zu erleben und die Handlungen des anderen Geschlechts als transparenter zu erleben.<sup>11</sup>

Wie aber zeigt sich schlussendlich das virtuelle Ich? Woran ist es erkennbar und welche Form kann es annehmen?

„Ich bin viele.“  
TURKLE in FRAUSCHER (2004:1)

## 2.2. Artikulationen des ‚Ich‘ in der Online-Beratung

Das **fehlende konkrete Gegenüber in einer virtuellen Beratungssituation** macht die Besonderheit der Beratung im Netz aus und verdeutlicht auch den Unterschied zwischen Online- und f2f-Beratung, welche sich wiederum u.a. durch Unmittelbarkeit und Direktheit auszeichnet.

Hingegen kann in Anlehnung an BRUNNER (2004:5f.) das ‚**Ich in der Online-Beratung**‘ als

- **Text**
  - Name (zB. **Namen** als wirkliche Namen, also: ‚**Realnamen**‘ bzw. oder **Nicknamen**<sup>12</sup>,
  - Akronym (zB. Abkürzungen wie CU/See you, ...)
  - Soundwort (zB. \*hihi\*, \*grins\*, ...)
  - Formatierung, Spielerei (zB. eine Maus als <:3)~~, ...)
  - Cyberslang (zB. der newbie als Neuling, ...)
- **Bild**
  - Emoticon (Smiley, Frowney, Winkey, ...)
  - Avatar (Bildfigur)
  - privateR Homepage/Weblog, ...
- **Person** (UserInnen-Typ)<sup>13</sup>

ausgedrückt und ergo wahrnehmbar sein. Diesen **Präsentationsformen des ‚Online-Ich‘**, eines ‚Ich‘ wie es von anderen wahrgenommen wird und sich doch deutlich vom Real-Ich unterscheiden kann/muss, liegt demnach das zugrunde, was MATTERN & KÜHNE (2003:72)

<sup>11</sup> Immer wieder kursierende Gerüchte, dass etwa rund 80% der Foren-Userinnen Männer sind, hält DÖRING ihren Publikationen für übertrieben.

<sup>12</sup> „Unter Nickname oder Nick versteht man das Pseudonym, welches sich eine Nutzerin oder ein Nutzer im Netz gibt. Es handelt sich in der Regel um Namen, die aus der Comicwelt, dem Science-fiction oder aus Fantasy-Romanen entlehnt sind. Reale Namen tauchen im Netz nur äusserst selten und meistens nur als Vornamen auf. Im IRC trifft man in diesem Zusammenhang auch die Kombination aus Vornamen und Alter an (z.B. Bernd20). Auch bei Pseudonymen, die auf den ersten Blick wie reale Namen aussehen, kann es sich um einen Nickname oder ein Fake handeln“ (EIDEN 2004:28).

<sup>13</sup> KÖHLER (2001:19f.) differenziert u.a. nach Typen wie Freak, HobbyistIn und PragmatikerIn.



mit „Präsentationsstruktur“ der UserInnen meinen und als Typisierungsraaster für das zu analysierende Online-Ich hilfreich sein kann.

Wie präsentiert sich, wie drückt sich also das Ich im Online-Beratungskontext aus?

Da die Wahrscheinlichkeit in der Virtualität auch seinen wahren **Namen** zu leben sehr gering ist, spielt in der ‚Inszenierung‘ des Ich vor allem die Verwendung von **Nicknamen** (Nicks) eine große Rolle, wie das folgende Beispiel zeigt.

In einem offenen Forum (d.h. ohne Login) kann sich jedeR jeden beliebigen Nick aussuchen. Dies heißt allerdings auch, dass bspw. etwa ein/e UserIn mit dem Nick ‚Mondschein‘ nicht (nur zwangsläufig) hinter allen Postings mit dem Absender ‚Mondschein‘ stecken muss.

Um diesen Spielraum für UserInnen zu minimieren, haben bereits sehr viele Foren – falls es sich nicht ohnedies um geschlossene Foren handelt - eine Nickname-Registrierung eingeführt (vgl. MATTERN & KÜHNE 2003:77). Diese Minimal-Registrierung der Person im Netz bzw. innerhalb einer Community dient allein dem Schutz des ‚Ich‘ – ausgedrückt im Nick.

So ist gewährleistet, dass bspw. nur ein ‚Mondschein‘ hinter den Nick ‚Mondschein‘ stecken kann (Ausnahme: das Passwort wird von den UserInnen selbst weiter gegeben). Wohl aber kann ein Mitglied ‚MondSchein‘ posten, und so (auf den ersten Blick!) den Anschein erwecken, dass es sich um ‚Mondschein‘ handelt. Ohne dabei vielleicht ganz und gar nicht im Stile des ‚Originals‘ zu schreiben bzw. zu denken, was wiederum gleich einem ‚Spiel mit Gast- bzw. Fremdidentitäten‘ für Verwunderung, Ärger (Stichwort: flaming) etc. bei ‚Mondschein‘ sorgen könnte.<sup>14</sup>

**Emoticons, Akronyme, Soundwörter & Co.** hingegen verleihen jedem Text nicht nur Individualität und Einzigartigkeit, sondern bringen Emotionen in die Text-Kommunikation ein. Diese Unterstützungssymboliken fordern/bringen bisweilen Kreativität und Phantasie ein, reichen allerdings in ihrer Emotionalität wohl kaum an die f2f-Dialogintensität heran.

Ein **Avatar** hingegen bezeichnet eine elektronisch generierte Figur (bspw. in Chats, IRCs etc.), um die teilnehmende Person zu illustrieren. Avatare („Avs“) können wie...

- **Emoticons** wie ‚smileys‘ sein, die allen UserInnen als Signale und emotionale Ausdrucksweisen (lustig, traurig, zornig, zwinkernd uvam.)<sup>15</sup> verfügbar sind: “the standard set of avs are designed very cleverly and offer a wide range of behavioral and emotional expression” SULER (1999) bzw.
- **Eigenkreationen**, die die Mitglieder (von MUDs etc.) selbst konstruieren und allerlei (technisch) Machbares darstellen können.

Wie unterschiedlich Avatare von UserInnen sind und dennoch bloß ein virtuelles Abziehbild der Realität darstellen, zeigt sich etwa in einer Gliederung nach Persönlichkeitstypen („normal‘ personalities“), die über eine breite Eigenschaftspalette wie „narcissistic, schizoid, paranoid, depressive, manic, masochistic, obsessive/compulsive, psychopathic, histrionic, schizotypal“ (SULER 1999) verfügen.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Für Insider vgl. etwa die Einführung der Nickname-Registrierung bei wienXtra und die vielen Diskussionen (intern wie Extern im pinwand-Forum durch die Foren-Mitglieder unter [www.wienXtra.at/pinwand](http://www.wienXtra.at/pinwand)).

<sup>15</sup> Bestens bekannt sind etwa ‚der Lacher‘ ☺ oder als Zeichen :- ) uvam. Interessant dabei scheint zu sein, dass die Verwendung von Smileys auch auf das ‚Alter‘ als Community UserIn hinweisen kann. “The standard avs are associated with newbies [...] to wear a standard smiley is to look like a newbie” (SULER 1999).

<sup>16</sup> Andere Kategorisierungsmöglichkeiten bestehen darin, Avatare einfach nach Erscheinungsbildern zu differenzieren, also wie SULER (1999) im Sinne „general visual types“ etwa in „Animal Avatars“,



„Im Computer, in diesen *imaginären Räumen*,  
gewinnen die Motive eine ganz eigene Bildkraft,  
eine überwältigende Anschaulichkeit: Sie sind beinahe real...“  
BERGMANN

„We do everything people do, when they get together,  
but we do it with words on computer screens,  
leaving our bodies behind.“  
RHEINGOLD

### 2.3. Virtuelle Orte eines virtuellen Ich

Das **virtuelle Ich** in seinen verschiedenen Facetten findet sich **an unterschiedlichen Orten in unterschiedlichen Räumen** (zu – vermutlich! - unterschiedlichen Zeiten). Davon sind die bekanntesten virtuellen Orte bzw. Räume die ...

- **Chats** (Netz-Kommunikation in Echtzeit): Gechattet wird in Chatrooms oder Chat-Foren. Sie sind „ein virtueller Raum im Netz, in dem sich Nutzerinnen und Nutzer zum Chatten treffen können. In der Regel sind hier mehrere Teilnehmer zugelassen. Ein Teilnehmer verschickt seine Nachricht, die dann von allen Anwesenden gelesen werden kann“ (EIDEN 2004:27).
- **IRCs** (Internet Relay Chats): Gesprächsforen, „in dem jeder Benutzer einen Kanal eröffnen und Gäste werben kann, die sich so miteinander unterhalten, als befänden sie sich im selben Raum“ (LEUSTIK & DÖRR 2002:4).
- **MUDs** (dt: Vielnutzerkerker)<sup>17</sup>: sie „sind digitale Treffpunkte, in denen Menschen anonym miteinander interagieren können, und in denen man Rollen spielen kann“ (KNATZ 2004:1).

Unterschieden wird zwischen sozialen und Adventure-MUDs. In **sozialen MUDs** hat „der soziale Kontakt, die Interaktion und das Bauen von virtuellen Räumen einen besonders hohen Stellenwert“; ganz im Gegensatz zu den **Adventure-MUDs**, „in denen das Lösen von Rätseln und Besiegen von feindlichen Wesen, einzeln oder im Team“ (LEUSTIK & DÖRR 2002:3ff.) im Vordergrund stehen. Letztere waren auch die „original MUDs“ (BRUCKMAN 1993:1) und werden von vielen NutzerInnengruppen als entsprechend spannenderes Teil-Ich wahrgenommen.

All diesen Orten im virtuellen Raum ist es eigen, dass sich sehr rasch sehr intensive (soziale) **Beziehungen in den Communities** (vgl. BENKE 2003) bilden können, da die UserInnen aus ihrer oftmals abgeschiedenen Lebenswelt heraustreten und somit Orte erobern, die anderen

---

„Cartoon Avatars“, „Celebrity Avatars“, „Evil Avatars“, „Idiosyncratic Avatars“, „Positional Avatars“, „Power Avatars“ sowie die selteneren „Real Face Avatars“ einzuteilen.  
<sup>17</sup> „Die Abkürzung MUD steht für Multi(ple) User Dungeon (oder Multiple User Dimension). Ein Multi User Dungeon ist ein elektronisches Rollenspiel im Internet in Anlehnung an das populäre Abenteuerspiel „Dungeons & Dragons“. Bei einem MUD handelt es sich im wesentlichen um die Kombination aus einem Rollenspiel, der Möglichkeit direkt mit anderen Spielern zu interagieren und zu Chatten (ähnlich dem IRC) und einer Sammlung von Rätseln (sogenannten Quests), die die Spielerin oder der Spieler zu lösen hat. Betritt eine Spielerin oder ein Spieler ein MUD zum ersten Mal, wird er aufgefordert, sich ein Pseudonym auszuwählen, mit welchem er von anderen Mitspielerinnen und Mitspielern angesprochen werden kann. Oftmals kann zusätzlich zwischen verschiedenen Geschöpfen (Mensch, Zwerg, Elfe, Hobbit usw.) und Geschlechtern (Frau, Mann, neutral) ausgewählt werden“ (EIDEN 2004:28).



Regeln und Gesetzen folgen (... und diese Meetings auch noch über IRL-Treffen in ihren realen Alltag integrieren).

Sicherlich: MUDs und Chats fördern über die herrschende Anonymität, die Distanz etc. in weit stärkerem Ausmaß als ‚In Real Life‘ (IRL) Projektionen und Übertragungen.<sup>18</sup> Doch sollte es hinsichtlich ihrer **Nutzung – verstanden als Brücke von Realität und Virtualität** - nicht mehr wiegen, dass die Community-Mitglieder zunächst diese ‚virtuellen Spielorte‘ (MUDs, Chats etc.) schlichtweg als „identity workshop[s]“ (BRUCKMAN 1993:2) nutzen, um sich vielleicht schlussendlich doch intensiver miteinander auszutauschen und so wiederum mehr von ihrem ‚Real Life‘ einzubringen?

#### **2.4. Fünf Thesen & der www-Effekt**

Gleichsam resümierend können in Abgrenzung zur f2f-Beratung<sup>19</sup> folgende **Thesen für das Ich in der Online-Beratung** formuliert werden:

These 1:

Ein wesentlicher, und sehr rasch erkennbarer **Unterschied zwischen f2f- und Online Beratung liegt darin, dass das ICH als Text und zudem oft** (vgl. eMail- und Foren) **zeitversetzt die BeraterInnen erreicht**. Womit zugleich - wie der skizzierte **www-Effekt** (BENKE) zu beschreiben versucht - die ‚Wahrscheinlichkeit zur veränderten **Wahrnehmung der Wirklichkeit**‘ ganz wesentlich zunimmt und sich dadurch eindeutig von der f2f-Beratung abgrenzt (vgl. Abbildung 2 bzw. nachstehend).

These 2:

Ein weiterer **Unterschied zwischen Online- und f2f-Beratung wird erfahrbar über verschiedene Artikulation(soption)en des ICH** (vgl. Kapitel 2.2.). Anstelle einer direkten konfrontativen Begegnung ist in der Online-Beratung die Technik (als Medium der Kommunikation)<sup>20</sup> den DialogpartnerInnen mehrfach zwischengeschaltet.

These 3:

Das **ICH in der Online-Beratung meint** in erster Linie Identitäten, und zwar die **Identität/en der UserInnen** (vgl. Abbildung 1) und relativiert dadurch die Ichs der ‚Anderen‘ (UserInnen, BeraterInnen).

---

<sup>18</sup> Für eine mögliche Idealisierung oder Dämonisierung werden – wie bereits diskutiert - Informationsmangel, die Kanalreduktion der Wahrnehmung et al. verantwortlich gemacht.

<sup>19</sup> Zu den grundlegend unterschiedlichen Bedingungen vgl. die Tabelle bei EIDENBENZ (2003:20).

<sup>20</sup> Wie der englische Terminus klarlegt, Computer Mediated Communication (CMC), über den Computer/die Netzwerke.

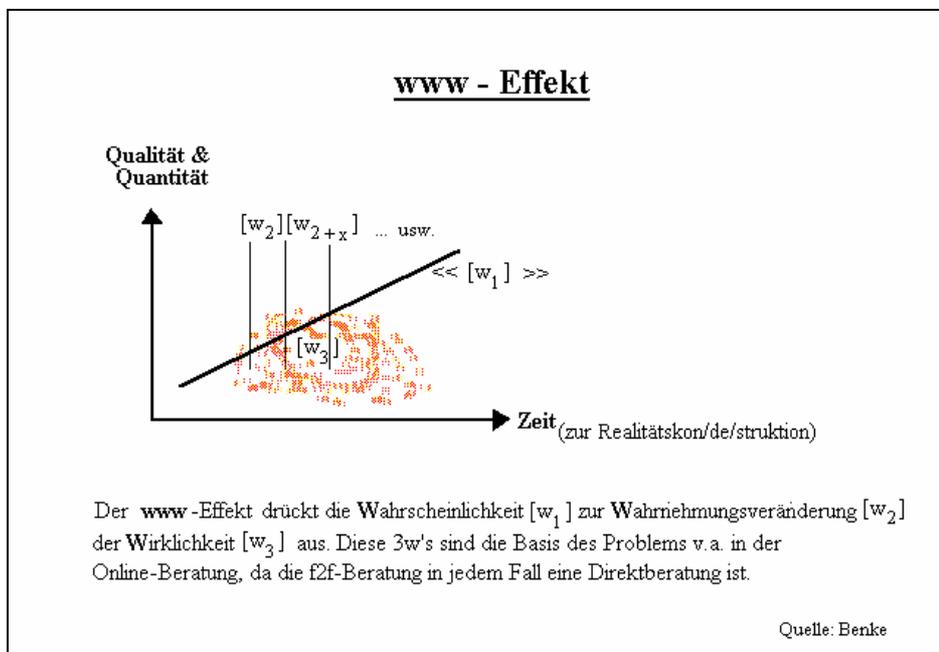


These 4:  
**Das Online-ICH in seinen verschiedenen Facetten findet sich an unterschiedlichen Orten in unterschiedlichen Räumen (zu unterschiedlichen Zeiten).**

These 5:  
**Das ‚Nähe-Distanz-Paradoxon‘ (BENKE) existiert im Netz in und über jeden Dialog und prägt das ICH.** Dies bedeutet, dass ‚geographisch sichere Distanzen‘ im weltweiten Netz **im BeraterInnen/Partner-UserInnen-Dialog**<sup>21</sup> dazu verleiten können, eine ‚neue‘ Form von Nähe im Sinne von Vertrautheit entstehen zu lassen, die nicht zwangsläufig gegeben sein muss.

Was es mit der These 1 bzw. dem **www-Effekt** (BENKE) auf sich hat, bedarf allerdings zu guter Letzt noch in aller Kürze einer (Er)klärung.

Abbildung 2: Der www-Effekt



Der **www-Effekt** bezeichnet die Unterscheidung von f2f- zu Online-Beratung dahingehend, dass sich ‚die Wirklichkeit‘ für die Ratsuchenden vor allem bei asynchronen Kommunikationsformen (eMail-Kontakt, Forum-Posting) vom Absenden des eMails/Postings bis zum Answererhalt (mehrfach?) geändert haben kann. Deshalb ist ein umso intensiveres Nachfragen über die ‚subjektive Realität und deren Stabilität‘ beim/bei der Ratsuchenden von Bedeutung (d.h. es ist eben in der Antwort nicht davon auszugehen, dass bspw. definitiv getroffene Entscheidungen der NutzerInnen zum Zeitpunkt der Anfrage ( $w_2$ ) auch die

<sup>21</sup> Gerade dieses Nähe-Distanz-Paradoxon im PartnerInnen-Dialog beschäftigt das Ich des Gegenübers und macht auch den Reiz aus, weiter zu machen aus. Erreicht dieser distanzierte Beziehungs-Prozess einen Sucht-Charakter, so hat dieses spielerische Handeln negativ umgeschlagen und sich psychische Konsequenzen bedeutet.



Tatsache beinhalten, noch zum Zeitpunkt der Beantwortung ( $w_{2+x}$ ) Gültigkeit haben zu müssen.<sup>22</sup>

Die „Technologien [des Selbst] fordern uns heraus, unser Selbst so zu ändern, wie wir wirklich sein wollen.“  
BÜHLER-ILIEVA (1997:12)

### 3. Aus- und Rundblick

Abschließend zu den vorliegenden Betrachtungen respektive den **Thesen über das Ich in der Online-Beratung** soll eine **Brücke von der postmodernen Gesellschaft zum virtuellen Ich der Online-Beratung** geschlagen, und das Ich im Kontext mit dem **Potential des Internet als ein soziales Lernfeld** (ganz im Sinne eines Mixing aus Selbsterkundung und Ausdruck postmoderner Lebensart) hervorgehoben werden:

„Gerade in spät- oder postmodernen Gesellschaften, in denen universale Lebenskonzepte abgedankt haben und Menschen mit diversifizierten und individualisierten Umwelten und Lebenswegen konfrontiert sind, bietet der Umgang mit virtuellen Identitäten ein ideales Lern- und Entwicklungsfeld für Selbsterkundung und Identitätsarbeit. Nicht nur können Netzkontexte kompensatorisch die Möglichkeit bieten, Teilidentitäten kennenzulernen und auszugestalten, die im Offline- Alltag zu kurz kommen.

Netzerfahrungen können auch als Probehandeln Verhaltensänderungen außerhalb des Netzes vorbereiten und tragen nicht zuletzt dazu bei, die Mechanismen der Identitätskonstruktion besser zu verstehen. Die mit virtuellen Identitäten verbundenen Irritationen sollten also aus Sicht der Selbsterkundungs- These nicht als Verlust "wahrer" Identität beklagt sondern als Herausforderung begriffen werden, kompetenter zu werden im Hinblick auf die soziale Konstruktion und Konstruiertheit unserer Identitäten.“

DÖRING (2000:8)

In der f2f-Beratung scheint dieser Umgang mit Identitäten leichter fassbar zu sein, als in der Online-Beratung, wo es oftmals sekundär zu sein scheint, dass hinter jeder Kommunikation im Netz vor allem Menschen stecken.

Umso bedeutsamer ist also die Positionierung und Akzeptanz des Individuums auch im Online-Beratungskontext, wo der **Mensch** als handelndes, experimentierendes ‚Patchwork-Ich‘ mit konstruktiv(istisch)en Ich-Praktiken in den Blickpunkt rückt; mit den „Technologien des Selbst“ (FOUCAULT 1993:26ff.), die die sozialen Konstruktion persönlicher Identität bestimmen... im **virtuellen Raum** (zumindest) ebenso wie im **realen**.

---

<sup>22</sup> Diese Erfahrung war eine der ersten und prägendsten, die mir als Supervisor und Coach (IRL) auch den Unterschied und die ‚konkret‘ anderen Anforderungen einer Online-Beratung vor Augen führte und mich dieses www-Modell denken ließ.



## Literatur & Linkverzeichnis

- ANNEN, L. (2003): Identitätsentwicklung unter dem Einfluss neuer Kommunikationstechnologien. Chance oder Gefahr?, © 2003. URL: [http://socio.ch/intcom/t\\_annen.htm](http://socio.ch/intcom/t_annen.htm) [2004-11-22], 21S.
- BAHL, A. (1997): Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet. München: Kopäd, 144S.
- BAUDRILLARD, J. (1994): Das Andere selbst, ©1987. Wien: Passagen (=EP 15), 81S.
- BECK, U. (1996): Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne, ©1986. Frankfurt: Suhrkamp (=es 3326), 375S.
- BENKE, K. (2003): Jugendforen als virtuelle Räume. In: wienXtra, ed.: [F1] – Bericht zur Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und Online-Kommunikation (27.9.2002). Wien: wienXtra, S.12-16. URL: <http://www.netbridge.at/specials/fachtagung> [2004-11-22].
- BENKE, K. (2004): Vom ‚Menscheln‘ und ‚Räumeln‘ in der Beratung (Unveröffentlichtes Abschlussarbeit des Masterlehrgangs SV, Coaching und OE/SV 13– Arge Bildungsmanagement Wien). Wien: Manuskript, 38S.
- BRUCKMAN, A. S.(1993): Gender-swapping on the Internet, © 1993. URL: <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/gender-swapping.txt> [2004-11-22], 7S.
- BRUNNER, A. (2004): Internetkommunikation als Medium der Sozialpädagogik/Sozialarbeit und der Jugendarbeit. Unveröffentlichte PP-Präsentationsunterlage zur Vorlesung im WS 2003/4 an der Universität Wien, 34S.
- BÜHLER-ILIEVA, E. (1997): "Can anyone tell me how to /join#real.life? Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace, © 1997. URL: [http://socio.ch/intcom/t\\_ebuehl01.htm](http://socio.ch/intcom/t_ebuehl01.htm) [2004-11-22], 24S.
- 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.
- DÖRING, N. (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen, © 1999. Göttingen: Hogrefe, 662S.
- EIDEN, G. (2004): Soziologische Relevanz der virtuellen Kommunikation. Wie verändert sich die interpersonale Kommunikation durch Nutzung des Internets? Vergleich der Face-to-face Interaktion nach Goffman mit der virtuellen Kommunikation. URL: [http://socio.ch/intcom/t\\_eiden.htm](http://socio.ch/intcom/t_eiden.htm) [2004-11-22], 29S.
- EIDENBENZ, F. (2003): Psychologisch Aspekte der Online-Kommunikation. In: wienXtra, ed.: [F1] – Bericht zur Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und Online-Kommunikation (27.9.2002). Wien: wienXtra, S.18-25. URL: <http://www.netbridge.at/specials/fachtagung> [2004-11-22].
- ERLHOFER, S. (2004): Virtuelle Identität in der Wissenschaft, © o.J. URL: <http://www.mquant.de/archiv/virtuelleidentitaet.html> [2004-11-22], 9S.
- FÖDERATION DER SCHWEIZER PSYCHOLOGINNEN UND PSYCHOLOGEN (2003): Kompetenzprofil der psychologischen Online-BeraterInnen. Bern: Eigenverlag, 11S. URL: <http://www.onlineberatungen.com/Kompetenzprofil-KOB.pdf> [2004-11-22].
- FOERSTER, K. VON (2001): Short Cuts. Frankfurt: Zweitausendeins, 212S.



- FOUCAULT, M. (1993): Technologien des Selbst, ©1988. In: MARTIN, L.H., GUTMAN, H., HUTTON, P.H., ed.: Technologien des Selbst. Frankfurt: Fischer, S.24-62.
- FRAUSCHER, E. (2004): Das virtuelle ICH, © 2004. URL: <http://collabor.f4.fhtw-berlin.de:8080/antville/mm/stories/4092/> [2004-11-22], 5S.
- FRITZ, J. (2003): Ich chatte – also bin ich. Virtuelle Spielgemeinschaften zwischen Identitätsarbeit und Internetsucht, © 2003. URL: <http://www.medienpaedagogik-online.de/cs/00791/> [2003-10-08], 9S.
- KNATZ, B. (2004): Facetten des Ich – Identitäten im Netz, © o.J. URL: <http://www.birgit-knatz.de/IdentNetz.pdf> [2004-06-17], 5S.
- KÖHLER, M. (2001). Zur sozialen Verträglichkeit des Internet mit besonderer Berücksichtigung der Variable Einsamkeit. In: VITOUCH, P., ed.: Psychologie des Internet: Empirische Arbeiten zu Phänomenen der digitalen Kommunikation, © 2001. Wien: Facultas, S.11-37.
- LEUSTIK, H., DÖRR, G. (2002): Internet & Identität (LV: „Vernetzt Studieren“). URL: <http://www.uni-klu.ac.at/~ruriauts/leustik/> [2004-11-22].
- LÜSCHER, C. (1997): Zur Konstruktion von Identität im virtuellen Raum. URL: <http://www.datacomm.ch/thisischris/Cyberseminar.html> [2004-11-22].
- LASZIG, P. (2003): Körper(wirk)lichkeit im virtuellen Raum. In: OTT, R. & EICHENBERG, Ch., ed.: Klinische Psychologie und Internet. Göttingen: Hogrefe, S.292-303.
- LYOTARD, J.-F. (1994): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, ©1979. Wien: Passagen (=EP 7), 193S.
- MATTERN, K., KÜHNE, ST. (2003): e-Moderation. Rollen zwischen Beratung und Community. In: wienXtra, ed.: [F1] – Bericht zur Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und Online-Kommunikation (27.9.2002). Wien: wienXtra, S.70-78.  
URL: <http://www.netbridge.at/specials/fachtagung> [2004-11-22].
- 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.
- SANDBOTHE, M. (2001): Das Reale im Virtuellen und das Virtuelle im Realen entdecken!, © 2001 (= DIE ZEITSCHRIFT FÜR ERWACHSENENBILDUNG, H. III, S.17). URL: <http://www.sandbothe.net/60.htm> [2004-11-22].
- SULER, J. (1999): The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities, © 1996. URL: <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html> [2004-11-22].
- SULER, J. (2000): Identity Management in Cyberspace, © 1996. URL <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html> [2004-11-22].
- TURKLE, S. (1999): Leben im Netz. Hamburg: Reinbek. (Referat zum Buch, gehalten von FÖRSTE, K.). URL: <http://www.hausarbeiten.de/download/7645.pdf> [2004-11-22].

