

Benke, Karlheinz

Netz, Online-Kommunikation und Identität

Kühne, Stefan / Hintenberger, Gerhard (Hg.): Handbuch Online-Beratung, Psychozoziale Beratung im Internet, 2012 S. 47-56

urn:nbn:de:bsz-psydok-45463

Erstveröffentlichung bei:

Vandenhoeck & Ruprecht WISSENSWERTE SEIT 1735

<http://www.v-r.de/de/>

Nutzungsbedingungen

PsyDok gewährt ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit dem Gebrauch von PsyDok und der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Kontakt:

PsyDok

Saarländische Universitäts- und Landesbibliothek
Universität des Saarlandes,
Campus, Gebäude B 1 1, D-66123 Saarbrücken

E-Mail: psydok@sulb.uni-saarland.de
Internet: psydok.sulb.uni-saarland.de/

Stefan Kühne/Gerhard Hintenberger (Hg.)

Handbuch Online-Beratung

Psychosoziale Beratung im Internet

Mit 2 Abbildungen und 9 Tabellen

2. Auflage

Vandenhoeck & Ruprecht

Karlheinz Benke

Netz, Online-Kommunikation und Identität

»Einmal in eine fremde Haut schlüpfen, einmal eine ganz andere Rolle spielen: Millionen Menschen verwirklichen heute diesen uralten Traum. Als Avatare, virtuelle Fantasiegestalten, durchstreifen sie von Computern simulierte Welten. Erfüllen sich alle möglichen Wünsche und erproben, spielerisch, neue Wege der globalen Kommunikation« (Cooper u. Hauptmeier, 2007, S. 112).

Kommunikation ohne physische Anwesenheit des Gegenübers ist weder neu noch ein typisch postmodernes Phänomen. Allerdings: Niemals zuvor wurde es dem (postmodernen) Menschen so leicht gemacht, ein (Doppel-)Leben in zwei Welten zu führen.

Umgeben von technologischen Standards, die die Strategie einer »Taktik des Möglichen« (Baudrillard, 1994, S. 11) erlauben, fällt es uns kaum mehr auf, dass wir einen Spagat zwischen Realität und Virtualität zu schaffen haben – erstmals in unserer Geschichte können wir der Realität entfliehen, ohne dass wir dazu eines Kostüms oder einer Maske wie zur Karnevalszeit bedürfen. Jede Stunde (in der wir einen Netzzugang haben) kann zum Karnevalstag werden.

Realität ist relativ geworden. Im Erleben einer Realitätsdiät entwerfen wir Tag für Tag eine Kultur der Simulation, des Pastiche, der Collage und wir finden Gefallen daran, dass die Repräsentation von Wirklichkeit das Reale ersetzt. Es vollzieht sich offensichtlich eine Veränderung, die entsprechende Auswirkungen auf unsere Identität hat.

In der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht (Face-to-Face oder f2f) ist das Individuum an seinen Körper gebunden. Sein Aussehen, sein Geschlecht und Alter wie auch sein Verhalten haftet daran und bestimmt aus der Wahrnehmung des Anderen heraus seine Ich-Identität. Dabei ist unter *Identität* mit Döring (2003) ein Produkt verschiedenster komplexer Faktoren im jeweiligen Umfeld zu verstehen, das in einer Person über eine bestimmte Zeit (Kontinuität) hinweg und in verschiedenen Situationen (Konsistenz) zusammenwirkt, es von anderen unterscheidbar (Individualität) macht und das Individuum individuell werden lässt.

Anders verhält es sich mit der Identität im virtuellen Raum. Dort wird Identität vor allem über Texte (als Botschaft), also fernab jeglicher Körperlichkeit, konstruiert. Mit dieser Abnabelung vom Körper fallen zugleich die wesentlichsten Kriterien zur klassischen Identitätsbildung weg, womit ein (theoretisch) weitgehend »vorurteilsfreier« Kommunikationsrahmen entsteht, welcher wiederum eine explorative Netznutzung zulässt.

Gemäß postmoderner Ansichten gibt es aktuell keinerlei Grundlagen mehr, die noch als Leitbild einer Identität dienen können. Die eigene Identität, das Ich, rekonstruiert sich fortwährend neu, formt sich um und richtet sich neu zu einer »gemischten Persönlichkeit« (Gergen; zit. nach Storch, 1999, S. 1): Dies fügt jene Puzzle- oder Teilidentitäten im Sinne einer *Collage* oder eines *Pastiche* zu einem Ganzen im Sinne einer *Patchwork-Identität* zusammen und stellt das Bild eines »wahren Selbst« in Frage – unter dem Motto: »Fragmentarisches ist nicht defizitär, sondern Normalität« (Keupp, 2001, S. 30).

Virtuelle Identität(en)

Virtuelle Identität, also Identität im Netz, versteht sich als Selbst-Präsentation des Menschen, der interaktiv mit Hilfe der Tools einer computervermittelten Kommunikation (CvK) handelt. Sie bedeutet, *anonym* aufzutreten und den eigenen *Namen* unkompliziert ändern zu können, verschiedene Namen gleichzeitig zu besitzen und so fort. Insofern ist es zum einen treffender, von Identitäten (auch zu ein und derselben Person) zu sprechen, und zum anderen weniger in *Personen* zu denken als vielmehr in *Figuren* oder »personae« (Heintz u. Müller, 2000).

Diese virtuellen Identitäten sind, folgt man Turkles Thesen (1999), vor allem deshalb notwendig geworden, weil die gesellschaftlichen Wandlungsprozesse die Möglichkeit nach sich ziehen, diese Teilidentitäten im geschützten Rahmen (respektive Raum) ausprobieren zu können, denn:

»Das Internet ist zu einem wichtigen Soziallabor für Experimente mit jenen Ich-Konstruktionen und Rekonstruktionen geworden, die für das postmoderne Leben charakteristisch sind« (Turkle, 1999, S. 289).

Gerade das Web 2.0 (und seine Nachfolger) scheinen prädestiniert für die De-/Re-/Konstruktion von neuen Ichs über »identity-workshops«

(Bruckman, 1993), die sich im Sinne einer *Vielheit von Selbsten* (Rheingold, 1994) inszenieren. Es bietet neue Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit sich und lässt uns über die vielen unterschiedlichen Rollen nachdenken, die wir im Lebensalltag spielen.

Mensch kann somit – losgelöst von Körperlichkeit und Örtlichkeit – seine Online-Identität in nahezu jedem Augenblick neu erschaffen, damit spielen und im Sinne eines Labors für Ich-Konstruktionen experimentieren, ohne unmittelbare Konsequenzen daraus zu erfahren, zumal Ort und Körper jederzeit neu gewählt werden können. Und dies ein reales Leben lang.

In dieser spielerischen Komponente liegt wiederum ein gewisses Risiko für das Individuum, das sich in einer »Entfremdung von sich selbst, von zahlreichen Klonen, von seinen isomorphen Ichs« (Baudrillard, 1994, S. 34) zeigen kann.

Ein gesunde Ich-Identität zeichnet sich dadurch aus, dass diese Patchwork-Identitäten miteinander in Beziehung stehen und eine Chance

Tabelle 1: Pro und Contra einer virtuellen Identität – eine Auswahl

Chancen für User	Risiken für User
Nachdenken über das eigene Selbstbild (möglich durch virtuelle Identität)	Verschwimmen der Konturen der realen und virtuellen Identitäten
ungezwungene Auseinandersetzung mit der eigenen Person (über Anonymität und Befreiung jeglicher Erwartungshaltung möglich)	Entkoppelung der Patchwork-Identität von der realen Identität (über Anschlussverlust an soziale Erlebniswelt unter der Gefahr von Ausgrenzung und Vereinsamung)
Differenzierung der Identität und Stärkung der Selbstachtung (durch Teilidentitäten möglich)	Enthemmung der menschlichen Persönlichkeit und apersonale Beziehungen
Erweiterung des sozialen Handlungshorizonts und Multiplizierung der kommunikativen Möglichkeiten	Verdrängung sozialer, biografischer Face-to-Face-Kontakte
Experimente mit dem Ich (über Stellvertreter-Egos wie Avatare)	Sanktionsfreiheit sowie minimierte bis fehlende Feedback-Möglichkeit (zur Reflexion der gespielten Identität)
Sensibilisierung auf das Andere und den Anderen (durch Interaktionen über formelle und informelle Regelungen im Netz, in der Community)	Erfahrungen zur Selbstaufwertung als generelles Bewältigungsmuster im Alltag (über Selbstzentrierungstendenz)

erhalten, dem Lebensgefühl persönlichen Zerrissenseins oder der Ausbildung einer *multiplen Identität* (Hacking, 1996) zu trotzen oder gar dem Sucht-Kreislauf nach einem *Immermehr* zu verfallen.

Virtuelle Identität erfährt nämlich online – anders als im realen Leben offline – kaum relevante soziale Sanktionen. Hier im Web fällt eine Entkoppelung von handelnden Personen und ihrem Verhalten leicht, es bedingt sich vielleicht sogar. Nämlich dann, wenn die Übermittlung der Identitätsentwürfe und Re-/Präsentation normal *textual* (textbasiert) abläuft. Worin Nutzen und mögliche Gefahr liegen können, zeigt Tabelle 1.

Die Motive zur Kreierung virtueller Identitäten sind ident mit jenen aus der Realität: Es ist die Sehnsucht nach Erfolg bzw. Anerkennung (Keupp, 2001), denen dieser Out-of-Face-Zustand, dieses zweite *Lebensraumgefühl* (Benke, 2005), einen Nutzen-Mehrwert bringt.

Identität: individuell oder kollektiv?

Entwicklung, Darstellung und Wahrnehmung virtueller Identitäten hängen ganz wesentlich vom Medium und der Kommunikationsweise ab und wie wir die Identität(en) unserer (Nicht-)Gegenüber wahrnehmen.

Hinsichtlich *individueller Identität* ist (basierend auf der Theorie der sozialen Identität) zwischen personaler und individueller Identität zu unterscheiden.

Findet beim Individuum eine Identifikation über Besonderheiten wie körperliche Merkmale, Interessen oder Handlungen statt, so spricht man von *personalen Identität*. Unter *sozialer Identität* hingegen versteht man die Identifikation mit jener Gruppe, zu der sie dazugehört (In-group) und die sich von weniger interessanten Gruppen (Outgroups) ausgrenzt. Je intensiver sich allerdings dieser Prozess des In-sich-Zusammenziehens innerhalb der eigenen Gruppe vollzieht und umso unproblematischer der Zugang zu medialen Umgebungen fällt, umso leichter entwickelt und kristallisiert sich die *kollektive Identität* heraus. Und dabei kann durchaus eine Überlagerung von Selbstinterpretationen von individueller (ich bin ein Außenseiter) hin zu kollektiver Identität (wir sind Außenseiter) stattfinden.

Wie sich die individuelle Identität darstellt, liegt wiederum in einer

Mischung aus internen (Absicht, Inhalt, Selbstdarstellung, ...) wie externen (Adressat, ...) Perspektiven zum Selbst. Interessant hinsichtlich Selbstdarstellung ist mit Döring (1999, S. 263) das »Diskrepanzerleben zwischen *privater Identität* (z. B. lesbisch sein) und *öffentlicher Identität* (z. B. sich nicht explizit als Lesbe darstellen und somit für heterosexuell gehalten zu werden)«.

Rolle und virtuelle Gemeinschaft

Virtuelle Communities sind mehrheitlich Interessensgemeinschaften (Misoch, 2006) und sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie mit zunehmender Dauer ein Gefühl von Nähe und Zugehörigkeit entstehen lassen. Sie umfassen User, die sich an einer spezifischen URL, verstanden als virtueller Aufenthaltsort, treffen – und zwar ohne sich (in der Regel) zunächst zu kennen.

Was virtuelle Gemeinschaften dabei vor allem auszeichnet (Kardorff, 2005; Dyson, 1997), sind:

- klare identifizierbare Grenzen nach außen;
- Regeln (die auch Konsequenzen festlegen) und Konsequenzen bei Missachtung;
- feste Mitgliedschaftsregeln (passwortgeschützter Zugang);
- wechselseitige Beziehungen der Mitglieder untereinander;
- sowie ein subjektives Gefühl der Zusammengehörigkeit.

Die *Rolle* wiederum, die das Individuum im sozialen Kreis Gleichgesinnter einnimmt, ist eine, die es nicht nur begleitet, sondern auch verpflichtet, seine Rolle weiter zu spielen. Je identer (authentischer) eine Person ihre Rolle spielt, umso mehr wird von ihr erwartet, dass sie sich auch an diese hält (was übrigens auch zu einer verringerten Wahrscheinlichkeit enthemmten Verhaltens führt).

Aus eigener Foren-Beobachtung (Benke, 2007a, S. 60) ein Beispiel:

User bq79 gibt sich als ein sehr sozial-kompetenter, umsichtig-fürsorglicher Typ zu erkennen, der es versteht, stets (s)eine hochempathische Rolle einzunehmen. In dieser beeindruckt er nicht nur die weiblichen User, sondern er nahm zugleich auch eine erkennbare Vorbildwirkung ein. Er gilt schließlich als die Autorität (moralisch, sozial, ...) schlechthin und mutiert durch sein *So-Sein* quasi zum informellen Leader.

Interessant dabei ist jedoch, dass er – wie er immer wieder schreibt – offensichtlich mit seinem Leben in der Realität kaum zurecht kam, ein miserables Selbstwertgefühl hatte, sich ignoriert und ausgeschlossen fühlte und sich im Alltag immer mehr (in sich) zurückzog. Er ließ sich hängen und sah (wie er selbst schrieb) auch so aus, ihm fehlte offensichtlich die Freude am Leben.

Sein Fenster nach draußen wird die Virtualität: Hierin sieht er eine Chance, sich mitzuteilen und mit anderen auszutauschen. Und diese erfüllte sich ganz – in Umkehrung zu seiner Realitätserfahrung.

Dieses Beispiel illustriert eine These aus Turkles »Leben im Netz« (1999), nämlich die Möglichkeit, dass sich jeder Mensch auf dem Computerbildschirm (gleichsam als Fenster zur Welt) seine eigenen Dramen produzieren und dabei gleichzeitig in die Rolle des Produzenten, Regisseurs und Stars schlüpfen und vielleicht auch einen *a-stigmatisierenden Effekt* (Cooper u. Hauptmeier, 2007) einbringen kann: über die Nutzung einer Möglichkeit zur Möglichkeit.

Alter-Identitäten: Theorie und Praxis

Theoretische Grundlagen für die Möglichkeiten, in der Virtualität überhaupt *Alter-Identitäten* ausbilden zu können, finden sich vor allem in jenen Modellen, die sich im weiteren Sinne mit der Reduktion von Realität bzw. der Filterung von Informationen durch den Text als Medium auseinandersetzen (Kanalreduktion, Social-Cues-Filtered-Ansatz, ...).

Fakt ist: Durch das Fehlen des unmittelbaren Gegenübers schickt man seine Botschaft gleichsam ins Nichts. Was bleibt, ist die Unsicherheit, wie der andere den Text aufnimmt, wie er darauf reagieren wird.

Aus diesem Grundgedanken heraus folgen einige für die Online-Beratung zentrale Schlüsse: Zum einen können Missverständnisse entstehen (welche jedoch über digitalisierte Emotionszeichen wie Emoticons, Akronyme wiederum teilweise kompensiert werden können), die aufgrund des fehlenden Gegenübers und einer niedrigeren Hemmschwelle zu Beleidigungen, den »flamings«, führen können. Zum anderen eröffnen sich Chancen auf eine vorurteilsfreie Begegnung, denen ein durchaus demokratisierend-egalisierender Charakter immanent ist.

Maske oder Lernfeld: Funtasie – Fantasie?

Was die Identität selbst betrifft (Benke, 2007a), so stehen zu ihrer Erklärung zunächst die Thesen der *Selbstmaskierung* (das Spiel des »Selbst« mit Masken bzw. Scheinidentitäten) sowie jene der *Selbsterkundung* (das Ich konstruiert neue Identitäten) gegenüber, die Anleihen aus den Modellen der Social-Filter-Cues und der Kanalreduktion nehmen.

Mit der *Selbstmaskierungs-These* geht die Annahme von Scheinidentitäten einher, die sich User zulegen können, um so ihrem Umfeld zu entfliehen oder sich hinter einer Maske zu verstecken. In dieser Form von Eskapismus passt man die eigene Identität den gängigen Attraktivitätsnormen an, sodass man von einer *selbstidealisierenden Maskierung* sprechen kann. Neben der Idealisierung der eigenen Identität findet auch der radikale Rollenwechsel im Netz seine Anwendung.

Zweifelsfrei liegt in der Möglichkeit zum *Rollenwechsel* (Bahl, 1997) auch die Wurzel nicht nur für das negative Bild dieser These, sondern offenbar auch für das nach wie vor verbreitete skeptisch-negative Image der virtuellen Kommunikation.

Die *Selbsterkundungsthese* mit ihrem zentralen Punkt der *Online-Identitätsarbeit* hält allerdings eine bewusste, reflexive Auseinandersetzung mit sich selbst entgegen, die gerade angesichts des Web 2.0 mit den Möglichkeiten, sich selbst zu repräsentieren, erneut enorme Möglichkeiten erfährt (Benke, 2007b), womit die textbasierten Online-Plattformen von vorneherein eine Chance auf Nutzung als ein quasi-therapeutisches Medium haben.

Die Forschung ist sich in dem Punkt einig (Döring, 1999; Misoch, 2006), dass ein pauschalisierender Vorwurf in Richtung Identitätsverlust beziehungsweise ein Verstecken hinter der virtuellen (Bildschirm-) Maske sich als ebenso wenig haltbar erwiesen hat wie die generelle Annahme, dass Online-Kommunikation an sich zu einer entwickelten virtuellen Identität führt und damit therapeutisch wirke oder vielleicht sogar zum Abbau existierender Ungleichheiten führt (Ottinger, 2008).

Nicknamen und Rollenwechsel

»A person's name is a kind of marker which defines the inner and outer being of that specific person« (Bechar-Israeli, 1995, S. 5).

Der *Nickname* ist (außerhalb der E-Mail-Beratung) nicht nur der Schlüssel zur Person und ein weiteres Kennzeichen derselben, sondern auch häufig ein Verortungsmerkmal und er steht damit häufig auch in Abhängigkeit zur Plattform oder der Community, der man angehören will. Der gewählte Nick ist somit *Primäridentifikationsschlüssel* wie *Selbstdarstellungsrequisite* und zwar nicht nur der potenziellen User (Betroffene), sondern im Falle der Online-Beratung auch jener, die ein Thema oder Problem teilen oder mittragen: der »Problem-Anrainer« (Benke, 2007a).

Generell benutzen User Nicknamen (die sich über eine längere Zeit hinweg in einem netzbasierten Bild ihrer Person manifestieren). Und interessant dabei ist, dass – wie die Forschung (Döring, 1999 u. 2000a; Misoch, 2006) zeigt – die Darstellung des Ich in vielfältigen Netzkontexten weniger durch Maskerade als vielmehr durch verstärkte Selbstoffenbarung gekennzeichnet ist, was wiederum (vor allem mit Fortdauer der Online-Interaktionen) persönliche Beziehungen fördert und zur Selbstentwicklung genutzt werden kann. Inwiefern jedoch Identitäts(re)präsentationen über die Webnamen Einfluss auf die Identität selbst haben, ist empirisch nach wie vor kaum untersucht.

Am Beispiel der Chatter (IRC) konnte Bechar-Israeli (1995) feststellen, dass rund die Hälfte aller Namen selbstbezogen sind, dass immerhin knapp zehn Prozent durchaus Realnamen verwenden und die Bedeutung – trotz ihrer Unterschiedlichkeit – jedoch zumeist in einer Beziehung zum User selbst (Eigenschaft, Gewohnheit, Datum, ...) stehen. Sie werden sogar als eine »spezielle Form geistigen Eigentums im und für den Cyberspace« betrachtet (Bechar-Israeli, 1995, S. 29).

Mit dem Spektrum von »One's online identity can be real-to-life, imaginary, or hidden« (Suler, 2000b, S. 2) steht und fällt auch die Möglichkeit des *Rollenwechsels*. Eine Form dazu ist der *Geschlechtertausch*, genannt Gender-Switching oder Gender-Swapping. Er bezeichnet die Option, sich zum Beispiel in der Chat-Kommunikation eine virtuelle Identität zu schaffen, die nicht der Wirklichkeit entspricht und deshalb Basis für zwischenmenschliche Enttäuschungen oder gar kriminelle Handlungen sein kann.

Der Anteil der »Gender-swapper« liegt allerdings lediglich zwischen fünf und zehn Prozent (Misoch, 2006). Döring (1999) verweist in diesem Zusammenhang sogar auf eine zusätzliche Möglichkeit, auch zwischen Kulturkreisen zu wechseln und sich so etwa als Schwarzer, Weißer etc. auszugeben.

Auf Online-Plattformen ist es interessant zu sehen, dass zunächst der Anteil an »fakes« (Personen, die Falschangaben machen) mit Beginn ihres Eintritts höher zu sein scheint, sich jedoch über die Dauer und Intensität der Net-Beziehungen bzw. einer aktiven Community-Gestaltung verringert. Als Grund dafür wird immer wieder die sich mit der Fortdauer der Bekanntschaft steigende Wahrscheinlichkeit genannt, doch auch Face-to-Face diese sozialen Kontakte leben zu wollen und sich daher nicht hinter (s)einer Maske zu verstecken.

Last but not least können »undercover-chats« als spielerische Besonderheit angesehen werden. In ihnen hält sich ein Teil der User mit einem klaren Ziel identitätsmäßig bedeckt und dies kann beispielsweise dem Austesten von Freundschaften dienen.

Erkenntnisse zu virtuellen Identität(skonstruktion)en

Gerade in Anbetracht der Online-Beratung gilt es einmal mehr darauf hinzuweisen, dass auch die Darstellung virtueller Identitäten *toolspezifisch*, also nach ihren Kontexten (E-Mail, Foren, Chat, ...), zu betrachten ist.

Fazit ist, dass das Spiel mit fiktionalen Identitäten nach wie vor eher die Ausnahme darstellt (Bruckman, 1993; Bechar-Israeli, 1995; Döring, 1997; Misoch, 2006). Selbst die Anzahl mehrerer Identitäten muss im Falle von E-Mail-Kommunikation oder E-Mail-Beratung noch keinen Hinweis in Richtung Maskierungsthese sein, denn oft sind es rein pragmatische Gründe, warum User verschiedene Adressen haben, etwa ein Webmail-Konto für den beruflichen Bereich und eines für Web-Surf-Aktivitäten, das auch verspamt werden kann.

Die Bedeutung von *Pseudoanonymität* im Web, also die Verwendung von Nicknamen, wird quantitativ nach wie vor überschätzt, da mit dem personifizierten E-Mail-Verkehr bereits ein großer Teil des Webtraffics abgedeckt werden.

Mit Sicherheit stellt die Option auf eine virtuelle Identität für soziale

Randgruppen, kulturelle Minderheiten und/oder für sich noch entwickelnde Charaktere eine Chance dar, neue Perspektiven bzw. neue Horizonte zu erfahren.

Hinsichtlich der Zeitdauer der Kontakte kann davon ausgegangen werden, dass sich eigene Ausdrucksformen entwickeln, Identitäten aufbauen, soziale Beziehungen etablieren und (informelle) Verhaltensnormen entwickeln, die gute Chancen auf eine stabile Community eröffnen.

Es liegt aber auch in der Hand der *Betreiber* (Rahmen, Vorgaben, ...), mit der jeweiligen Netiquette Identitätswechsel zu begünstigen oder zu verhindern: indem sie sich für einen freien Zugang, einfachen oder umfänglichen Login entscheiden. Natürlich fällt ein Identitätswechsel am leichtesten dort, wo ein anonymer Login mit einem spontan gewählten User-Namen möglich ist. Ist zu einem Namen eine zusätzliche Registrierung eines festgelegten User-Namens erforderlich, so sinkt die Bereitschaft zur situativen Nutzung. Zweifellos am schwersten machen es Betreiber, die ihren Usern dadurch Grenzen setzen, dass nicht nur der Username, sondern auch die Mailadresse nur einmal vorkommen dürfen. Dadurch müsste für eine weitere Registrierung mit einem anderen Usernamen ein neues E-Mail-Konto eröffnet werden, was für manche User bereits eine zu große Hürde darstellen kann.

Schlussgedanke

Wer in der Realität zu Hause ist, ist ein Reisender. Er ist im Sinne eines Web-Nomaden nicht sesshaft. Ja, er kann gar nicht sesshaft sein: vor allem nicht in sich selbst. Er ist allerdings drauf und dran zu lernen, mit dieser Dualität von realer und virtueller Identität umzugehen.

Inhalt

Vorwort	7
I Online-Beratung – eine Einführung	
Gerhard Hintenberger und Stefan Kühne	
Veränderte mediale Lebenswelten und Implikationen für die Beratung	13
II Theorie der Online-Beratung	
Alexander Brunner	
Theoretische Grundlagen der Online-Beratung	27
Karlheinz Benke	
Netz, Online-Kommunikation und Identität	47
III Medien der Online-Beratung	
Birgit Knatz	
Die webbasierte Mail-Beratung	59
Gerhard Hintenberger	
Der Chat als neues Beratungsmedium	69
Alexander Brunner, Emily Engelhardt und Triz Heider	
Foren-Beratung	79
Nicola Döring und Christiane Eichenberg	
Klinisch-psychologische Interventionen mit Mobilmedien: Chancen und Grenzen	91
IV Methodische Ansätze in der Online-Beratung	
Birgit Knatz	
Das Vier-Folien-Konzept	105
Bettina Zenner und Ludo Gielen	
Ein dialogischer Ansatz in der Online-Beratung	117
Claudia Beck	
Die systematische Metaphernanalyse in der Online-Beratung	131

Florian Klampfer	
Online-Supervision im Gruppenchat – Eine Herausforderung für Supervisor und Supervisanden	143
Mario Lehenbauer und Birgit U. Stetina	
Interaktive Programme und virtuelle Simulationen	155
V Zielgruppenspezifische Online-Beratung	
Sandra Gerö und Bettina Zehetner	
Frauenspezifische Online-Beratung	169
Josef Lang	
Paarberatung online	179
Werner Bock	
Zielgruppenspezifische Online-Beratung bei www.aidshilfe-beratung.de	189
VI Qualitätsstandards der Online-Beratung	
Petra Risau	
Die Wahl der Technik	201
Franz Eidenbenz	
Standards in der Online-Beratung	213
VII Qualifizierung für Online-Beratung	
Stefan Kühne	
Aus- und Weiterbildung in der Online-Beratung	231
Anhang	
Die Autorinnen und Autoren	243
Literatur	247
Stichwortverzeichnis	265