

IDENTITÄT UND BEZIEHUNG IN DER VIRTUELLEN WELT

IDENTITY AND PERSONAL RELATIONSHIP ON THE INTERNET

Heide Schmidtmann

Zusammenfassung

In diesem Beitrag wird die These vertreten, dass ein konstruktiver Umgang mit dem Internet eine Erweiterung des eigenen Handlungsspielraums im Bezug auf Identitäts- und Beziehungsmanagement ermöglicht, wenn die Chancen genutzt sowie die Risiken erkannt und vermieden werden. Dazu werden zunächst die gängigen Kommunikationswege in der virtuellen Welt dargestellt sowie ihre Auswirkungen auf die virtuelle Präsenz, die virtuelle Kommunikation und das virtuelle Beziehungs- und Identitätsmanagement beschrieben. Dazu werden wichtige Forschungsergebnisse und Erklärungsmodelle vorgestellt. Abschließend wird auf die Nutzungsmöglichkeiten des Internet für Beratung und Therapie eingegangen.

Schlüsselwörter Internet - computervermittelte Kommunikation - interpersonale Beziehungen - Identität

Summary

This paper focuses on the hypothesis that the constructive use of the internet can help to improve the possibilities of handling one's identity and relationship management, if one takes the chances and avoids the risks of virtual communication. To understand these chances and risks, the ways and impacts of computer-mediated communication on social presence and interaction are described. Current studies and theories are introduced and finally the possibilities of virtual counseling and therapy are discussed.

Keywords internet – computermediated communication – interpersonal relationships – identity

Einführung – das Internet als virtuelle soziale Welt

Als das Internet Anfang der 1990er Jahre durch die Einführung des World Wide Web (WWW) auch für Personen ohne technische Vorkenntnisse nutzbar wurde, galt es noch überwiegend als Datenbank, in der der Einzelne nach Informationen suchen und solche bereitstellen kann. Mittlerweile wird das Internet eher als sozialer Versammlungsort und der Internetnutzer als soziales Wesen betrachtet, der im Netz nicht nur nach Informationen, sondern auch nach sozialem Anschluss, sozialer Unterstützung und Bestätigung sucht. Anlass für den Perspektivwechsel ist die in den Folgejahren explosionsartig gewachsene Zahl der Nutzerinnen und Nutzer, die sich als Individuen mit sozialen Interessen und Bedürfnissen im Netz „tummeln“. Das Internet hat sich somit von einer Informations- und Entwicklungsplattform für Spezialisten zur sozialen Kontakt- und Austauschplattform für (fast) jedermann gewandelt. Dabei schafft die Partizipation an der virtuellen Welt eine Gemeinschaftszugehörigkeit, vermittelt durch ein geteiltes Bewusstsein, sich in Sekundenbruchteilen einen nahezu unbegrenzten Zugang zu einer riesigen Menge und Vielfalt von Informationen und Kontakten verschaffen zu können.

Interaktionen in virtuellen Welten sind „allerdings nicht mit ‚erfundenen‘ oder gar ‚irrealen‘ Ereignissen gleichzusetzen. Ihre Virtualität bezieht sich vielmehr auf ihr außeralltägliches Zustandekommen und auf eine Kommunikationsumgebung,

die außerhalb der gewohnten Interaktionsformen sozialer Kontakte anzusiedeln ist“ (Thiedeke, 2000, S. 24). Doch noch nie zuvor konnten Menschen so rasch über so viele Informationen verfügen wie heute (und mussten so viel verarbeiten). Noch nie konnten sie sich so rasch über so große Entfernungen mit so vielen Menschen in Verbindung setzen. Nie war die Schwelle zwischen dem sozialen und dem privaten, dem öffentlichen und dem intimen Raum so niedrig. Wie Menschen mit diesen Möglichkeiten und Unsicherheiten umgehen und welchen Einfluss diese auf ihr Identitätsmanagement und ihre sozialen Beziehungen haben, ist daher Gegenstand aktueller psychologischer und sozialwissenschaftlicher Forschung.

In diesem Beitrag wird die These vertreten, dass ein konstruktiver Umgang mit dem Internet eine Erweiterung des eigenen Handlungsspielraums zulässt, wenn die Möglichkeiten genutzt und die Risiken erkannt und vermieden werden. Dazu werden zunächst die wichtigsten Kommunikationswege in der virtuellen Welt dargestellt sowie ihre Auswirkungen auf die virtuelle Präsenz, d.h. die Wahrnehmung der Umgebung, anderer Personen und der eigenen Person in virtuellen Welten. Im Hauptteil wird die Entwicklung von Beziehungen und von Identität im Internet beschrieben, der Einfluss von Besonderheiten virtueller Kommunikation auf diese sozialen Prozesse und resultierende Chancen und Risiken für das Beziehungs- und Identitätsmanagement. Dazu werden grundlegende Erklärungsmodelle vorgestellt. Abschließend wird auf die Nutzungsmöglichkeiten des Internet für Beratung und Therapie eingegangen.

VIRTUELLE WELTEN

Das Internet ist ein weltweites elektronisches Netzwerk von einander unabhängiger Netzwerke. Es dient der Kommunikation und dem Austausch von Informationen. Jeder Computer eines Netzwerkes kann dabei prinzipiell mit jedem anderen Computer kommunizieren. Die Kommunikation der einzelnen Rechner erfolgt über definierte Protokolle zum Datenaustausch. Umgangssprachlich wird "Internet" häufig als Synonym für das World Wide Web verwendet, das jedoch nur einer von vielen Diensten des Internets ist, die im Folgenden kurz beschrieben werden sollen.

Kommunikationswege in der virtuellen Welt

Computervermittelte Kommunikation oder **virtuelle Kommunikation** umfasst den über Computer realisierbaren Austausch von Mitteilungen in Form von Text, Ton oder Video zwischen einzelnen Personen oder Gruppen. Sie ermöglicht die Überwindung räumlicher und zeitlicher Distanzen. Zu den computerunterstützten Kommunikationsmitteln gehören die mittlerweile weit verbreiteten textbasierten **asynchronen** Internetdienste zur zeitlich versetzten Kommunikation wie E-Mails, Mailinglisten, Newsgruppen (Newsgroups), Hypertextseiten und die **synchronen** Internetdienste zur zeitgleichen Kommunikation wie Chats (IRC) und Multi-User-Domains (MUDs: virtuelle Spielwelten). Neue Techniken verändern das Internet und ziehen neue Benutzerkreise an: Instant Messaging (Kurznachrichten von Person zu Person, unterstützen oft auch IP-Telefonie), Breitbandzugänge (z. B. für datenintensive videogestützte Kommunikation in Videokonferenzen oder über Video-Mail), Peer-to-Peer-Systeme (vor allem für Tauschbörsen z. B. von Musikdateien), grafische Online-Spiele (z.B. Rollenspiele, Egoshooter etc.), Wikis (frei editierbare Webseiten, d. h., jede/r kann sie mitgestalten, z. B. die freie Enzyklopädie www.wikipedia.de) und Weblogs (auch Blogs, individuelle Webseiten, in denen Beiträge chronologisch dargestellt werden, z. B. als persönliche Tagebücher, zur Berichterstattung etc.), um nur einige Entwicklungen zu nennen. Einige ausgewählte Kommunikationswege (s. Tab. 1), auf die in den Ausführungen zum Identitäts- und Beziehungsmanagement Bezug genommen wird, werden im Folgenden kurz erläutert (zur ausführlicheren Beschreibung s. Döring, 2003).

E-Mail ist der älteste und bekannteste Internetdienst, der die zeit- und ortsunabhängige Kommunikation zwischen einer Person – dem Sender – und einer variablen Anzahl von Empfängern ermöglicht. Per E-Mail können Einzelpersonen, aber auch Gruppen über Mailserver miteinander kommunizieren, indem sie Textnachrichten formulieren, denen zusätzliche Text-, Bild- oder Videofiles angehängt sein können. Der Empfänger bekommt eine an ihn gerichtete Nachricht direkt in sein elektronisches Postfach, das er allerdings noch selbst abrufen muss. Die asynchrone und schnelle Übertragung von E-Mail-Nachrichten über große Entfernungen hinweg ist oft ein Vorteil im Vergleich zu Face-to-Face-Begegnungen und traditioneller Post. Nachrichten können jederzeit und von jedem Ort aus gesendet werden. Obwohl sie fast ohne Verzögerung beim Empfänger eintreffen, kann dieser sie, je nach Belieben, auch später lesen. Dadurch ist es möglich, Termenschwierigkeiten zu überwinden, besonders wenn die Kommunikationspartner an verschiedenen Orten, mit verschiedenen Tagesabläufen und in unterschiedlichen Zeitzonen leben.

Für eine größere Gruppe von Empfängern, wie z.B. alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer eines virtuellen Seminars oder alle Mitglieder einer Selbsthilfegruppe, können so genannte Mailinglisten eingerichtet werden, entweder im eigenen E-Mail-Programm oder auf einem Listserver. Eine an die Mailingliste gerichtete Nachricht erreicht dann immer alle eingetragenen Mailadressen. Im Falle moderierter Mailinglisten werden die Beiträge erst von einem Moderator auf Seriosität und Passung zum Thema der Liste geprüft, bevor er sie an die Abonnenten verschickt.

Newsgruppen sind mit einem (elektronischen) schwarzen Brett vergleichbar, an das jeder Fragen, Mitteilungen oder Kommentare heften kann. Sie unterstützen damit Verbindungen von vielen Sendern an viele Empfänger. Newsgruppen werden in der Regel auf einem Newsserver zu einem bestimmten Diskussionsthema (z. B. sci.psychology.research, talk.politics.drugs) eingerichtet. Neue Nachrichten in einer Newsgruppe müssen vom Abonnenten dort abgerufen werden. Auch hier gibt es die moderierte Variante, in der unpassende Beiträge von einem Moderator vor der Veröffentlichung aussortiert werden. Durch die Möglichkeit der Zuordnung der Beiträge bieten Newsgruppen einen guten Überblick über die Fragen und Antworten, die einen gemeinsamen thematischen

Tabelle 1: Ausgewählte Internetdienste

Kommunikationsart	asynchrone Internetdienste	synchrone Internetdienste
Individualkommunikation	E-Mail	
Gruppenkommunikation	Mailinglisten Newsgruppen	Chatkonferenzen MUDs
Massenkommunikation	WWW-Seiten	

roten Faden bilden (so genannte Threads, s. Abb. 1). Dies setzt allerdings voraus, dass jede Verfasserin und jeder Verfasser eines Artikels diesen entsprechend sinnvoll einordnet. Die Leserinnen und Leser können dann unter den vielen veröffentlichten Beiträgen je nach Interesse an einem Autor oder einem Thema auswählen. Dabei kann jeder Kommentare lesen oder schreiben, wann er möchte. Dies erlaubt, wie beim E-Mailen über eine Antwort längere Zeit nachzudenken oder umfangreichere Texte zu formulieren. Andererseits kann es seine Zeit dauern, bis man Feedback von anderen Personen auf einen Artikel bekommt – im ungünstigsten Fall bekommt man nie eine Antwort.

Im Gegensatz zu den bisher vorgestellten Kommunikationskanälen läuft ein Chat synchron ab, d. h., alle Chatteilnehmer müssen sich zur gleichen Zeit im Internet und im selben Chatraum eines IRC-Servers (Internet Relay Chat) befinden. Beim Einloggen ist ein „Nickname“ mit maximal neun Zeichen zu wählen. Das kann eine Abkürzung des eigenen Namens oder ein kurzer Fantasienamen sein. Jeder kann schreiben, und alle können mitlesen – in der Regel jedenfalls. Der Vorteil beim Chatten besteht im unmittelbaren Feedback. Ein Nachteil liegt dagegen in der oft großen Unübersichtlichkeit, da gleichzeitig mehrere „Gespräche“ laufen können. Die Nachrichten werden in der Reihenfolge ihres Eingangs untereinander dargestellt und umfassen selten mehr als ein bis zwei Zeilen. Zur besseren Überschaubarkeit wird meist der Adressat einer Botschaft explizit mit seinem Nickname an-

gesprochen. Im Chat sind im Allgemeinen weniger elaborierte, themenzentrierte Diskurse möglich, sondern eher spontane, informelle, persönliche „Plaudereien“ (engl. Chat). Öffentliche Chaträume betreffen häufig Beratung zu psychosozialen (z. B. „Trennung“) oder computerbezogenen Themen (z. B. „Linux“) oder sind reine Kennenlern- bzw. Unterhaltungsräume, die an eine Gemeinsamkeit anknüpfen wie Nationalität (z. B. „Australia“) oder Alter (z. B. „30plus“). Ausnahmen bilden synchrone Diskussionen, die durch Moderation bewusst themenzentriert gehalten werden, z. B. bei Chatsitzungen im Rahmen von virtuellen Seminaren. Ein kurzer Auszug aus einem Chatprotokoll soll diese Art des Austauschs illustrieren (Tippfehler wurden beibehalten, um ein „authentisches“ Bild zu vermitteln, die Namen der Teilnehmer wurden hier jedoch abgekürzt; Schmidtman, 2005, S. 57):

A.: Mit Bericht in ItemPro sind die Tabellen gemeint, oder?
 g.: was ist mit der neuen datei. die soll auch ausgewertet werden (um den vergleich zu den seminardaten zu haben???)
 C.: Müssen wir im Bericht zu allen wichtigen Begriffen- siehe Glossar- auch etwas wie deren Def. schreiben?
 Heidbrink: A.: ja
 Schmidtma: g.: keine Pflicht, nur Kuer :-)
 C.: oder können die als bekannt vorausgesetzt werden?
 Heidbrink: A.: ueber Menue „Bericht“
 Schmidtma: C.: ja, aber nicht genau die aus dem Glossar ;-)
 Heidbrink: C.: bei uns schon, aber nicht bei allen :-)
 *** I. has joined. ***



Abb. 1: Beispiel für eine Newsgruppe: das News-Cafe der FernUniversität (feu.cafe)

C.: Hrau Schmidtman, das dachte ich mir schon fast...*g*
G.: Darf ich fragen, was die Standardabweichung in der Itemanalyse bedeutet?

*** g. has quit saying: Bye ***

P.: Lt. Terminübersicht ist das Seminar am 19.12. zu Ende, danach folgt die Evaluation. Wie sieht die genau aus ?

*** g. has joined. ***

Heidbrink: g.: wenn Sie es schaffen

g.: tschüß

Schmidtma: P.: da duerfen Sie einen Online-Fragebogen fuer mich ausfuellen :-)

g.: ich muss leider zu einem termin-liebe grüße an alle

G.: :o)

MUDs (Multi-User-Domains oder -Dungeons) sind entweder textbasierte oder grafische Rollenspiel-Umgebungen im Internet, die sich oft an klassischen Abenteuerrollenspielen orientieren. In diesen abenteuerbezogenen MUDs schlüpfen die Spieler in die Rollen von beispielsweise Elfen, Zwergen oder Rittern, um Aufgaben zu lösen oder gegen gefährliche Drachen zu kämpfen und damit in der Hierarchie der Spieler aufzusteigen. Andere Spielumwelten (z.B. TinyMUD) sind stärker sozial ausgerichtet, d.h., Ziel des Spiels ist weniger, Abenteuer zu bestehen und Siege zu erringen, sondern mit den anderen Spielern zu interagieren und gemeinsam virtuelle Welten zu gestalten. In grafischen Spielumwelten kann der Nutzer eine Fantasiefigur (so genannte Avatare) wählen und sich mit ihrer Hilfe durch den virtuellen Raum bewegen.

WWW-Seiten dienen in erster Linie der Veröffentlichung von Informationen in Form von Bild, Ton, Text, Film u. a. auf einem Webserver und beinhalten häufig Verweise (Links) innerhalb dieser Informationen auch auf andere weltweit verteilte Server. Die Darstellung erfolgt zurzeit hauptsächlich in HTML (HyperText Markup Language) mit Hilfe eines Webbrowsers. Es ist zu beobachten, dass immer mehr Dienste, die ursprünglich vom World Wide Web getrennt waren und mit gesonderten Programmen genutzt wurden, immer häufiger über die technischen Möglichkeiten des WWW angeboten werden und mittels eines Browsers zugänglich sind: So wird E-Mail oft als Webmail benutzt, Webforen ersetzen Newsgruppen und Webchats das IRChat.

Wahrnehmung von Präsenz in der virtuellen Welt

Virtuelle Welten zeichnen sich durch eine Besonderheit bezüglich der wahrgenommenen Präsenz aus, die sowohl die Wahrnehmung der Umgebung als auch die Wahrnehmung anderer Personen betrifft. Nach Suler (2003) hängt die wahrgenommene Präsenz von vier Faktoren ab:

- sensorische Informationen
- wahrgenommene Veränderung
- Interaktionsmöglichkeiten
- Vertrautheit

Generell fühlen wir uns in einer Umgebung umso deutlicher präsent, je mehr Sinne angesprochen werden. In Face-to-Face-

Situationen sehen, hören, riechen, fühlen wir körperlich, wo wir sind. In virtuellen Welten fehlen derartige **sensorische Informationen**, da sie bis auf wenige audio- und video-gestützte Anwendungen rein textbasiert sind (s. o.). Trotzdem verhelfen einige rein visuelle Elemente wie verschiedene Textformate (Schriftart, -größe, -farbe etc.), Buttons (zum „Drücken“), – zum Teil bewegte – Symbole (z. B. für „neu“ oder „Hilfe“), Texteingabefenster und die Anordnung auf dem Bildschirm in der benutzten Software oder auf Webseiten zu einem gewissen Raumgefühl. Ändert sich die Darstellung z. B. durch einen „Ticker“ (eine durch das Bild laufende Textzeile) oder ein animiertes „Intro“ (ein einleitender Film beim Aufrufen einer Webseite) oder kann man als Nutzer die Darstellung selbst **verändern**, mit ihr **interagieren**, sich durch sie hindurchbewegen, verstärkt sich der Eindruck, „dort“ zu sein. Der Grad der **Vertrautheit** mit einer virtuellen Umgebung bezieht sich auf die Balance zwischen Bekanntem und Unbekanntem. Ersteres ist notwendig, um sich zurechtzufinden und wohl zu fühlen, letzteres, um die Neugier und die Experimentierfreudigkeit aufrechtzuerhalten – beides führt dazu, wirklich in die virtuelle Umgebung „einzutauchen“. Dass ein solches Eintauchen möglich ist, merkt man z. B. dann, wenn ein Programm abstürzt und man plötzlich aus der virtuellen Welt hinausgeworfen wird.

Auch die Wahrnehmung anderer Personen ist umso intensiver, je mehr **sensorische Informationen** über ihre Anwesenheit vorliegen. Besonders über den Geruch und die Berührung wird entsprechend frühkindlichen Erfahrungen Intimität hergestellt. Auch an diesen Sinneseindrücken mangelt es im Internet, selbst wenn Bild- und Tondaten vorliegen. Trotzdem ist die Anwesenheit anderer deutlich spürbar, obwohl lediglich schriftlich kommuniziert werden kann. Dass in Texten beschriebene Charaktere in der Fantasie des Lesenden durchaus lebendig werden, ist nicht zuletzt von Büchern, journalistischen Berichten oder Briefwechseln bekannt. Andere Personen werden noch „lebendiger“, wenn sie Spuren in der virtuellen Umgebung hinterlassen, z. B. durch Logdaten, die anzeigen, dass jemand eine Webseite besucht hat oder indem sie aktiv etwas verändern, z. B. durch einen Kommentar zu deren Inhalt. Oft liegt jedoch genau darin die Schwierigkeit der Wahrnehmung anderer, wenn diese nicht durch eigene Beiträge in Erscheinung treten oder wenn Logdaten nicht gespeichert werden oder nicht zugänglich sind. Solche „unsichtbaren“ Mitleser werden „Lurker“ genannt. Je intensiver eine Interaktion zwischen Individuen möglich ist, z. B. in asynchroner oder synchroner Diskussion, im gemeinsamen Spiel oder der Zusammenarbeit an einem Text, an einem Programm etc., desto deutlicher werden sie füreinander spürbar sein. Wenn andere nicht auf die Anwesenheit und die Aktivitäten einer Person reagieren, nimmt sich die Person selbst weniger deutlich wahr. Nach Meads (1934) Konzept des „looking glass self“ wird die eigene Identität durch die Wahrnehmung anderer bestätigt. Wird man in einer virtuellen Umgebung ignoriert, kann das genauso zu Gefühlen von Verlorenheit, Machtlosigkeit, Frustration und Ärger führen bis hin zu fehlender Selbstwahrnehmung wie in Face-to-Face-Situationen. Um dies zu vermeiden, kann man dieser Umgebung entweder fernbleiben oder sich um mehr Aufmerksamkeit bemühen. Im

Internet ist daher einerseits provokatives Verhalten, z. B. Beschimpfungen (so genanntes „Flaming“), zu beobachten oder andererseits eine erhöhte Bereitschaft zur Selbstenthüllung, indem persönliche Erlebnisse z. B. in Weblogs (WWW-Tagebuch) internetöffentlich gemacht werden. Solche Weblogs enthalten in der Regel die Möglichkeit für die Leser, Kommentare abzugeben oder bestimmte Einträge mit dem eigenen Weblog zu verlinken. Interaktion und gegenseitiges Feedback erhöhen also die wahrgenommene eigene Präsenz und die anderer Personen. Je mehr persönliche Informationen übereinander ausgetauscht werden, desto enger wird die **Vertrautheit**, auch wenn der Austausch lediglich computervermittelt erfolgt.

VIRTUELLE BEZIEHUNGEN UND VIRTUELLE IDENTITÄTEN

Auf den ersten Blick erscheint das Internet „unsozial“: Wer isoliert und anonym am eigenen Rechner sitzend im Internet kommuniziert, könnte den Eindruck erwecken, er flüchte aus der realen Welt und beschränke sich auf oberflächliche, defizitäre und unverbindliche Internetkontakte, die im schlimmsten Fall zur menschlichen Verarmung führen. Tatsächlich ist die Bildung von sozialen Beziehungen im Internet jedoch in vielen Erfahrungsberichten und Umfragen eindrucksvoll dokumentiert, z. B. in einem der ersten Erfahrungsberichte bei Rheingold (1994, S. 11): „Eine Gemeinschaft, mit der ich nur über den Bildschirm in Verbindung treten konnte, schien mir zunächst eine kalte Angelegenheit zu sein, aber ich machte schnell die Erfahrung, daß Menschen bei E-Mails und Computerkonferenzen Gefühle entwickeln können.“

Im Prinzip treffen auf **virtuelle Beziehungen** die gleichen Merkmale zu wie auf soziale Face-to-Face-Beziehungen. Das „Virtuelle“ an einer virtuellen Beziehung liegt nur darin, dass sie computervermittelt geknüpft wurde und sich die Beziehungspartner überwiegend, aber nicht nur computervermittelt austauschen. Es finden sich jedoch auch Mischformen: Menschen, die sich virtuell kennen gelernt haben (z. B. in Internet-Kontaktbörsen, in öffentlichen, themenbezogenen Newsgruppen oder Chats, in virtuellen Lernplattformen etc.), treffen sich später auch real. Auch in Face-to-Face-Beziehungen wird zusätzlich das Internet genutzt, um miteinander in Kontakt zu bleiben (z. B. E-Mail-Kontakte zu entfernt lebenden Verwandten, Videokonferenzen mit Arbeitskollegen in einem international tätigen Unternehmen). Durch computerunterstützte Kommunikation konstituieren sich nicht nur dyadische Beziehungen, sondern auch größere so genannte **virtuelle Gemeinschaften** (z. B. in einem Chatraum, in einem MUD, in einer Mailingliste oder Newsgruppe). Für Rheingold (1994, S. 16), der den Begriff prägte, sind virtuelle Gemeinschaften „soziale Zusammenschlüsse, die dann im Netz entstehen, wenn genug Leute diese öffentlichen Diskussionen lange genug führen und dabei ihre Gefühle einbringen, so daß im Cyberspace ein Geflecht persönlicher Beziehungen entsteht“. Von virtuellen Lerngemeinschaften ist die Rede, wenn der Erwerb von Wissen oder Fertigkeiten für die Beteiligten explizit im Vordergrund steht. Diese finden sich in den Kontexten öffentlicher Wissensnetzwerke (z. B.

www.wikipedia.de), in berufsbezogenen und fachlichen Foren (z. B. www.psychotherapieforum.de), unternehmensinternem Wissensmanagement und kursbezogenen Foren, z. B. in der Fernlehre (z. B. www.fernuni-hagen.de; Heidbrink, 2000; Schmidtman, 2005).

Im Internet treffen Personen eher aufgrund gemeinsamer Interessen aufeinander, face to face eher aufgrund räumlicher Nähe. Das Internet ersetzt die in der modernen Gesellschaft weitgehend verschwundenen gesellschaftlichen Räume (Tante-Emma-Laden, Kneipe etc.), in denen man sonst Freunde, Bekannte, Nachbarn etc. treffen und neue kennen lernen konnte. Rheingold (1994) hält die Möglichkeiten, Freunde im Internet zu finden, sogar für größer als face to face, denn ein gemeinsames Thema muss nicht erst gesucht werden (darüber hat man sich bereits gefunden), und über das Medium Computer ist ein Kontakt technisch schnell und einfach hergestellt. Geschlecht, Alter, Nationalität und Aussehen lassen sich im Netz verbergen oder verschleiern. Dies ermöglicht vorurteilsfreiere Kommunikation, die Wahrung von Distanz, aber auch größere Öffnung, als dies ohne den Schutz von Bildschirm und Pseudonym möglich wäre. Andererseits birgt diese Anonymität auch die Gefahr von Identitätsschwindel, verbalen Angriffen oder schnellem Rückzug aus der Beziehung. Auch Kommunikationspausen aufgrund mangelnder Aktivität oder technischer Probleme können Hürden für die Beziehungsentwicklung im Internet sein. Die Besonderheiten der computervermittelten Kommunikation und ihr Einfluss auf Beziehungsentwicklung und Identitätsdarstellung sollen im Folgenden genauer erläutert werden.

Besonderheiten virtueller Kommunikation

Textbasierte virtuelle Kommunikation (s.o.) ist gekennzeichnet durch **Asynchronität** (ausgenommen in Chats), **Verschriftlichung** und **Beschleunigung** des Austausches von Mitteilungen. Dies führt zur „Aneinanderreihung“ der einzelnen Aussagen und macht damit Unterbrechen oder „Überbrücken“ unmöglich. Auch die Aufmerksamkeit für den aktuellen Sprecher entfällt. Andererseits ist eine mehrspurige Kommunikationsführung möglich, indem mehrere „Unterhaltungen“ in verschiedenen Internetforen parallel verfolgt und beantwortet werden können. Auf diese Weise können also viele Beziehungen nebeneinander gepflegt werden (Sproull und Faraj, 1997). Asynchrone Kommunikation über E-Mail oder Newsgruppen lassen den Kommunikationspartnern Zeit zum Lesen, Nachdenken und Verfassen von Beiträgen. Personen, denen spontane Antworten schwer fallen, können sich an asynchroner Diskussion leichter beteiligen. Trotzdem verläuft die Kommunikation häufig immer noch schneller als regulärer Schriftverkehr per Post oder Fax. Durch die Notwendigkeit schneller textgebundener Kommunikation, besonders bei synchroner Kommunikation im Chat, ist vielfach die Verwendung von umgangssprachlichen Wendungen, Abkürzungen (z. B. lol für „laughing out loud“), Emoticons (z. B. ;-), um eine ironische Bemerkung als solche zu kennzeichnen) oder Aktionsbeschreibungen (z. B. *knuddel* als freundliche Begrüßung) zu beobachten. Letztere haben auch im Hinblick auf die fehlende nonverbale Kommunikationsebene eine wichtige Funktion.

Im Internet erfolgt die schriftliche Kommunikation nicht nur weitgehend öffentlich, sondern dokumentiert sich in der Regel auch automatisch selbst. Dies öffnet persönliche Grenzen in einem nahezu unüberschaubaren Ausmaß, das vielen Nutzern nicht bewusst zu sein scheint. „Worte auf dem Bildschirm sind in der Lage, andere Menschen zu verletzen. Obgleich sich ein Online-Gespräch genauso flüchtig und informell anfühlen mag wie ein Telefongespräch, hat es die Reichweite und Beständigkeit einer Publikation“ (Rheingold, 1994, S. 54). Diese Protokollierung und Archivierung des sozialen Austauschs bleibt wiederum nicht ohne Einfluss auf die Wahrnehmung und Reflexion der jeweiligen sozialen Beziehung. Die Entwicklung einer Interaktion bzw. einer Beziehung lässt sich gleichsam nachlesen.

Auf der anderen Seite ermöglicht das Internet auch eine gewisse **Anonymität**. Diese liegt in der **Ortsunabhängigkeit** der Kommunikation begründet, die die Kopräsenz (s.o.) der Kommunikationspartner überflüssig macht. Ortsunabhängigkeit bedeutet zunächst einmal geringeren logistischen Aufwand. Man muss nirgendwohin fahren, um sich auszutauschen. Damit haben die Kommunikationsteilnehmer zwar Anteil an anderen Perspektiven, es verbleibt jedoch jeder in seiner physischen Umgebung. Weil sich die Kommunikationspartner im Internet in der Regel dabei nicht sehen können, haben sie keinen visuellen Zugang zu sozialen Kontextinformationen, die Aufschluss über den sozialen Status der Kommunikationspartner geben, wie Geschlecht, Kleidung, Herkunft oder Aussehen. Dadurch werden Beziehungen zu Personen ermöglicht, die ganz andere soziale Merkmale haben als jene, mit denen jemand normalerweise persönlich zusammentrifft. Beziehungen können sich leichter auf der Grundlage gemeinsamer Interessen entwickeln und werden nicht bereits am Anfang durch Unterschiede im sozialen Status gehemmt (Parks und Floyd, 1996). Daher wird angenommen, dass in virtuellen Gruppen mehr Gleichberechtigung herrscht.

Die relative Anonymität, die fehlenden Informationen über die Anzahl der angesprochenen Personen (z. B. bei Mailinglisten) und die fehlenden Hinweise auf den Status des Empfängers können Offenheit und soziales Engagement fördern, da die Hemmungen, mit anderen – auch mit bisher relativ Unbekannten – in Kontakt zu treten, geringer sind. Persönliche Informationen werden im Schutz der Unverbindlichkeit leichter preisgegeben. Auch Hilfestellung wird schneller gegeben, denn der Leser eines Hilferufes auf dem Bildschirm hat den Eindruck, der Einzige zu sein, der Hilfe leisten könnte. In virtuellen Beziehungen ist zudem die soziale Distanz einfacher zu regulieren: Aus belastenden Beziehungen kann man sich leichter zurückziehen (z. B. per förmliche E-Mail oder Nicht-Antworten), erwünschte Beziehungen leichter intensivieren (z.B. durch zusätzliche Face-to-Face-Kontaktaufnahme; Wellman, 1997). Anonymität bietet im öffentlichen Netz außerdem die Möglichkeit, in andere Rollen schlüpfen zu können, z.B. ein anderes Geschlecht, Alter oder einen anderen Status auszuprobieren (Turkle, 1999).

Selbstdarstellung in virtuellen Welten

Die Möglichkeit, im Internet neue oder idealisierte virtuelle Identitäten anzunehmen, die mit dem tatsächlichen Aussehen oder Verhalten nicht viel gemeinsam haben, ist vielfach dokumentiert (z. B. Rheingold, 1994; Turkle, 1999). Gerade in textbasierten Chats treten die Beteiligten nur unter ihrem Nickname (s. o.) auf, so dass in der Realität relativ offensichtliche Personenmerkmale wie Alter oder Geschlecht per Selbstauskunft beliebig verändert oder erfunden werden können. Entsprechend kann man dort eine Menge vorgeblich schöner, erfolgreicher und interessanter Menschen treffen. Diese Form der selbstidealisierten Maskierung, die gängigen Attraktivitätsnormen entspricht, ist z. B. auch in Kontaktanzeigen zu finden. Neben der Idealisierung der eigenen Identität ist auch ein radikaler Rollenwechsel möglich. Beim so genannten **Gender-Swapping** treten Männer als Frauen auf - oder umgekehrt. Angeblich verbergen sich in manchen Chats hinter weiblichen Namen in 80% der Fälle tatsächlich Männer (Döring, 2000). Identitätstäuschung ist besonders bei romantischen Beziehungen im Internet tragisch, wenn sich erst nach langer Korrespondenz herausstellt, dass der virtuelle Partner mit seinem realen Aussehen, Alter, Geschlecht, Wohnort, Familienverhältnissen, Beruf etc. wenig übereinstimmt (z.B. Rheingold, 1994). Problematisch ist dies besonders, wenn Kriminelle auf diese Weise das Vertrauen ihrer Opfer erschleichen. Insbesondere Kindern und Jugendlichen ist zu raten, im Internet keine persönlichen Informationen preiszugeben, solange sie nicht genau wissen, wer sich hinter der virtuellen Maske verbirgt. Andererseits lässt sich anführen, dass virtuelle Identitäten durchaus authentisch sind und damit ganz besonders die Selbstoffenbarung und die Selbsterkundung eines Individuums fördern. Virtuelle Kommunikation befreit demnach die Individuen von sozialer Kontrolle und der mit dem äußeren Erscheinungsbild verbundenen sozialen Kategorisierung, Stereotypisierung und Stigmatisierung. Dies betrifft z. B. körperlich gehandicapte Personen oder besonders schüchterne Menschen. Online kommen Selbstaspekte zum Vorschein, die der Person wichtig sind, die sie im Alltag jedoch nicht ausdrücken oder ausleben kann. Im Internet werden ihnen jene kontaktfreudigen oder abenteuerlustigen Selbstaspekte auch eher zugesprochen, wenn sie z.B. eine idealisierte virtuelle Identität annehmen, die gängigen Attraktivitätsnormen entspricht. Schriftlicher Ausdruck, geografische Distanz und fehlender Sichtkontakt reduzieren bei der computervermittelten zwischenmenschlichen Kommunikation die sonst so verbreiteten sozialen Ängste und Hemmungen. Dazu trägt auch die Atmosphäre in Chats oder Mailinglisten bei, die typischerweise lockerer und offener ist, sogar in virtuellen Lernsettings (s. o. im Chatbeispiel).

Die durch diese Enthemmung möglichen Interaktionserfahrungen unterstützen darüber hinaus die Selbstreflexion und Selbstentwicklung einer Person. Eine Interviewpartnerin berichtete Turkle (1999, S. 288) z. B. folgende Erfahrung:

„Ich habe ihn in keinem bestimmten Punkt direkt angelogen, aber ich fühle mich online einfach ganz anders, gehe

mehr aus mir heraus und bin weniger gehemmt. Fast so, als wäre ich mehr ich selbst, aber das ist natürlich paradox. Ich fühle mich eher so, wie ich zu sein wünsche. So kann ich nur hoffen, dass es mir gelingt, ein bisschen von mir, dem Online-Ich, in die reale Begegnung hinüberzuretten.“

Wie in diesem Beispiel betonen Personen immer wieder, im Internet in besonders starkem Maße sie selbst zu sein oder ihrem Idealselbst näher zu kommen und entkräften damit negative Sichtweisen bzgl. der Unzulänglichkeit virtueller Identität und Beliebigkeit virtueller Beziehungen (s. u. Theorie der sozialen Präsenz). Ein Verständnis von Authentizität, das sich nur auf überprüfbare Personendaten bezieht, lässt außer Acht, inwieweit Personen in ihren Interaktionen das Gefühl haben, relevante Selbstaspekte zum Ausdruck bringen zu können und darin verstanden und akzeptiert zu werden. So ist auch der virtuelle Geschlechtertausch in einem anderen Licht interpretierbar. Menschen erleben dabei durch innere und äußere Akzeptanz eine Erweiterung ihrer sozialen Handlungsmöglichkeiten, die ihnen face to face aufgrund sozialer Stereotype nicht zugebilligt werden. Zum Beispiel können Frauen unter männlichem Namen insbesondere ihre Unabhängigkeit, Stärke und Aggressivität erkunden, während Männer eher ihre Unsicherheiten, Verletzlichkeiten und ihren Wunsch nach Nähe und Geborgenheit erforschen. Insofern bieten virtuelle Welten die Möglichkeit, Teilidentitäten kennen zu lernen und auszugestalten, die face to face zu kurz kommen. Des Weiteren lassen sich über Probehandeln auch Verhaltensänderungen außerhalb des Internets vorbereiten.

Die mit virtuellen Identitäten verbundenen negativen Aspekte wie Täuschung und Lüge sollten demnach nicht als Verlust „wahrer“ Identität kritisiert, sondern als Chance angesehen werden, sich im Hinblick auf die Konstruktion von Identitäten in Bezug auf die eigene Person, aber auch auf andere Personen neue Erkenntnisse zu verschaffen. Tatsache ist, dass an die Stelle von relativ lange überdauernden sozialen Zuständen Entwicklungen getreten sind, die sich immer rascher vollziehen und ein Klima ständiger gesellschaftlicher Veränderung geschaffen haben, in dem Orientierung und Identifizierung immer schwieriger geworden sind. An die Stelle einer überdauernden Identitätsstruktur tritt dementsprechend eine lebenslange Identitätsarbeit, in der höchstens noch eine additive „Patchwork-Identität“ (Keupp, 1988) in Erscheinung tritt. Virtuelle Welten können durch ihren Probecharakter einen Beitrag leisten, diesen Anforderungen gerecht zu werden.

Erklärungsmodelle der Kommunikation in virtuellen Welten

Um die beobachteten Phänomene in computervermittelten zwischenmenschlichen Beziehungen zu erklären, wurde in den letzten Jahren eine Reihe von Theorien und Modellen formuliert, die sich nach zwei entgegengesetzten Positionen sortieren lassen. Auf der einen Seite stehen die Theorien, die virtuelle Kommunikation als defizitär und virtuelle Beziehungen als oberflächlich und unpersönlich ansehen. Hier wird vor dem Verlust sozialer Beziehungen gewarnt. Auf der anderen Seite

gibt es Ansätze, die hervorheben, dass virtuelle Kommunikation interpersonelle Beziehungen von den räumlichen und zeitlichen Einschränkungen der Face-to-Face-Interaktion befreit, verbesserte Kommunikationsmöglichkeiten bietet und daher zu ganz neuen, bereichernden Beziehungsformen führen kann (z. B. Rheingold, 1994). Diese Kontroverse ist allerdings nicht erst durch das Internet aufgekommen, sondern spiegelt die beiden Seiten der historischen Diskussion um soziale und gesellschaftliche Konsequenzen von Modernisierung und Medialisierung wider.

Zu der ersten Kategorie gehört die **Theorie der sozialen Präsenz**, die von Short et al. (1976) auf der Basis von Beobachtungen in Audio- und Videokonferenzen aufgestellt wurde. Es wird postuliert, dass die Wahrnehmung, dass andere, „reale“ Personen in die Kommunikation involviert sind, von der Anzahl der Kanäle (Ton, Bild usw.), die ein Medium bereitstellt, abhängt. Die Autoren definieren soziale Präsenz als „degree of salience of the other person in the interaction and the consequent salience of the interpersonal relationships“ (S. 65). Übertragen auf textbasierte, computervermittelte Kommunikation, bedeutet dies, dass aufgrund fehlender audiovisueller Kanäle keine nonverbalen Kommunikationssignale übertragen werden können. Daraus wird der Schluss gezogen, dass computervermittelte Kommunikation unpersönlich sei und es zur Verarmung zwischenmenschlicher Beziehungen komme.

Auf der anderen Seite gibt es eine Vielzahl von Berichten, dass Menschen, die über einen längeren Zeitraum computervermittelt miteinander kommunizieren, die technischen Beschränkungen der computervermittelten Kommunikation überwinden. Der **Ansatz der sozialen Informationsverarbeitung** (Walther, 1992) geht davon aus, dass die Entwicklung von Beziehungen über das Internet lediglich länger dauert als face to face. Walther hat beobachtet, dass Menschen in computervermittelten Lernsettings einfach mehr Zeit brauchen, um ihre Unsicherheit gegenüber den anderen abzubauen, und dass virtuelle Lerngruppen vergleichbare Leistungen erbringen wie Face-to-Face-Gruppen, wenn sie mehr Zeit zu Verfügung haben. Dies gibt den Teilnehmern die Möglichkeit, das Fehlen nonverbaler Signale und sozialer Hinweisreize zu kompensieren, z.B. durch Nachfragen, Nutzen von Emoticons (s.o.), Interpretieren von chronemischen Informationen (z.B. wann eine Nachricht abgeschickt wurde) usw. Die früher ermittelte Sachorientierung in virtuellen Gruppen kann aus dieser Sicht der Zeitbeschränkung von Ad-hoc-Gruppenexperimenten zugeschrieben werden (Schmidtman und Grothe, 2001).

In der auf der sozialen Informationsverarbeitung aufbauenden **Hyperpersonal Perspective** (Walther, 1994) wird angenommen, dass am Computer die Selbstaufmerksamkeit erhöht ist, da weder soziale Hinweisreize noch Prozesse der nonverbalen Kommunikation die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Wenn Personen nun annehmen, mit anderen längerfristig zusammenzuarbeiten, fühlen sich die Kommunikationspartner bereits auf der Basis vermuteter Ähnlichkeit und geteilter Normen verbunden. Ihre Selbstdarstellung erfolgt daher entsprechend vorsichtig, selektiv und in eher günstigem Licht. Gleichzeitig werden minimale Informationen der anderen Gruppenmitglieder im Sinne eigener Erwartungen überbewer-

tet („hyper“-personalisiert). Dies erklärt, „wie Teilnehmer an computervermittelter Kommunikation die interpersonelle Einschätzung und die Intimität und Verbundenheit mit ihren Mitmenschen sogar übertreffen, die in einer Face-to-Face-Beziehung an sich zu erwarten wären“ (Walther, 2000, S. 18).

Sucht und Therapie in der virtuellen Welt

Mit der steigenden Verbreitung des Internets häufen sich Berichte über Fälle von **Internetsucht**. Das heißt, dass die Betroffenen ihren Internetkonsum nicht mehr steuern können und trotz Problemen (z. B. Schlafmangel, Vernachlässigung von Face-to-Face-Beziehungen, finanzielle Probleme) weiter online sind. Dies kann weitreichende Folgen haben, wie Verschuldung und beruflicher Abstieg. Aber auch gesundheitliche Schäden, wie etwa Schlafstörungen, Bewegungsmangel und falsche Ernährung, sind möglich. Die Existenz einer „Computersucht“ im Sinne einer Abhängigkeit von Computerspielen (ob online oder nicht) ist allerdings umstritten. Während auf der einen Seite vor dem Internet als Gesundheitsgefahr gewarnt wird, bietet es auf der anderen Seite wiederum Möglichkeiten der Gesundheitsförderung in Form von Beratung, Therapie und Selbsthilfe.

So kann psychologische Beratung und **Therapie** im Internet Menschen erreichen, denen es aus geografischen, physischen, finanziellen, persönlichen oder anderen Gründen nicht möglich ist, eine Face-to-Face-Beratung und Psychotherapie aufzusuchen. Nach Ansicht von Childress (1998) bietet das Internet die Möglichkeit, Personen mit weniger schwerwiegenden Problemen zu unterstützen, die ohnehin selten klinische Therapieeinrichtungen in Anspruch nehmen. Somit kann psychologischer Unterstützung über das Internet durchaus das Potenzial eines niedrigschwelligen psychosozialen Angebotes zugeschrieben werden.

Weitere Vorteile liegen in der zeitlich versetzten Kommunikation. Dadurch werden terminbedingte Probleme zwischen Ratsuchendem und Berater vermindert. Durch die zeitliche Streckung der Interaktion entstehen darüber hinaus Pausen, die es Berater und Klient erlauben, die Inhalte ihres letzten Kontaktes einer kritischen Reflexion zu unterziehen. Dabei hat der Berater die Möglichkeit, jede Äußerung hinsichtlich ihrer möglichen Wirkung sorgfältig abzuwägen. Bei rein textbasierter Kommunikation kann auch keine zufällige Übertragung von nicht intendiertem nonverbalem Verhalten stattfinden. Ein weiterer Vorteil von textbasierter Kommunikation ergibt sich aus der Möglichkeit, sämtliche ausgetauschten Informationen zu speichern und bei Bedarf noch einmal heranzuziehen. Aus dem Fehlen von nonverbalen Informationen resultiert eine gewisse Anonymität der Kommunikationssituation. Wie weiter oben dargestellt, kann es förderlich sein, wenn Personen hierdurch ehrlicher und unbefangener kommunizieren. Anderen mag diese Form der Kommunikation entgegenkommen, da sie sich besser in schriftlicher Form artikulieren können. Durch das Niederschreiben einer Problemsituation stellt sich oft bereits eine Erleichterung oder sogar eine Klärung ein (so genannter Tagebucheffect).

Während die Besonderheiten von virtueller Kommunikation auf der einen Seite eine Chance und Herausforderung dar-

stellen, können genau dieselben Merkmale zu Problemen in der Interaktion zwischen Ratsuchendem und Berater führen. Zunächst einmal können nur diejenigen Personen eine Beratung aufsuchen (oder anbieten), die erstens über einen regelmäßigen Zugang zu einem internetfähigen Computer verfügen und auch damit umzugehen wissen. Childress (1998) diskutiert als weiteren Nachteil den Mangel an theoretischen Grundlagen für therapeutische Interventionen für textbasierte und computervermittelte Kommunikation, da noch nicht erwiesen ist, ob die herkömmlichen Therapieansätze für dieses Setting geeignet sind. Textbasierte Kommunikation kann für einige Menschen hinderlich sein, ihr Befinden exakt auszudrücken, für andere kann das Fehlen eines physischen Bildes des Kommunikationspartners zu einem Verlust von Vertrauen und Intimität führen. Die Asynchronität der Kommunikation lässt nur schwer ein Gefühl von unmittelbarer Nähe (s. o. zur Präsenz) entstehen, auch verhindert sie spontane Äußerungen verbaler wie nonverbaler Art, die als therapeutische Ansatzpunkte dienen könnten. Damit sind auch Schwierigkeiten bei der Diagnose angesprochen bis hin zur Frage der Identifizierbarkeit von Ratsuchenden in akuten, z. B. suizidalen Fällen: Sind diese „echt“ und wenn ja, wie kann interveniert werden? Schließlich gibt es wegen der grundsätzlichen Möglichkeit der Datenüberwachung im Internet einen deutlichen Mangel an Datenschutz, der sich auch durch Verschlüsselung mit entsprechender Software nicht vollständig beheben lässt.

Virtuelle Kommunikation hat sich jedoch mittlerweile im Kontext von Selbsthilfegruppen oder -netzwerken im Internet bewährt (s. o. zu virtuellen Gemeinschaften) sowie als begleitender Kontakt zwischen Ratsuchendem und Berater bzw. Therapeuten während einer Face-to-Face-Behandlung oder auch zu deren Nachsorge (Laszig und Eichenberg, 2003).

Zusammenfassung und Ausblick

Wir leben in einer medialen Kultur, in der face to face und virtuell zwar nicht gleichwertig, aber wohl gleichberechtigt als alltägliche Formen des Miteinanders auftreten. Virtuelle Kommunikation kann daher die Face-to-Face-Interaktion nicht ersetzen, aber eine deutliche Erweiterung des Handlungsspielraums ermöglichen. Die zeit- und ortsunabhängige Kommunikation in der virtuellen Welt bietet neue Erfahrungen und Kriterien der zwischenmenschlichen Begegnung. Insbesondere die Bildung von eigenständigen Gemeinschaften jenseits der hierarchischen Massenverteilung von Botschaften durch die Massenmedien schafft neuartige Formen, sowohl für informationelle als auch für sozioemotionale gegenseitige Unterstützung. Es ist noch nicht ausgemacht, wie sich diese Formen konkret auswirken und wie sie sich mit der Face-to-Face-Interaktion vermischen.

Dies sei abschließend an einem Beispiel verdeutlicht (Döring, 2000): Beteiligt sich eine Studentin an einem Flirt-Chat, in dem sie niemanden kennt, so ergreift sie unter einem entsprechenden Nickname möglicherweise die Gelegenheit, ungewohnte, aber insgeheim gewünschte Selbstinszenierungen zu erproben, ohne damit gleich das unmittelbare soziale Umfeld zu konfrontieren. Beteiligt sich dieselbe Studentin dagegen

per Chat an einer virtuellen Seminarsitzung im Rahmen ihres Fernstudiums, so wird sie unter ihrem realen Namen die Rolle der Seminarteilnehmerin einnehmen. Sie wird bei Kommilitonen und der Seminarleitung einen vertrauenswürdigen und kompetenten Eindruck erzeugen, der ganz klar mit ihrer Person identifizierbar sein soll, um eine langfristige, gute Zusammenarbeit zu ermöglichen.

Somit verlangt die Diversifizierung der Handlungskontexte in spätmodernen Gesellschaften eine gewisse Flexibilität im Identitätsmanagement. Computervermittelte Kommunikation spielt sich keineswegs immer im anonymen und „anarchischen“ Internet ab. Vielmehr verbreitet sich virtuelle Kommunikation zunehmend in Ausbildungs-, Berufs- und Dienstleistungskontexten, in denen Provokation oder „Spielerei“ wenig Raum haben, sondern die Beteiligten viel eher mit der Frage befasst sind, wie sie ihre virtuellen Selbstpräsentationen wiedererkennbar und glaubwürdig gestalten und wie sie stabile, arbeitsfähige Beziehungen ermöglichen, die auch im Face-to-Face-Kontext Bestand haben. In der Regel genügt es in Lern- und Arbeitssettings jedoch nicht, nur die virtuellen Kommunikationsräume zur Verfügung zu stellen und zu hoffen, dass die Interaktion von selbst „läuft“. Hier ist wirksame Moderation erforderlich, um die Beteiligung anzuregen und aufrechtzuerhalten. Dazu gehören Maßnahmen, die nicht nur die Orientierung für Teilnehmer im Seminar erleichtern, sondern auch die Etablierung eines Wir-Gefühls unterstützen.

Der Schlüssel zur effektiven Moderation liegt darin, neben der inhaltlichen auch die soziale Interaktion zu fördern: z.B. durch eine Vorstellungsrunde, eine Fotogalerie, Chatkonferenzen im Plenum etc. Damit wird die Anonymität verringert und Kohäsion gefördert, und das heißt wiederum, dass die Motivation und das Commitment zur aktiven Beteiligung im Seminar erhöht werden. Allerdings sollte die informelle Kommunikation nicht zu Lasten der Auseinandersetzung mit den eigentlichen Inhalten gehen. Meine eigenen Erfahrungen in Lehre und Forschung stimmen mich durchaus optimistisch, dass in einer solchen ernsthaften und vertrauensvollen Arbeitsatmosphäre ehrliche und verlässliche Arbeitsbeziehungen eine erfolgreiche und zufrieden stellende Zusammenarbeit in der virtuellen Welt ermöglichen (Schmidtman, 2005).

Literatur

- Childress CA (1998): Potential risks and benefits of online psychotherapeutic interventions. Online-Dokument, URL: <http://www.ismho.org/issues/9801.htm> (abgerufen am 23.2.2006)
- Döring N (2000): Identität + Internet = virtuelle Identität? Forum Medienethik 2:65-75
- Döring N (2003): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. 2. Aufl. Göttingen: Hogrefe
- Heidbrink H (2000): Virtuelle Methodenseminare an der FernUniversität. In: Batinic B (Hrsg.): Internet für Psychologen. 2. Aufl. Göttingen: Hogrefe, S. 478-508
- Keupp H (1988): Auf dem Weg zur Pachwork-Identität? Verhaltensther Soz Prax 20:425-438
- Laszig P, Eichenberg C (2003): Onlineberatung und internetbasierte Psychotherapie. Psychotherapeut 48:193-198
- Mead G (1934/1973): Geist, Identität und Gesellschaft. Frankfurt: Suhrkamp
- Parks MR, Floyd K (1996): Making Friends in Cyberspace. J Comput Mediated Commun 1(4). Online-Dokument, URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/vol1no4.html> (abgerufen am 23.2.2006)
- Rheingold H (1994): Virtuelle Gemeinschaft: Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn: Addison-Wesley
- Schmidtman H (2005): Gruppenbasiertes Lernen in virtuellen Seminaren. Frankfurt: Peter Lang
- Schmidtman H, Grothe S (2001): Wie fühlt man sich in einer virtuellen Arbeitsgruppe? Gruppendynamik und Organisationsberatung 32(2):177-190
- Short J, Williams E, Christie B (1976): The Social Psychology of Telecommunication. London: Wiley
- Sproull L, Faraj S (1997): Atheism, Sex, and Databases: The Net As A Social Technology. In: Kiesler S (ed.): Culture of the Internet. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 35-51
- Suler J (2003): Presence in Cyberspace. Online-Dokument, URL: <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/presence.html> (abgerufen am 23.2.2006)
- Thiedeke U (2000): Virtuelle Gruppen. Begriff und Charakteristik. In: Thiedeke U (Hrsg.): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 23-73
- Turkle S (1999): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek: Rowohlt
- Walther JB (1992): Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective. Commun Res 19:52-90
- Walther JB (1994): Anticipated ongoing interaction versus channel effects on relational communication in computer mediated interaction. Hum Commun Res 20:473-501
- Walther JB (2000): Die Beziehungsdynamik in virtuellen Teams. In: Boos M, Jonas KJ, Sassenberg K (Hrsg.): Computer-vermittelte Kommunikation in Organisationen. Göttingen: Hogrefe, S. 11-25
- Wellman B (1997): An Electronic Group is Virtually a Social Network. In: Kiesler S (ed.): Culture of the Internet. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 179-205

Dr. Heide Schmidtman

Diplompsychologin, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Psychologie, FernUniversität in Hagen, Fleyer Str. 204, 58084 Hagen, Tel. 02331/987-2989, Fax. -2709, E-Mail: heide.schmidtman@fernuni-hagen.de