

1. Jahrgang, Heft 1, Artikel 8 – September 2005

Virtualität als Lebensraum(gefühl): Einsamkeit, Gemeinschaft und Hilfe im virtuellen Raum

Karlheinz Benke

Zusammenfassung

Mit seinem Tun und (Unter)Lassen, kurz: seinem Handeln, in der postmodernen Gesellschaft konstruiert jeder Mensch (sich) *Räume* und nützt sie individuell. Diese beeinflussen seine Biografie, welche wiederum einen möglichen Beratungsprozess online wie offline beeinflusst, in dem sie für ein Thema, Sicht- und Zugangsweisen sorgt. Wobei Räume dabei nicht länger nur Realräume, sondern auch virtuelle Räume sind.

Virtualität ist dabei nicht nur ein ‚neues‘ räumliches, sondern auch ein emotionales Phänomen im gegenwärtigen Lebensalltag. Und obwohl Emotionen nicht nur unser Leben würzen und eben auch an *Räume* (vgl. *geheime Räume, tote Räume, tabuisierte Räume* etc.) geknüpft sind, sind Emotionen (und ihre Ausdrucksformen) ein eher ignoriertes Element von Räumen. Und dies gilt für den *realen Raum* (offline, in real life, face-to-face) ebenso wie für den *virtuellen Raum* (online, in virtual life, keyboard-to-keyboard), welcher zunehmend zum Kommunikationsort bzw. *Beratungsraum* wird.

Das Internet ist dabei einerseits *Ersatzraum* und Ergänzung zum Real-Life bzw. auch *Spielraum* mit einer ihm innewohnenden ‚Chance-Risiko-Polarität‘ für das handelnde Individuum, in der sich die aktuellen gesellschaftlichen Verhältnisse widerspiegeln. Andererseits ist es auch gleichzeitig ein *sozialer Raum*, der - etwa über die Online-Kommunikation bzw. Beratung - die Möglichkeiten bietet, an sich und seiner Persönlichkeit zu arbeiten.

Keywords

Virtualität, virtueller Raum, Individuum, Gemeinschaft, Postmoderne, Internet, Online-Beratung

Autor

- Mag. Dr. **Karlheinz Benke**, MAS
- (Reform)Pädagoge, Supervisor, Coach & Organisationsberater (ÖVS)
- ausgebildeter Online-Berater, Erziehungshelfer, Wirtschaftsmediator und Trainer
- ab dem SS 2006 ist er Lehrbeauftragter der FH Campus Wien zum Themenfeld "Online-Beratung"
- Das generelle Interesse von Karlheinz Benke an Raum-Zeit-Phänomenen vor dem Hintergrund menschlichen Handelns findet seinen Ausdruck in zahlreichen Veröffentlichungen. Die virtuellen Räume von Kindern bildeten dabei bereits in seiner Dissertation „Geographie(n) der Kinder...“ einen eigenen Schwerpunkt. Zudem war K. Benke maßgeblich an der Tagungskonzeption und -veranstaltung von [F1] - Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und online-Kommunikation“ (Wien, 27. September 2002) beteiligt, die als „Meilenstein der Online-Beratungsgeschichte“ (Dipl.-Psych. F. Eidenbenz) im deutschen Sprachraum gesehen wurde. Als Absolvent des deutschsprachigen Lehrgangspilots „online.beratung“ (wienXtra-ifp, November 2004) sowie in seiner Masterthesis vertiefte er sein Interesse an der gegenwärtig wahrnehmbaren ‚neuen Mensch-Raum-Beziehung‘.
- **Kontakt:** Schlossweg 14/3
A- 8734 Großlobming
Tel: (+43) 0 35212 44186
eMail: <mailto:karlheinz.benke@gmx.at>

„Was sich sowohl in der Wirtschaft als auch in der Politik abzeichnet, sind die Auswirkungen einer grundlegenden Veränderung des kulturellen Codes auf globaler Ebene. Wir haben, traditionell gesprochen, mit einer Veränderung des Menschenbildes zu tun, zu dessen Kern die digitale Vernetzung gehört. Wir sind dabei, nicht nur Raum und Zeit, sondern auch Geschichte und Freiheit, Gesellschaft und Individuum, Gesundheit und Krankheit, Kultur und Natur, Kunst und Religion, Politik und Wirtschaft, Wissenschaft und Philosophie, im Horizont der digitalen Technik neu zu denken.“
CAPURRO (2003:4)

0. Gesellschaft, Raum und (ein ‚neuer‘?) Mensch

Es ist noch nicht sehr lange her, im Zeitalter der **‘Moderne’** sozusagen, da gestaltete sich das Leben jedes Einzelnen zwar nicht unbedingt leichter, aber dennoch gravierend ‚anders‘. Was sozial und ethisch ‚richtig oder falsch‘ ist (vgl. LEVINAS 1996), gaben weltliche wie geistliche ‚Autoritäten‘ (Lehrer, Pfarrer etc. – und dies in fast ausschließlich männlicher Form!) weiter oder ordneten dies einfach an.

Dasselbe Szenario des Geführt-Werdens wurde über eine Autoritätsgläubigkeit in den häuslichen Bereich übertragen und fand auch seine Fortsetzung im Arbeitsleben, wo eben der Arbeitgeber sagte, ‚wo’s lang geht‘. Es gab quasi-autoritäre ‚Orientierungshilfen‘ zur Bewältigung des Lebensalltags, deren Funktion lange Zeit nicht hinterfragt wurde bzw. tabu waren.

Doch innerhalb weniger Jahr(zehnt)e ist in unseren postindustriellen Staats- und Gesellschaftsgebilden alles anders geworden. Der Mensch (in) der **‘Postmoderne’** - die diese markante Umbruchsphase beschreibt - sieht sich plötzlich verschiedensten hochkomplexen Herausforderungen einer immer unübersichtlicher erscheinenden Welt gegenüber gestellt (vgl. LYOTARD 1994, WELSCH 1994).

Das wohl signifikanteste Zeichen dieser postmodernen Gesellschaft ist **‚Beschleunigung der Lebensrhythmen‘** (VIRILIO) und die damit verbundene Rasananz gegenwärtiger Entwicklungen. Diese überholen sich etwa im wirtschaftlichen Bereich nicht selten selbst, sodass sich permanent Innovation an Innovation reiht, und die Menschen selbst oftmals nur noch als auf den Begriff ‚KundInnen‘ reduziert und als solche wahrgenommen werden.

Diese ‚Sich-selbst-Überholgeschwindigkeit‘ - und dies ist paradoxerweise absolut unökonomisch - zwingt wiederum dazu, einzelne Zwischenprodukte als KonsumentIn zu ignorieren und sie zu überspringen (wofür es sogar den eigenen Begriff des ‚frog-leaping‘ gibt).

Die daraus erkennbare **Kurzlebigkeit** greift allerdings in allen Bereichen des Alltags Platz und sorgt über das Resultat der **Instabilität** für eine **individuelle und gesellschaftliche Verunsicherung**. Der Trend, dass es nicht länger einen Trend gibt und das einzige Stabile die Veränderung ist, greift in das Private ebenso ein, wie in das Berufliche und macht für das Individuum verschiedene Maßnahmen der (Gegen)Steuerung notwendig, um die Realität besser und sich vollziehende Prozesse leichter verstehen zu können.

Zur Unübersichtlichkeit gesellen sich Hilflosigkeit und Verletzlichkeiten; Trainings und der Verkauf von Print-Ratgebern boomen, die Landschaft selbsternannter ExpertInnen und Coaches (klingt auch wirklich besser, als LehrerIn für Erwachsene) wird in Analogie zu den indi-

viduellen Lebensentwürfen zumindest vielfältiger und bunter (um nicht ‚schriller‘ zu sagen): Typ-, Farb- und StilberaterInnen sind nur ein Ausschnitt des ‚persönlichen LehrerInnen-Spektrums‘, die einem (schon wieder) einmal mehr sagen (müssen), wo es lang geht‘. Und die konkreten Auswirkungen auf die Individuen in selbigem System in der sich gegenwärtig umbrechenden Gesellschaft lassen nicht auf sich warten.

In Anlehnung an postmoderne Philosophen eines LYOTARD (1994), BAUDRILLARD (1994) und FOUCAULT (1991) kann betreff gegenwärtiger Bedingungen hierzulande (verkürzt) festgehalten werden:

Der Mensch der **pluralisierten Gesellschaft** heute sieht sich mit einer steigenden Anzahl von Handlungsoptionen konfrontiert und verknüpft diverse Motive werden mit ebenso diversen Handlungselementen, woraus wiederum höchst differente Lebensentwürfe hervorgehen – welche als gemeinsamen Nenner ihre **Unterschiedlichkeit** haben.

Auf sich allein gestellt ist und bleibt im Zuge einer pluralisierten Gesellschaft jenes ‚Individuum‘, das seinen persönlichen Weg im ‚**Individualisierungsprozess**‘ ganz einfach erst selbst suchen muss, will es im Leben bestehen bzw. sich von Anderen abheben (vgl. BENKE 2004).

Die daraus entstehenden ‚Bastelbiographien‘ bzw. ‚Patchwork-Identitäten‘ (BECK 1996) tragen für das Individuum allerdings zweierlei gegensätzliche Eigenschaften in sich: nämlich über die ‚**Wahlmöglichkeit**‘, die diese Differenzen in sich bergen, nicht nur einen **hohen Freiheitsgrad**, sondern als **Gefahrenpotential** gleichzeitig das **Risiko** der ‚Abhängigkeit‘ bzw. Kontrolle.

Damit einhergehende Unsicherheiten in einer **plural konstituierten Wirklichkeit**, die ‚die‘ Wahrheit als solche nicht vorsieht (vgl. FOERSTER & PÖRKSEN 1999), zeigen sich für den Menschen darin, dass vieles (nebeneinander) gleich gültig ist und es ergo **viele Wahrheiten** gibt, die zu leben sind. Allerdings – und hier beginnt sich der Kreis wieder zu schließen – entfallen mit dem Infragestellen traditioneller Autoritätskonstrukte wie Schule, Religion u.a. gleichzeitig die gesuchten Anker- und Orientierungshilfen, die sagen, woran man sich zu orientieren hat, wie etwas getan werden kann‘ und dergleichen mehr.

Als umso einschneidender müssen von den (nach Überblick) ‚suchenden Subjekten‘ in diesem Kontext die Möglichkeiten der **Neuen Medien** wahrgenommen werden, die individuell völlig neue Perspektiven versprechen.

Die diesbezüglich zweifellos revolutionärste Neuerung in postmodernen Gesellschaften wurde in den letzten Jahr(zehnt)en stufenweise mit jenen Technologien geschaffen, die den Zutritt in die *Quasi-Ersatzräume* der Realgesellschaft ermöglichen: in **virtuelle Räume**. Auf die Fernseh-Ära folgen PC-Spiele und ein (in unseren Breiten) ‚relativ‘ freier Zugang zum **Internet**, ‚dem‘ Medium schlechthin, das mit dem Cyberspace das **neue Lebensgefühl der Virtualität** zu vermitteln, aber auch wecken vermag.

Und wenn auch dem Medium Internet im ersten Anlauf sehr oft reflexartig Oberflächlichkeit, Distanz und Abstraktion zugeschrieben werden, so ist es aber auch ein ‚*sozialer Raum*, der aus einem ‚relationalen Netzwerk von Kommunikationen‘ (PATEAU) besteht, ein vieldimensionales Gebilde, das durch Interaktionen, Emotionen, persönliche Nähe und Distanz, sowie durch gemeinsam geteilten Sinn definiert wird“ (DEBATIN 1997:3).

Mit dieser Sichtweise, nämlich einer gemeinsamen Sinnstiftung des Sozialen im Hintergrund, können sich die Perspektiven zu dieser **Form gelebter Virtualität** grundlegend verschieben.

Was ist also das Revolutionäre dieser *virtuellen Räume* und der Netz(werk)e, die sie aufspannen?

„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)

Und diese virtuelle Realität ist geprägt von den vielfältigen Möglichkeiten eines *entgrenzten Raumes* – verkürzt auch oft **Cyberspace** genannt. Seine Endlosigkeit vermittelt zunächst den Eindruck bzw. hinterlässt das **Gefühl des Entrückt-Seins**, von Unkonkretem, von Flüchtigkeit und Oberfläche. Und es wirkt auf den ersten Blick fast so, als ließe diese Unendlichkeit kaum wirklich Bezugnahme und Beziehungsbildung zu.

Denn auch ‚hier‘ in der Virtualität muss das Individuum als Parallele zur ‚Realgesellschaft‘ erst seine eigenen Erfahrungen machen, neue Kontakte knüpfen u.v.a.m. Was Realität wie Virtualität wiederum gemeinsam haben, ist die Tatsache, dass mit den neuen Fragen und Herausforderungen, die sich stellen, auch **neue, zusätzliche Unsicherheiten** auf den Plan treten.

Sich somit bietende *Handlungsspielräume* – im Sinne von nutzbaren Nischen – bekommen insofern Gewicht, als sich über die Netzaktivitäten nicht nur die eigenen Lebenssituationen und sozialen Kontexte verändern (lassen) können, sondern auch die Persönlichkeit der Menschen selbst eine andere wird, denn: Im Netz kann das Ich mit einem Mal Viele sein. Eine Person mit vielerlei Identitäten, die es allesamt ausleben kann; und dies verstanden entweder als **Chance** im Sinne eines „*Trainingsraum[s] zur Reife*“ (KNATZ 2004:2, kursiv K.B.) oder als **Risiko** in Form einer ‚multiplen Identität‘ (vgl. HACKING 1999) als Ergebnis eines ‚Zuviels‘ an Chancen, in denen das Individuum das Gleichgewicht zu verlieren droht und aus der Mitte fällt. Eine solcherart ausgeprägte multiple Identität definiert sich über das „Vorkommen zweier oder mehrerer deutlich voneinander unterscheidbarer Persönlichkeiten in einem einzigen Individuum, von denen jede jeweils zu einem bestimmten Zeitpunkt dominiert“ (HACKING 1996:17).

Ist dieser Persönlichkeitsstatus erreicht, setzt sich allerdings – wie bereits gesagt – der Kreislauf der Suche nach Orientierung, Halt und Hilfe vor dem Hintergrund der ‚Chancen-Risiko-Polarität‘ wieder in Bewegung: Rat(schläge) und **Beratung** sind allerdings nunmehr nicht bloß (nach)gefragt, sondern werden vom handelnden Subjekt geradewegs (ein)gefordert... in **Real-Life (IRL/offline)** und immer stärker auch im **Virtual-Life (VR/online)**.

Diese **Virtualität** oder **virtuelle Realität**, die *virtuellen Räume*, der **Cyberspace** und last but not least das **Internet** als ihr Medium wie Element, sie alle sind (in einer grob vereinfachten

Form von Gleichsetzung) Gegenstand vorliegender Betrachtungen. Sie in ihren Wechselwirkungen mit dem Individuum als handelndem Subjekt ...

„Communico ergo sum“
GUGGENBERGER (2000:253)

1. Virtualität: What it is? What is it? It is...

Virtualität – und dies mag im postmodernen Zusammenhang durchaus verblüffen – ist kein ausschließlich (post)modernes Phänomen. M. WERTHEIM hat bereits in den 90er Jahren darauf hingewiesen, dass Virtualität bereits in einigen Gemälden GIOTTO angelegt ist. Sie findet bei diesem großen Maler insofern ihre Vollendung, als er es versteht, „die Illusion *architektonischen Raumes*“ zu schaffen und damit den Besucher „in *geheime Räume* hinter der Bildebene“ in eine Welt zu (ver)führen, die es nicht gibt (vgl. WERTHEIM 1996, kursiv K.B.). Und in eben diesem Sinne sind Virtualität bzw. *virtuelle Räume* auch heute noch aufzufassen.

Allerdings liegt m. E. ein ganz wesentlicher Unterschied darin, dass diese gemalten *virtuellen Räume* eines Giotto und anderer Größen doch weitgehend abstrakt und inkonkret, also: unerfahren, blieben, da sie – im ganzen Gegenteil zur Virtualität heute – nicht emotional be- und gelebt wurden und nicht Teil des Alltags waren. Sie wurden lediglich (und bestenfalls) als Kunstwerke wahrgenommen. Woraus sich auch schon folgende **Hauptthese** skizzieren lässt:

(Auch virtuelle) Räume sind stets ein/e individuelle/s Konstrukt(ion), an die Emotionen (Wünsche, Phantasien, Ängste,...) gekoppelt sind und an die sich Emotionen untrennbar binden. **Virtualität ist demnach nicht nur Lebensraum, sondern zugleich auch Lebensraumgefühl.** Auch wenn letztere Tatsache sehr oft von den handelnden Personen selbst unregistriert bleibt.

Wo(rin) jedoch liegen die Besonderheiten, die Grenzen von Virtualität im Alltag? Was machen etwa deren Möglichkeit zur Nutzung von *Freiräumen*, ja: *Spielräumen*, mit den UserInnen und ihren Persönlichkeiten? Haben Emotionen und Beziehungen einen Platz im *virtuellen Raum*? Wie werden sie erlebbar und inwiefern wirken sie sich – bzw. die gemachten Erfahrungen damit – auf die Online-Beratung aus?

„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. Internet – vernetzte Virtualität

Ganz einfach gesagt ist das **Internet** oder eben ‚das Netz‘ ein ‚ortloser Ort‘ an dem sich Menschen treffen, miteinander kommunizieren/interagieren, Geschäfte abschließen, Gruppen bilden, Botschaften senden, sich oder etwas präsentieren usw. Und es ist für viele als Parallelwelt zur Realität eine „Heimstatt für Menschen“ geworden, denn es besitzt „einige einzigartige Vorteile: Es beseitigt die logistischen Schwierigkeiten von Raum und Zeit“ (DYSON 1997:11), indem die Informationen – ‚zumindest theoretisch‘ – schneller fließen (können) und die Distanz als Parameter der Geographie aufgehoben scheint. Alles ist in Bewegung, in ständigem Transport und unter dem Aspekt von permanenter Beschleunigung (vgl. VIRILIO’s Dromologie) zu sehen: eines ‚immer-noch-schneller‘.

Und dieses ‚zumindest theoretisch‘ bedeutet für **Raum und Zeit** zweierlei. Das Internet scheint lediglich **theoretisch raumlos**, denn die Netze des www umspannen die ganze Welt. Seine ‚raumlosen‘ Netze tragen dazu bei, dass unterschiedliche **Qualitäten von Räumen** wie etwa verschiedene Kulturen, Zeitzonen etc. sichtbar werden. Womit plötzlich aus dem Gegensatzpaar ‚Uniformierung-Differenzierung‘ ein klassisches Ambivalenzpaar wird: das Netz uniformiert nicht nur, sondern lässt auch Unterschiede erkennen.

Desweiteren erscheint das Netz auch nur **theoretisch blitzschnell** – und zwar insofern, als bspw. ein Mail zwar high speed gesendet werden kann, daraus jedoch kein Rückschluss auf den Zeitpunkt des Öffnens des Mails gewonnen werden kann, denn wann es gelesen wird, ist eine ganz andere Sache. Was allerdings mit dieser Bruchteile-von-Sekunden-Schnelligkeit verschwindet, ist der **Faktor des ‚Warten müssens‘**, respektive die (Vor)Freude die wir vielleicht noch als ‚Christkindl-Effekt‘ aus einer ‚guten alten Zeit‘ kennen, denn:

„Wir sind Zeugen einer ‚fast foodisierung aller Lebensbereiche‘ – allenthalben das Angebot der schnellen Bissen, die mit zunehmender Freude und Behändigkeit konsumiert werden; der Ersatz geordneter (Essens-)Abläufe durch rasche Häppchen, und das wirklich in vielen Bereichen des alltäglichen Lebens. Keine mühsamen Bildungsprozesse, sondern schnelle Informationshappen, weil die dynamische Gesellschaft keine Menschen mehr braucht, die etwas *wissen*. Keine langwierigen Argumentationen, vielmehr zählen der rasche Sager, das hübsche Bild, die undurchdachte Idee. Keine schwierigen persönlichen Beziehungen, die entwickelt werden und an denen gearbeitet wird, sondern rasche Begegnungen und Verbindungen, die jederzeit wieder gelöst werden können. Keine Dauerhaftigkeit und Langsamkeit, sondern Flüchtigkeit, Unverbindlichkeit und Beschleunigung. Keine reifenden Identitäten und Persönlichkeiten, sondern heitere Kompositionen von Unvereinbarem, ‚außengesteuerte‘ Menschen, die sich nach Gelegenheit anders darstellen. Keine Muße, sondern Hektik. Kein Ringen um Erkenntnis, sondern Bemühung um das Erringen von Aufmerksamkeit. Keine Aussagen, sondern Gags. Keine dingfest zu machende, einzuklagende Solidarität, sondern flüchtige, luftige Betroffenheit. Keine ernsthaften Bekenntnisse, sondern eventhafte Deklamationen. Kein gelingendes Leben, sondern bestenfalls gelingende Momente. Das und anderes suggeriert die *McGesellschaft*...“ (PRISCHING 1999:8f.)

Vermutlich aber – und dies scheint ein wesentlicher Aspekt zu sein – sind wir uns dabei der weit reichenden Konsequenzen dieser Beschleunigung für unseren Gefühlshaushalt und des damit verbundenen ‚**Fehlens des Warten-Müssens**‘ noch gar nicht richtig bewusst. Es scheint – vor allem für die @-Generation – so normal geworden, dass alles ‚immer und überall und sofort‘ verfügbar ist. FreundInnen, Bekannte, Tipps und Tricks, Informationen, Ratschläge unundund... und wenn nicht IRL, dann eben IVL...

Dies bedeutet, das neben den Raumkoordinaten somit auch die Zeitkoordinaten neu konstituiert werden: „*Virtual Reality läßt die Zeit implodieren*. Das *Jetzt* erobert die Vergangenheit und die Zukunft. Überall ist Gegenwart“ (GUGGENBERGER 2000:20).

Was jedoch auch dieses ‚postmoderne semper et ubique‘, das gegenwärtige Immer und Überall, wiederum für die Wahrnehmung von Distanz und Nähe, für die Gefühlswelt, die Beziehung und für die eigene Auffassung bezüglich Selbstverständlichkeit(en) respektive für den

Umgang miteinander ausmacht, scheint auch von den handelnden Personen selbst weitgehend unreflektiert zu bleiben.

Doch: Ist dies nicht seltsam und etwas gänzlich Neues für die individuelle **Welt der Emotionen**? Das Gefühl von Oberflächlichkeit und Beziehungslosigkeit, Flüchtigkeit und Abstraktion, das Ende tief(er)greifender Auseinandersetzungen? Denn die plötzliche „Beschäftigung mit der Virtualität bedarf keinerlei spürbaren Handelns, keines schöpferischen Akts [...] es besteht [k]ein Kontakt zur greifbaren Realität. Anstelle dessen wird der Schirminhalt gelöscht, das Spiel durch einen Klick beendet“ (BENKE 2005a:319). Sich selbst wegzuklicken, einfach nicht mehr da zu sein, nie wieder an diesen Ort respektive an diese Site zurückkehren zu müssen, bedarf einer geänderten Sicht- und Zugangsweise hinsichtlich des sozialen Miteinanders, der Kommunikation und Interaktion.

Was bedeutet es für den/die Einzelne/n, wenn keine Spur des eigenen Weges mehr sichtbar ist? Hängt dies nicht auch mit seinem Selbstverständnis und seiner Biografie zusammen, wenn die Konsequenzen seines eigenen Handelns nicht unmittelbar erfahren werden können, keine Rückmeldung im Sinne eines verdutzten Gesichtsausdrucks, einer emotionalen Geste etc. erfolgt? Wenn die Kommunikation miteinander nicht physisch nebeneinander, sondern nur noch psychisch gleichzeitig – und dies in immer höherem Tempo – erfolgt?

Ist das vorherrschende Gefühl, sich entlang der Achsen eines ‚Zuviel‘ und ‚Zuschnell‘, eines ‚Sofort‘ und ‚überall‘ inmitten einer „Zuvielisation“ (GUGGENBERGER 2000:18) zu bewegen, nicht jenem sehr ähnlich (oder ist es nicht genau das?), dass ein ‚Getrieben-Sein‘ beschreibt und mit Überforderung und Reizüberflutung einhergeht? Stress, der sich nach einem Ausgleich sehnt, der Hilfe und Unterstützung braucht – ob im Fitness Studio für den Körper, oder bei ExpertInnen in der Beratung?

Fakt ist und bleibt, dass die Konsequenzen dieses *neuen Lebensraum(gefühl)s* plötzlich neue Zeit- und Raumkoordinaten erhalten haben, entlang derer es sich zu orientieren gilt:

„Vor allem die Ortlosigkeit, die Überwindung der ‚territorialen‘ und ‚geographischen‘ Trägheit kennzeichnet das Zeitalter der ‚Beschleunigung‘. Wer in diesem Zeitalter zu Hause ist, darf nicht seßhaft sein. Er muß sich tragen lassen vom Wellenkamm der Zeit. Für den, der sich ‚auf der Höhe der Zeit‘ bewegt, wird es unwichtig, irgendwo zu sein. Je flüchtiger das Territorium, umso gewisser die Zeit; je ortloser die Existenz, umso unbeirrter und hoffnungsgewisser heftet man sich der stets aufs Neue enteilenden Zeit an die Fersen [...] Die Gemeinsamkeit dieser sich abzeichnenden Revolution der neuen Technologien scheint zu sein, dass sie – ganz allgemein gesprochen – den Raum überwinden, die Ortsbindung aufheben. Sie machen *Teilhabe ohne Anwesenheit* möglich. Die Möglichkeit der anwesenheitsfreien Partizipation verändert alles von Grund auf; nichts mehr ist, wie es war! Entscheidend ist nicht länger, dass die Akteure den Ort gemeinsam haben, entscheidend ist, daß sie an der nämlichen Zeit partizipieren“ (GUGGENBERGER 2000:12f.).

Dieses ‚aus-der-Entfernung-dabei-sein‘ macht aus Raumgenossen nunmehr zu Zeitgenossen. Man ist mit einem Mal in einem Zeitalter zu Hause, fühlt sich ihm zugehörig und nicht länger einer Örtlichkeit: **die emotionalen Bezüge einer ‚Ortsbindung‘ verlieren an Bedeutung, da die aus erster Hand erfahrene Welt schrumpft. Zeit ist die neue Heimat.**

Bemerkenswert dabei ist die Herausbildung eines soziologischen Musters, das mit der „Depotenzierung des Raumes, die Trennung vom physischen Ort und sozialen Erfahrungsterrain“ (GUGGENBERGER 2000:21) beschrieben werden kann und bedeutet, dass Orte, Räume und Regionen immer weniger ‚primär‘ erfahren. Copy, Pastiche und Simulation ersetzen als Sekundärerfahrungen in dem Maß die Realität des Alltags, als sich die eigene Wirklichkeit aus der Lebenswirklichkeit zurückzuziehen beginnt.

Kommunikationssysteme wie die Handy- und Internet-Netzwerke lösen ebenfalls über ihre Flüchtigkeit das Be- und Erleben von *sozialem Raum* ab bzw. ergänzen das soziale Miteinander. (Nicht zuletzt deswegen, weil sie sich in ihren zeit-räumlichen Bedingungen und Wirkungen ähneln).

Kommunikation folgt der Gesprächstiefe, Beziehung und (offene) Partnerschaft ist der fast logische Nachfolger von Liebe; allerdings gerade so lange, bis sich ein Zustand von Orientierungslosigkeit inmitten von Übermaß und der Mega-Auswahl einstellt. Einem ‚allen-nah-ist-niemandem-nah‘ folgt wiederum die Sehnsucht nach tieferen sozialen Bindungen und damit verbunden auch verschollen geglaubten Werten. Diese Sehnsucht nach Nähe wird dann wiederum als ‚lebenswert‘ eingestuft, wenn jener Prozess, der Unruhe und Verwirrung für das Individuum stiftet, überwunden ist. Denn die Suche nach Halt und Unterstützung in vielerlei Zusammenhängen hat bereits genug Energie gekostet.

2.1. Vielfalt und Unterschiedlichkeiten – besondere Aspekte vernetzter Virtualität

Selbst wenn die Zugänge zu *virtuellen Räumen* im Kontext mit den technischen Möglichkeiten als eine Errungenschaft unserer jüngsten Vergangenheit gelten, so sind sie nicht länger eine Domäne der **Jüngeren und Jüngsten** unter uns. Den TV- und Game-Boy-Welten der Kinder folgten umgehend Internet und Cyberspace durch die Jugendlichen und der **jüngeren Erwachsenengeneration**. Interessanterweise – oder vielleicht doch erwartungsgemäß? – war die Hemmschwelle gegenüber der Virtualität bei der **Generation 50plus** am höchsten. Hier dauerte der Wechsel von der Realität in die Virtualität am längsten. Nunmehr sind jedoch auch sie präsent, wovon etwa ein ständiges größeres Fortbildungsangebot mit verschiedensten Schwerpunkten in Richtung Neue Medien zeugt.

Es ist davon auszugehen, dass – ohne sich jetzt auf spezielle Untersuchungen stützen zu wollen – dass die Nutzung von Internet und anderen virtuellen Kommunikationstechnologien unter den angesprochen UserInnengruppen eine sehr unterschiedliche ist. Es gilt also für das Netz als *ausgelagerten Lebensraum* festzuhalten: **‚die‘ Zielgruppe gibt es nicht, weil es ‚den/die UserIn‘ nicht gibt.**

Ganz im Gegensatz zu den Jugendlichen ist die Zielgruppe 50plus ganz offensichtlich eine, die trotz ihrer finanziellen und zeitlichen Ressourcen von ExpertInnen wie der Öffentlichkeit eher stiefmütterlich wahrgenommen wird. Über deren differenzierte Bedürfnisse, ihre Spuren im Netz gibt es vergleichsweise wenig(er) Informationen.

Hingegen steigert die Vielfalt, die die *virtuellen Räume* Kindern und Jugendlichen bieten, gewiss die Bandbreite deren Interaktionen. Zu bedenken ist dabei allerdings, dass dabei nicht selten die Qualität und Tiefe der Auseinandersetzungen darunter leidet, also emotionale Wirkung zeigen kann und der Quantität zum Opfer fällt.

Ebenso wenig vergleichende Untersuchungen wie sich der Altersgenerationen-Troika ‚Jung-Mittel-Alt‘ widmen, widmen sich einer inneren Differenzierung in ‚**ÄnfängerInnen-Fortgeschrittene-Profis**‘.

Zugleich bedeutet der Rückzug von Kindern in die Virtualität aber auch, reales Terrain aufzugeben. Ihre ‚Seinsbeweise‘ verlagern sich mit dem Verlassen des *Realraums* in die virtuellen Netze – sie schreiben sich in ihnen ein, sind dort für jedermann/frau sichtbar, und werden damit (ohne sich dessen bewusst zu sein) auch dechiffrierbar (vgl. BENKE 2005a:350).

Spannend auch die Frage, ob sich die **Angebote** im Netz immer eindeutig dem **Profit oder Non-Profit-Bereich** zuordnen lassen. Oftmals scheinen die Grenzen sehr verschwommen und nur durch einen Blick ins Impressum verschafft UserInnen zunächst einmal Klärung. Cui bono? Wem nützen etwa Pop-Ups auf der Site xyz, fließen dabei Gelder hin und her oder sind sie Medium ein und derselben EigentümerInnen?

Wieviele Adressen hat der/die durchschnittliche UserIn und mit wievielen verschiedenen **Identitäten** will er/sie damit spielen?

Aber auch: In welcher/n **Gemeinschaft/en** bewegen sich UserInnen (mit diesen unterschiedlichen Identitäten)?

2.2. Gemeinschaft und/oder Isolation

Gemeinschaften oder Communities sind soziale Einheiten, in denen Menschen leben, arbeiten oder spielen. So verstanden kann das Netz gemeinschaftsstiftend wirken, da es nicht auf direkte Kontakte und Sichtbarkeit des Gegenüber angewiesen ist. Ein gemeinsamer Zugang zum Netz und ein Thema reichen, um eine Gemeinschaft ins Leben zu rufen.

Umgekehrt aber bietet gerade diese Leichtigkeit auch eine Möglichkeit, aus den bestehenden Lebenskontexten ihrer sozialen Gemeinschaft auszubrechen. So kann ein/e UserIn Mitglied in vielen Gemeinschaften sein – je nach persönlichen Interessen und Neigungen.

Die Frage ist allerdings, für wie lange? Was führte sie dort hin und was hält sie dort (oder auch nicht)? Wodurch erhalten sich diese Communities? Sind es die coolen Web-Adressen, die respektierten Rules, die ModeratorInnen, die Themen, die UserInnengemeinde(n), die FreundInnen/Bekanntes ‚dort‘? Ist es der Schutz der Privatsphäre, die Möglichkeit zur Anonymität, ein vorherrschendes Grundvertrauen untereinander?

Zweifelsfrei gilt, dass etwa die Möglichkeiten zur **Anonymität** (Mangel an konkreter Identität) und **Pseudonymität** (gefälschter Name) von den UserInnen/Ratsuchenden sehr geschätzt werden. Beide werden nach DYSON (1997:297 bzw. 321ff.) vor allem dann als Schutz des Ichs wahrgenommen, wenn...

- es um Probleme geht, die Dritte betreffen und dazu ein breites Forum an Statements erwünscht ist
- Ideen ausprobiert werden sollen, die nicht mit der Person in Verbindung gebracht werden sollen
- andere Identitäten ausprobiert werden wollen (bspw. Geschlechterrollen-Wechsel)

- auch ‚dumme Fragen‘ gestellt werden dürfen
- Gesinnungs- und Leidensgenossen gesucht werden
- u.a.m.

Vieles deutet aber auch darauf hin, dass sich die Freund- und Gemeinschaften aus der Realität in ähnlichen Konstellationen und mit ähnlichen Gewohnheiten auch in die **Netzwerke der Virtualität** zurückziehen (vgl. DYSON 1997:50) – was allerdings nicht ausschließt, dass sie sich nicht doch (noch schnell) in der Virtualität ein Date organisieren, um sich dann IRL zu treffen.

Kurioserweise scheint es – gerade bei der Zielgruppe der Jugendlichen – schon beinahe einfacher zu sein, sich virtuell zu treffen, da man weiß ‚wer-wann-wo‘ online ist. Und es ist fast schon eine Selbstverständlichkeit, nicht nur am Handy sondern auch Online permanent erreichbar zu sein. Man kennt die Orte des Aufenthalts im Freundeskreis so wie man den Cliquentreffpunkt und die Uhrzeit kennt, wo man sich trifft. Allerdings können mit einem Mail oder einem Posting können in Sekundenschnelle sehr viel mehr Bekannte erreicht werden, als mit mühsamen und kostenintensive(re)n Telefonaten. Die Kommunikation keyboard-to-keyboard (k2k) scheint in diesem Fall der des face-to-face (f2f) den Rang abzulaufen.

Neben der Schnelligkeit, der Verfügbarkeit, scheint aber vor allem für suchende wie surfende UserInnen ein wahrgenommenes, starkes ‚Wohlfühl-Gefühl‘ in bestimmten Communities dafür verantwortlich zu sein, sich diesen anzuschließen und immer wieder an deren **virtuellen Ort, URL** genannt, zurückkehren.

In zahlreichen Web-Gemeinschaften herrscht, wie aus den Meinungen der UserInnen zu entnehmen ist, ähnlich wie unter FreundInnen, guten Bekannten etc. eine offene Haltung, ein amikales, unterstützendes Klima, dem Ausgrenzungen oder Abwertungen fremd sind (vgl. BENKE 2003). Und dies sicherlich nicht nur deswegen nicht, weil ‚hier‘ Moden und Trends nicht zählen können (denn wer sieht schon, wie der/die Andere aussieht oder was er/sie trägt?).

Hier werden Andersdenkende – im ureigensten demokratiepolitischen Sinn – nicht ausgegrenzt, sondern vielmehr in einen bunten Diskussionsprozess in diese neue Form von ‚Peer-Community‘ hereingeholt, ihre Probleme ‚besprochen‘ und im Bedarfsfall gemeinsam Strategien zur Problemlösung entworfen. Die dazu erforderlichen Anlaufstellen, ihre ‚Orte‘ und Adressen sind ihnen bekannt.

Einmal mehr scheint sich also zu bestätigen: „Der ‚natürliche Ort‘ der persönlichen Solidarität findet sich eher *in kleinen Gruppen* als in der großen Gesellschaft“ (PRISCHING 199:127). Hier in diesem überschaubaren Rahmen, als Mitglied einer selbstgewählten Gemeinschaft wächst das **Gefühl des Zuhauseesens**, wie der Sozialwissenschaftler GUGGENBERGER (2000:16) konstatiert, indem er auf emotionale Bindungen verweist: „Für viele ist heute schon der Bildschirm der wichtigste soziale Ort, weil er die überzeugenderen emotionalen Identifikationsangebote bereitstellt“. Jene Nähe, die ein ‚sich-geborgen-fühlen‘ und Vertrautheit weckt, ist offenbar neben einem zielgruppen-adäquaten Angebot ausschlaggebend dafür, wie sehr eine (interaktive) Website als *Aufenthaltsraum* angenommen wird.

Zugleich sind diese physisch dislozierten, *imaginär verknüpften Räume* aber auch eine ideale **Möglichkeit für einen Identitätswechsel** bzw. eine generelle Verheimlichung der persönlichen Identität, und üben über dieses ‚spielerische Element‘ eine eigene Anziehungskraft aus.

Die Leichtigkeit allerdings mit der Online-Gemeinschaften entstehen und die Flüchtigkeit, mit der sie behaftet sein können, sind jedoch auch ihr Hasenfuß: Communities wie die UserInnen selbst können sich vom Rest der Welt abkapseln und von der Realität zurückziehen. Wobei es jedem/r Einzelne/n frei steht, die **Flucht in eine ‚vernetzte Isolation‘**, also ein Alleinsein inmitten von Menschen, anzutreten.

Unterstützung dabei erfahren die UserInnen über die Freiheit zu einem Identitätswechsel als **Chance**, die gleichzeitig nicht ohne **Risiko** bleibt. Denn viele Rollen zu besetzen und dabei die Übersicht und die Kontrolle über sich und sein Handeln zu behalten, ist die Herausforderung schlechthin in diesem **Spiel mit Identitäten**.

Der Reiz des Experimentierens, nach immer Neuem, kann sich auf der anderen Seite bis hin zu einem gefährlichen **Suchtverhalten** in der Virtualität steigern und derart verstärken, dass der einzige Weg aus einem System ohne Widerspruch bzw. Kontrolle nur noch in der Beratung zu finden ist.

Dieses Risiko der **Internet-Sucht/Abhängigkeit**, das sich über die Mitgliedschaft in Diskussions- bzw. Spiel-Communities sowie bei Plattformen zu spezifischen Inhalten analog zu den Interessen des Alltagslebens entwickeln kann, blieb in der Anfangsphase der Netzzeit zunächst öffentlich unbeachtet.

Online- oder Internet-Sucht definiert sich nach dem Netz- und Suchtexperten EIDENBENZ (2004:3) als ein breites Spektrum von Verhaltensweisen und Impulskontrollproblemen, dass...

- „den exzessive Konsum von Chat- und Kommunikationssystemen,
- das stundenlange Spielen und Handeln über das Netz,
- das zwanghafte Suchen nach Informationen im Netz und das Erstellen von Datenbanken,
- das stundenlange Konsumieren von Sexseiten [und]
- die zwanghafte Beschäftigung mit dem Computer an sich“

umfassen kann.

Und wenn auch die relative Zahl von rund drei Prozent der UserInnen im deutschen Sprachraum gering erscheint, so lässt diese doch für Österreich eine Dunkelziffer von rund 50.000 Internet-Abhängigen erwarten. Unter ihnen sind vor allem Jugendliche bis 18 Jahren, Arbeitslose und Alleinstehende als Risikogruppen so sehr betroffen, dass ihnen nur noch therapeutische Hilfe aus ihrer Sucht heraushelfen kann.

Wie EIDENBENZ ebenfalls festhält, haben die meisten von ihnen einen Gutteil „ihre[r] Zeit in *Chaträumen* verbracht und waren fasziniert wie schnell und unkompliziert sie Kontakt fanden, was für sie in der realen Welt viel schwieriger ist“ (EIDENBENZ 2004:3, kursiv K.B.). Lange Zeit ignorierten oder bagatellisierten sie ihre extreme Vorliebe, um nur ja ihre Sucht weiter aufrechterhalten zu können.

Nicht immer jedoch sind die, die den Rat oder die Unterstützung brauchen, auch die die sich im *virtuellen Raum* zu Wort melden. Häufig sind es deren Angehörige, die auch als ‚**Problem-AnrainerInnen**‘ (BENKE 2005b) fungieren. Sie stoßen de facto über den angebotenen Inhalt/das Thema der Webseite zur Community und sind vielfach auch nur am Rande des Geschehens beteiligt. Sie interessieren und informieren sich, partizipieren kaum – nehmen allerdings für sich (und/oder ihre Angehörigen, FreundInnen etc.) das Wichtigste mit.

Eine andere sehr interessante Rolle in der Web-Kommunikation nehmen die **ROPS (Read Only Participants)** oder auch „pseudonyme Mitglieder“ (DYSON 1997:67) ein, die in der Öffentlichkeit zwar ein Schattendasein leben, wenngleich sie zahlenmäßig ganz gut erfassbar sind. Auch sie sind lediglich Randfiguren der jeweiligen Gemeinschaft und insofern keine ‚echten‘ Mitglieder, als sie keinen Namen und auch keine Stimme haben. Sie hängen sich zwar an eine Community-Kultur an, zu der sie sich hingezogen fühlen, tragen jedoch selbst nicht zu deren Status und Entwicklung bei. Sie ignorieren – aus unterschiedlichen Gründen – heraus, dass sich Gemeinschaftlichkeit immer aus einem Anliegen von mindestens zwei Seiten versteht und verabsäumen es auch, diese Kultur mitzugestalten.

Dass aber jede/r Einzelne für eine intakte **Gemeinschaft im Netz** seinen/ihren eigenen Beitrag (ebenso wie IRL) leisten kann, ist vielen UserInnen vielleicht nicht wirklich bewusst. Das Bewusstsein um die eigene Vorbildwirkung, ein ‚mach-nur-das-was-du-auch-verantworten-kannst‘, und ein entsprechender Umgangston bzw. der Grundgedanke, dass hinter allen UserInnen Menschen stecken, sind schon einmal gute Startbedingungen.

In ihren **Grundprinzipien IVL** unterscheiden sie sich – wie nicht anderes zu erwarten – auch kaum von jenen reeller Gemeinschaften (IRL) und können nach DYSON (1997:53) v.a. folgende sein:

- „Jeder Teilnehmer sollte sich darüber im klaren sein, was er selbst geben will und was er zu bekommen hofft. Insgesamt sollten diese Wünsche zusammenpassen, obwohl sie individuell verschieden sein können.
- Es sollte einen Weg geben, festzulegen, wer zur Gemeinschaft gehört und wer nicht – sonst ist die Gemeinschaft insgesamt bedeutungslos.
- Mitglieder der Gemeinschaft sollten das Gefühl haben, dass sie in die Gemeinschaft investiert haben und daß es ihnen deshalb schwerfällt, die Gemeinschaft zu verlassen.
- Die äußerste Strafe in einer starken Gemeinschaft ist die Verbannung, der Ausschluß, die Exkommunizierung, das Exil ... All diese Begriffe bezeichnen den Schrecken, der mit dem Ausschluss aus einer Gemeinschaft verbunden ist.
- Die Regeln einer Gemeinschaft sollten klar sein, und wer sie bricht, sollte dafür gerade stehen müssen.“

Und mit all diesen Regeln ist implizit auch eine weitere Gruppe im Netz angesprochen – eine, die im Verborgenen arbeitet und kaum sichtbar wird: die (Peer)**ModeratorInnen** respektive die (Peer)**BeraterInnen** von Foren, Chats und anderen Plattformen bzw. Kommunikationsformen im Netz. Über sie ist den UserInnen vergleichsweise wenig(er) bekannt, als umgekehrt und auch sie fristen ebenso ein Schattendasein, wenngleich sie die Fäden ziehen und für ‚Rat und Ordnung‘ sorgen.

Sie und ihre Homepages werden verstärkt dann kontaktiert, wenn es im realen Leben nicht mehr zu gehen scheint, wenn kein Ausweg in Sicht ist, eine Hilfestellung erwünscht, ein Problem aufgetreten ist bzw. aufzutreten droht oder einfach eine Information gewünscht ist. Sie und ihre Homepages werden kontaktiert, weil sie immer und überall erreichbar sind, weil sie (in der Regel) einen offenen, niederschweligen Zugang bieten und für die Inanspruchnahme keine Gebühr oder keinen Krankenschein (der Jugendliche von den Erwachsenen einmal mehr abhängig macht) notwendig ist usw. usf.

Wenn's nicht mehr zu gehen scheint und niemand auf die Schnelle helfen kann, spätestens dann hilft das Netz...

„Mensch und Raum sind allerdings zugleich Eckpfeiler jeglicher Beratungsprozesse unter geänderten ‚postmodernen‘ Bedingungen; also auch jener, die in der Realität um die Virtualität ‚als *Handlungs(spiel)raum*‘ erweitert werden.“
BENKE (2005b:5)

3. Das Netz als neuer Beratungsraum

Im Zentrum aller (sozialen) Interaktionen im Netz bzw. in dessen Gemeinschaften steht das handelnde Ich. Es will sich entweder zeigen, selbst vermarkten oder ist auf der Suche nach Etwas oder Jemandem. In den immer öfters auftretenden Lebensumbruchsphasen, entlang deren Reibungs- und Konfliktflächen, scheint es folglich fast nur ‚logisch‘, dass das Individuum auf der **Suche nach Rat und Hilfestellungen** – und dies in *vielen Räumen*, also offline wie online – ist.

Immer mehr – so eine andere, hier getroffene **Grundthese** – scheint gegenwärtig der physische Körper als solcher (Fit- und Wellness, Ernährung, Schönheit, ...) von ‚Brain-Mind-Potentialen‘ als Präsentationsmerkmal des Individuums, des/r UserIn abgelöst zu werden. Damit erfolgt zugleich eine **Verlagerung der ‚Äußerlichkeiten‘ hin zum ‚Inner-Mentalen‘** - und dies in allen Lebensbereichen. Denn will man mit den latent vorhandenen und wahrgenommenen Unsicherheiten in der Lebensführung zurecht kommen bzw. einer lebenslang begleitenden **‚Druck-Konkurrenz‘-Situation** Stand halten können, müssen alle möglichen Mittel ausgeschöpft werden. Womit man fast zwangsläufig gezwungen ist, in seine Persönlichkeitsbildung und/oder Fachlichkeit zu investieren, um diesem Zustand entgegen zu arbeiten. Und dazu wird externe, beratende Hilfe benötigt und auch angenommen.

Vor allen in der Virtualität können sich die Zielgruppen unbürokratisch und anonym Rat holen bzw. meist einfach ihre Gedanken (Wünsche, Ängste, Sehnsüchte etc.) ‚posten‘, kurzum: sich niederschwellig (tw. ohne ‚login‘ bzw. Registrierung ihrer persönlichen Daten) in einer anderen Form von Öffentlichkeit auszutauschen.

Nicht alle UserInnen sind sich in diesem Zusammenhang allerdings der Tatsache bewusst, dass ihre **Texte** dann quasi ‚Öffentlichkeitscharakter‘ haben. Ihre Einträge/Postings in *öffentlich zugänglichen virtuellen Räumen* (Foren, Chats...) sind allesamt...

- schriftlich dokumentiert und archiviert,
- somit nachvollzieh- und kontrollierbar,
- ‚verbalisiert‘ endgültig und schlussendlich klar bzw. damit
- öffentlich mitlesbar wie auch
- rechtlich bindend.

Über die Kombination dieser Besonderheiten ergeben sich auch gänzlich andere, **„neue“ Verantwortungsbereiche im Beratungsprozess** (die auch die BetreiberInnen der Sites betreffen). Denn **das Gesagte/Geschriebene ist und bleibt als Text festgehalten** und im Netz eingeschrieben. Und zwar als deren Spuren – ohne wenn und aber.

Diese **Konzentration auf den Text** in der klassischen Online-Beratung per eMail, in den Foren oder im Chat - sieht man etwa von Chats mit Webcam-Zusatz ab - und das **fehlende, reale Gegenüber** mit seiner Mimik, Gestik etc. bewirken auch, dass der Ausdruck von **Emotionen**, die mittransportiert werden wollen, ein neue Form annehmen (muss). Gefühle und Gemütsregungen können bzw. müssen somit sogar entweder **in Gestalt eines Texts bzw. Bildes** als...

- Akronym (zB. Abkürzung wie CU/See you, ...)
- Soundwort (zB. *hihi*, *grins*, ...)
- Formatierung, Spielerei (zB. Ein Clown <:o)), Großbuchstaben,...)
- Emoticon/emotional icon (Smiley”☺”, Frowney, Winkey, ...)

artikuliert werden.

Akronyme, Soundwörter, Emoticons & Co. symbolisieren eine bestimmte Bedeutung und verleihen jedem Text nicht nur Individualität und Einzigartigkeit, sondern schmücken die textbasierte Kommunikation quasi mit **Emotionen**. Diese Unterstützungssymboliken für UserInnen fordern/bringen bisweilen Kreativität und Phantasie ein, wenngleich sie in ihrer Emotionalität kaum an die f2f-Dialogintensität heranreichen können.

Emoticons selbst bezeichnen als Kunstwort eine Verballhornung aus **„Emotion“** und **„Icon“** und kursieren vor allem unter der Bezeichnung Smileys und werden mit einer Linksneigung des BetrachterInnen-Kopfes gelesen [;-)]. Einige ausgewählte Beispiele sind...

:~)	freundlich/fröhlich/lächelnd
:-(traurig/enttäuscht
;-)	ironisch, das Gesagte ist nicht ganz ernst zu nehmen
;-)	weinen
:-D	lachen/auslachen
<:o))	Clown

Akronyme hingegen sind als **Netzkürzel** zu verstehen, die von ihren UserInnen vielfach bereits zu einer eigenen Art von **„Webjargon“** kultiviert wurden. Sie kommen häufig aus dem Englischen und werden daher gerne international verwendet.

Wird der Text/die Abkürzung zwischen ***Sternchen*** gesetzt, dann unterstützt dies zusätzlich den Geräusch-Aspekt. Beispiele hierfür sind...

mfg, mlg	mit freundlichen / lieben grüssen
cu	see you
faq	frequently asked questions (oft: Einstiegshilfe in eine Site)
asap	as soon as possible
f2f	face to face
k2k	keyboard to keyboard
irl	in real live
lol	laughing out loudly
g, grin	grinsen in allen Varianten
* lächel*	Aktionen werden gerne so gekennzeichnet (bspw. auch *klopf-auf-holz*, *nichtverstehentu*,...)
smile	oder andere Ausdrücke, seufz, kicher, hihihihhi ... geben Gemütszustand wieder

Die Verwendung, Verbreitung und detaillierte Bedeutung der Emoticons und der Akronyme unterstützt allerdings in erster Linie den **Beziehungsaspekt** bzw. spiegelt die Kommunikation in einer Community und als sie die inhaltliche Botschaft in der Online-Kommunikation betont.

Ganz eindeutig gibt auch die Abfassung einer TEXTPASSAGE IN GROSSBUCHSTABEN oder versehen mit vielen Satzzeichen (etwa ????? bzw. !!!!!) Emotionen wieder: etwa ein LASS MICH IN RUHE!!!! wirkt eindeutig und klar (wahrscheinlich sogar fast ein wenig aggressiv).

Was jedoch sind die **Orte virtueller Kommunikation bzw. jene der Online-Beratung**, an denen - mit oder ohne Beteiligung von Emotionen - kommuniziert wird und welche allen Zielgruppen offen stehen?

Als bekannteste Orte im **Ersatzraum der Virtualität** (wenn man eMails selbst nicht als ‚Ort‘ versteht) gelten...

- **Chats** (Netz-Kommunikation in Echtzeit): ge-chattet wird in Chatrooms oder Chat-Foren und in der Regel sind hier auch mehrere TeilnehmerInnen zugelassen. Ein/e TeilnehmerIn verschickt seine/ihre Nachricht, die dann von allen anwesenden und eingeloggt UserInnen gelesen werden kann
- **Foren**: virtuelle Treffpunkte/Plattform aller (möglichen) Zielgruppen zu einem oder mehreren Themen bzw. Schwerpunkten, in denen ebenso die eigene Meinung abgegeben (gepostet) und mitdiskutiert werden kann.
- **IRCs** (Internet Relay Chats): Gesprächsforen, in dem jede/r BenutzerIn einen Kanal eröffnen und Gäste werben kann, die sich so miteinander unterhalten, als befänden sie sich im selben Raum.
- **MUDs** (dt: Vielnutzerkerker): sind digitale Treffpunkte, in denen Menschen anonym miteinander interagieren können, und in denen sie diverse Rollen spielen können. Sie sind stets ein virtueller Treffpunkt, eine Simulation von *verschiedenen Räumen*, in denen eine Vielzahl von AnwenderInnen eigene Charaktere darstellen können. Sie unterscheiden sich in soziale und Adventure-MUDs.

All diesen Orten der Virtualität ist es eigen, dass sich oft 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 Regeln und Gesetzen folgen.

Sicherlich: MUDs und Chats fördern über ihre spielerische Kommunikation und die herrschende Anonymität, die Distanz etc. in weit stärkerem Ausmaß als ‚In Real Life‘- Projektionen und Übertragungen. 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 ‚Identitäts-Workshops‘ nutzen, um sich vielleicht schlussendlich doch intensiver mit andern auszutauschen, um so wiederum mehr von sich selbst und den Themen (und Problemstellungen) aus dem eigenen ‚Real Life‘ einbringen und verarbeiten zu können?

Allerdings gilt es in diesem Kontext das **virtuelle ICH** zugleich vor dem ‚**Nähe-Distanz-Paradoxon**‘ (BENKE) zu warnen, das dem Netz als Wesensmerkmal zugrunde liegt und über jeden Dialog wirksam werden kann. Dieses Paradox bedeutet, dass ‚geographisch sichere Distanzen‘ im weltweiten Netz im UserInnen-UserInnen- bzw. BeraterInnen-UserInnen-Dialog dazu verleiten können, eine ‚neue‘ **Form von Nähe im Sinne von Vertrautheit** wahrnehmen zu wollen bzw. entstehen zu lassen, die realiter ja nicht zwangsläufig vorhanden sein muss und so Idealisierungen eines Gegenübers bzw. Interpretationen und Projektionen fördert, die nicht einlösbar sind.

Gerade dieses Nähe-Distanz-Paradoxon allerdings beschäftigt das Ich des/r UserIn wie auch das des Gegenübers und macht auch den Reiz aus, weiter zu machen. Erreicht dieser distanzierte Beziehungs-Prozess einen Sucht-Charakter, so hätte dieses spielerische Handeln, des Experimentierens in der Virtualität ins Negative umgeschlagen und könnte emotionale wie psychische Folgen nach sich ziehen.

„Behind all internet communication
is people communicating with others...“
BARNES

4. Einfach(e) Schlussgedanken – Schluss endlich!

Das Netz birgt ganz offensichtlich Ambivalenzen, deren **Chancen** und **Risiken** von vielerlei Faktoren abhängen – nicht zuletzt jedoch von den ‚Qualitäten‘, also den Konstitutionen, der UserInnen selbst.

Im Netz sind auch Dinge möglich, die im *Realraum* möglich sind. Vieles zwar mit Abstrichen oder gar nicht – manches besser oder weniger gut bzw. leicht. Die Kenntnis um dessen Struktur verleiht Macht und ermöglicht eine individuelle Selbstdarstellung – wie immer diese aussehen mag. **Virtualität als unendliches Experimentierfeld...**

Wie im realen Leben auch, hängt sehr vieles stark von der Person/Persönlichkeit, der Zugangs- und Sichtweisen des/r UserIn des Internets ab, ob...

- die Wege in den *virtuellen Raum* **Einbahnen** sind, und zwar in dem Sinne, als sie angesichts der Freiheiten die sie versprechen, vielleicht doch nur eher eine Kanalisierung der Perspektive bzw. ein Zurückwerfen an den Start unter anderen Ausgangsaspekten mit sich bringen,

- die **Weiten des Netzes** nicht auch zugleich Fänge sind, die die UserInnen die Kontrolle über sich selbst (vgl. die Masken der Identität, Suchtverhalten etc.) verlieren lassen,

oder ob ...

- die eingeschlagenen Wege **Auswege** im Sinne von Unterstützung, Hilfe oder – wie eingangs erwähnt – eine Plattform zur Präsentation des Ich (vgl. BENKE 2005b) vor dem Hintergrund der realen Verhältnisse sein können.

Vor dem Hintergrund der diskutierten Änderungen hinsichtlich einer neuen Mensch-Gesellschaft-Raum-Beziehung und den daraus resultierenden Auswirkungen auf alle an den Online-Beratungsprozess angeschlossenen UserInnen, möchte ich schlussendlich nochmals die vielfältigen **Chancen** von Online-Beratung zusammenfassen.

Beratung bleibt also längst nicht mehr auf die face2face-Beratung begrenzt. Alternative ‚**Mischformen**‘ von **On- und Offline-Beratung** wie die Telefon-(oder SMS-)Beratung, eine Beratung per Radio oder TV sind bei vielen Zielgruppen gängige Beratungsmedien. Denn nach wie vor haben mehr Menschen ein Telefon/ Handy zur Hand, als unmittelbaren Zugang zum Netz.

Die **Online-Beratung** hat mittlerweile (schleichend) den *virtuellen Raum* erfasst. Einen Raum, indem sich viele höchst unterschiedliche Zielgruppen ‚aufhalten‘ - Zielgruppen die es eben dort abzuholen gilt, wo sie sich aufhalten. Und sei es – so die Vision des Autors – in Analogie zum *Realraum* von eigens dafür ausgebildeten ‚**SozialarbeiterInnen im virtuellen Raum**‘.

Sie **ersetzt viel weniger andere Beratungsformen im Alltag**, als sie einen vergleichsweise **unkomplizierten Einstieg** in eine ergänzend-alternatives Beratungsmedium bietet. In diesem Sinne verstanden, kann **Online-Beratung** auch **kein Ersatz für eine therapeutische Beratung** sein. Vielmehr ist Online-Beratung im Beratungskontext über ihre **Niederschwelligkeit** (anonym, zeitlich-örtliche Unabhängigkeit) als Chance für die Zielgruppen zu sehen, autonom und zum ‚für sie richtigen Zeitpunkt‘ den ersten Schritt in Richtung Ratsuche wagen können. Die Tatsache, dass die UserInnen über die Niederschwelligkeit des Beratungsangebots bereits im Erstkontakt profitieren und somit vielleicht auch die Hemmschwelle gesenkt wird, als nächstes eine ‚reale Beratungstür‘ aufzustoßen, verweist zusätzlich auf den ihr immanenten **präventiven Charakter**.

Schließlich können auch die **unterschiedlichsten Bedürfnissen** der Zielgruppen (jung, alt...) in individueller Form (eMail-Beratung, ExpertInnen-Foren, Chat, Selbsthilfe-Foren – aber auch Newsgroups, Mailing-Listen etc.) aufgefangen werden.

Was aber das Wichtigste ist: **Online-Beratung** zwingt die Ratsuchenden/UserInnen zu nichts, denn sie kann **freiwillig und rund um die Uhr** in Anspruch genommen werden. Und: sie nützt den quasi-anonymen Rahmen auch auf der BeraterInnen-Seite, indem sie sich über die wegfallende Türschwellenangst einen enormen Startvorteil gegenüber der f2f-Beratung verschafft. Und dieser gilt nicht nur für die Betroffenen und die Ratsuchenden selbst, sondern vor allem **auch für zahlreiche Subgruppen** (ROPS, AnrainerInnen), die nicht primäre Zielgruppe sind, dies im Interesse ihrer Angehörigen/Bekanntes jedoch als enorme **Unterstützung** empfinden.

Ob nun als Angehörige/r oder Betroffene/r... Auf eines sollte zu guter Letzt trotz aller Freiheiten, die die Virtualität bieten kann und gerade auf Grund der Möglichkeiten zur Nutzung individuellen *Spielraums* nicht vergessen werden: dass auch in der Virtualität im Gegenüber eine reale Person steckt, auf deren/dessen **Lebensraumgefühle** es eben auch im *virtuellen Raum* Rücksicht zu nehmen gilt...

Literatur

- 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. (2005a): Geographie(n) der Kinder. Von Räumen und Grenzen (in) der Postmoderne. München: Meidenbauer, 428S.
Wesentlicher Bestandteil sind die virtuellen Räume von Kindern/Jugendlichen.
- BENKE, K. (2005b): Über ‚neue‘ Mensch-Raum-Beziehungen eines ‚neuen‘ Beratungsmediums: die Ichs in der Online-Beratung. (Masterthesis ARGE BILDUNGSMANAGEMENT, Wien). Wien: unveröff. Manuskript, 50S.
- BENKE, K. (2004): Das ‚Ich‘ in der Online-Beratung. Chancen, Risiken, Formen und...: 5 Thesen [Abschlussarbeit des Online-Beratungslehrgangs, institut für freizeitpädagogik]. Wien: Manuskript, 15S.
Online-Veröffentlichung demnächst durch das LAJU Wien - MA 13.
- BENKE, K. (2003): Jugendforen als virtuelle Räume (inkl. Orig.Zitaten). In: wienXtra, ed.: [F1] – Bericht zur Fachtagung zu Jugendforen, eMail-Beratung und Online-Kommunikation (27.9.2002). Wien: wienXtra, S.(10)12-16. URL: <http://www.netbridge.at/specials/fachtagung> [2004-11-22].
- CAPURRO, R. (2003): Face-to-face oder Interface? Möglichkeiten und Grenzen der Beratung per Internet, ©2001. In: MÜHREL. E., ed.: Ethik und Menschenbild der Sozialen Arbeit. Essen: Die blaue Eule, S.107-118. URL: <http://www.capurro.de/face.htm> [2005-07-15], 11S.
- DEBATIN, B. (2003): Metaphern und Mythen des Internet. Demokratie, Öffentlichkeit und Identität im Sog der vernetzten Datenkommunikation, ©1997. URL: [http://www.uni-leipzig.de/~debatin/German/NetMet.htm#III.Bernhard Debatin](http://www.uni-leipzig.de/~debatin/German/NetMet.htm#III.Bernhard%20Debatin) [derz. offline [2003-07-24], 6S.
- DYSON, E. (1997): Release 2.0. Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft. München: Droemer-Knaur, 384S.
- EIDENBENZ, F. (2004): Internetsucht: Wenn das Netz wichtiger ist als der Rest der Welt (Unveröffentlichte Zusammenstellung für den Lehrgang [online.beratung] - wienXtra 4/2004). Manuskript, 3S.

- ENGLMAYER, S. I. (2005): Online-Jugendberatung. Eine kommunikationswissenschaftliche Arbeit über eMail-, Chat- und Foren-Beratung. (Diplomarbeit an der Fakultät für Sozialwissenschaften der Universität Wien). Unveröffentlicht, 154S.
- FOERSTER, H. VON, PÖRKSEN, B. (1999): Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker. Heidelberg: C.Auer, 168S.
- 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.
- FOUCAULT, M. (1991): Andere Räume. In: BARCK, K., GENTE, P., ed.: Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig: Reclam, S.34-46.
- GUGGENBERGER, B. (2000): Sein oder Design. Im Supermarkt der Lebenswelten, ©1998. Reinbek: Rowohlt (=SB 60840), 302S.
- HACKING, I. (1996): Multiple Persönlichkeit. Zur Geschichte der Seele in der Moderne, © 1995. München: C.Hanser, 414S.
- KNATZ, B. (2004): Facetten des Ich – Identitäten im Netz, © o.J. URL: <http://www.birgit-knatz.de/IdentNetz.pdf> [2004-06-17], 5S.
- LEVINAS, E. (1996): Ethik und Unendliches. Gespräche mit Philippe Nemo, ©1982. Wien: Passagen (=EP 11), 96S.
- LYOTARD, J.-F. (1994): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht, ©1979. Wien: Passagen (=EP 7), 193S.
- 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.
- PRISCHING, M. (1999): Die McGesellschaft. In der Gesellschaft der Individuen, ©1998. Graz: Styria, 191S.
- SCHACHTNER, C. (2000): Das Datennetz als Lebensraum. In: PSYCHOLOGIE HEUTE (Nr.12), S.36-41. URL: http://www.psychologieheute.de/n_archiv.htm?p1archiv/baum2000.htm [2005-07-15].
- 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].
- WELSCH, W. (1994), ed.: Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Berlin: Akademie, 324S (Einleitung: S.1-43).
- WERTHEIM, M. (1996): Virtuelle Welten im Mittelalter und im Internet. Ehre sei Gott im Cyberspace. In: DIE ZEIT (Nr.22). URL: <http://www.zeit.de/archiv/1996/22/cyber.txt.19960524.xml> [2003-07-24], 2S.