

Das Ich auf virtuellen Pfaden: eine kritische Reflexion computergestützter Ich-Experimente

Schachtner, Christina

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schachtner, C. (2004). Das Ich auf virtuellen Pfaden: eine kritische Reflexion computergestützter Ich-Experimente. *Journal für Psychologie*, 12(2), 130-147. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-17313>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Das Ich auf virtuellen Pfaden

Eine kritische Reflexion computergestützter Ich-Experimente

Christina Schachtner

Zusammenfassung

Zerbrochen sind die alten Erzählungen, aus denen die Menschen Ideen und Sicherheit für ihre Lebensgestaltung zogen. Auf der Tagesordnung steht die Erfindung neuer Erzählungen, in denen eine gemeinsame Wert- und Orientierungsbasis geschaffen wird und die den Subjekten als Identitätskontext dienen. Es gibt einen neuen Ort für die Entwicklung von Möglichkeitssinn: die elektronischen Datennetze. In diesem Beitrag soll diskutiert werden, inwieweit sich computergestützte Diskussionsforen als Bühne für Ich-Versuche eignen und inwiefern solche Versuche psychologisch begleitet werden können.

Schlagwörter

Virtuelle Räume, Kommunikation, Identitätsversuche, Kompetenzen im Cyberspace.

Summary

The individual on virtual paths. A critical reflection upon computer-based experiments

Traditional narratives have been lost. These narratives once offered orientation and security. We need new narratives in which a common value and basis for orientation are created and serve as identity contexts. We need new places to create these narratives. There are new places: computer-based networks. In the following I will investigate whether cyberspace supports the individual's experiments and how psychology can promote these experiments.

Keywords

Virtual space, communication, the individual's experiments, competencies in computer-based networks.

Können Sie sich noch einen Ort vorstellen, an dem wir nicht erreichbar wären? Handys klingeln in Anzug-, Mantel- und Handtaschen (vgl. Lehnert 1999, 90 ff). Wir telefonieren, während wir über die Straße gehen oder auf den Zug warten, beim Essen oder in der Konzertpause. Was wir mitteilen, ist das eine und oftmals banal Klingende, das andere ist die Inszenierung der Verbundenheit. „Ich bin verbunden, also existiere ich“, formulierte Jeremy Rifkin kürzlich die neue Formel der Ich-Bestätigung.

Was ist der tiefere Sinn dieser Inszenierung – ein Wunsch, ein Traum, ein Hilferuf, eine Sucht? Was es auch sei, der demonstrativ in Szene gesetzten Verbundenheit korrespondiert der Schleudersitz jenseits der Welt von Handy und Internet. Nichts mehr ist stabil. Beziehungen, Arbeitsverhältnisse, Zugehörigkeiten sind fragil, zerbrechlich, fragwürdig, dysfunktional, vergänglich geworden. Die Zusammenballung von Kapital, Finanzen, Macht im Zuge der Globalisierung geht einher mit der Zersplitterung sozialer Lebenswelten. Dynamik, Flexibilität, Mobilität beschreiben nicht nur die Handlungsmaximen der globalen Großkonzerne, sie stellen auch die Ligaturen, die Ein- und Anbindungen in unserem Alltag in Frage. Vertreibung ist das konstitutive Element der Gegenwartsgesellschaft, Vertreibung aus gewachsenen Lebensverhältnissen, aus dem Erwerbssystem, aus Heimat und Wohnumfeld (vgl. Negt 1998, 34). Betroffen davon sind alle, ob sie sich der geforderten Dynamik anzupassen vermögen oder an ihr scheitern, wie diejenigen mit geringem Bildungsstand und schlechter Ausbildung oder diejenigen, die zur Migration gezwungen sind, weil sie in ihrem Herkunftsland keine Überlebenschance haben. Für immer mehr Menschen brechen tradierte Sozialstrukturen zusammen und damit einhergehend Sinnzusammenhänge in Form von Werten, Orientierungen, Lebensentwürfen, sozialen Regeln, an die sich Ich- und Wir-Identitäten knüpfen. Verunsicherung, Irritation, Verzweiflung stellen sich auf Subjektseite ein und lassen fragen: Wer bin ich? Wer sind wir? Wer sind die anderen? Wer bin ich als Mutter oder Vater im Verhältnis zu meinen Kindern? Wer bin ich als Chef(in) im Verhältnis zu meinen Mitarbeiter(inne)n? Wer bin ich als Migrant(in) im Verhältnis zu meinen deutschen Nachbarn? Was darf und muss ich erwarten, was muss ich tolerieren? Wer bin ich im Verhältnis zum anderen Geschlecht? Wie können sich Mann-Frau-Beziehungen gestalten, die der Tradition entkommen und doch nicht ins Chaos der Liebe führen sollen? Fragezeichen dieser Art springen uns von allen Seiten an. Die Selbstverständlichkeiten des alltäglichen Lebens haben sich im Zuge des gesellschaftlichen Wandels verflüssigt. Was gestern noch galt, erscheint heute antiquiert, lächerlich, peinlich, unbrauchbar. Die Verhältnisse haben das Subjekt auf die Reise geschickt, auf eine Reise mit vielen Unbekannten und vor allem mit unbekanntem Reiseziel.

Wenn etwas zerbrochen ist, hebt man die Stücke auf und legt sie zusammen, lässt Marguerite Duras einen Protagonisten in einem ihrer Romane sagen

(vgl. Duras 1984, 169). Zerbrochen sind die alten Erzählungen in Form von Ritualen, Werten, Orientierungen, aus denen die Menschen Sicherheiten für ihr Handeln zogen und die den Umgang miteinander regelten (vgl. Benhabib 1999, 68). Auf der Tagesordnung steht die Erfindung neuer Erzählungen; es geht um die Neudefinition und Neugestaltung von Beziehungen, um Vertrauensbildung, um Verbindungen und um Verbindlichkeiten, aus denen Solidarität erwächst. Als soziale Wesen sind wir aufeinander angewiesen. Die Sozialwelt bildet eine unverzichtbare Bedingung unserer Existenz. Wir brauchen die Anregungen durch andere, ihre Fragen, ihre Kritik, ihre Kommentare, um uns als Subjekt zu realisieren. Wir brauchen die anderen, die uns einführen in die Sprache der Worte, der Kunst, der Gestik, der Liebe und mit deren Unterstützung wir diese Sprachen erweitern und verfeinern können (vgl. Taylor 1993, 21 ff.).

Das Zerbrochene gilt es aufzuheben und wieder zusammenzufügen. Aber die Scherben reichen oft nicht mehr aus oder sie passen nicht mehr ineinander. Kulturelle Erneuerung verlangt nach neuen kulturellen Bausteinen und nach neuen Bauweisen, die den Menschen ein neuartiges Gehäuse für die Ausbildung ihrer Identitäten liefert. Kulturelle Erneuerung spielt sich im Spannungsfeld von Suchen, Finden und Erfinden ab.

Die Aufbauarbeit ist kein monologischer Prozess. Kommunikation bildet den Dreh- und Angelpunkt für die Erfindung neuer Erzählungen. Kommunikation ist das Medium, das uns mit anderen verbindet, das unsere Deutungen transportiert und eine Arena für Aushandlungsprozesse konstituiert. Die Vitalität einer Kultur speist sich aus den narrativ ausgetragenen Streitigkeiten zwischen den Generationen, zwischen den Geschlechtern, zwischen Sozialklassen, in denen das Wie und Was kultureller Erneuerung verhandelt wird. Kulturelle Erneuerung lebt aus dem vielwertigen und vielstimmigen Gespräch über soziale und kulturelle Unterschiede hinweg.

Es gibt einen neuen Raum für kommunikative Akte: die elektronischen Datennetze. Inwiefern eignen sich diese Netze als neue zusätzliche Orte für die Erfindung neuer Erzählungen und für die Entwicklung von Identitäten? Um das zu beantworten, müssen wir wissen, welche Art von Medium das computergesteuerte Netz-Medium darstellt. Die Kommunikationswissenschaftlerin Irene Neverla wählt zur Charakterisierung des Netzmediums ein Bild: das Rhizom. Ein Rhizom ist ein unentwirrbares unterirdisches Wurzelgeflecht. Kennzeichen des Rhizoms sind Vernetztheit, Heterogenität, Vielheit, permanente Veränderung (vgl. Neverla 1998, 18 ff.). Während der Telegraf Informationen nur von Punkt zu Punkt vermitteln konnte, haben Computer die Speicherung von Informationen dezentralisiert und stellen sie mittels vernetzter Datenbanken allen Netzuser(inne)n gleichzeitig zur Verfügung (vgl. de Kerckhove 1999, 123). Es entstehen elektronische, vielfach miteinander vernetzte Straßen, auf denen wir uns in Sekundenschnelle durch die Welt bewegen. „Where do you want to go today?“, lautete der Werbeslogan von Microsoft, der uns auf den communication high-way locken sollte. Weltweit haben derzeit ca. 580

Millionen Menschen einen Zugang zum Internet (Quelle: <http://www.net-sizer.com/>). Im Februar 2003 waren 32,45 Millionen (50,5 % aller BürgerInnen) Deutsche im Alter von über 14 Jahren online (Quelle: @facts). Immer breitere Bevölkerungsschichten machen sich das Netz-Medium verfügbar. Mitte der 90er Jahre war der typische Internet-User männlich, hatte Abitur und war ca. 20 bis 30 Jahre alt. Die Alterspyramide hat sich inzwischen verflacht. Die einst stärkste Altersgruppe im Internet, die 20–30-Jährigen wurde von den 30–40-Jährigen überholt (6,17 Mio zu 8,53 Mio), die Frauen haben aufgeholt; ihr Anteil lag im Februar 2003 bei fast 43,1 % (Quelle: @facts). Der Anteil der Personen mit abgeschlossener Lehre/Ausbildung stieg, während die prozentualen Anteile der Nutzer(innen) mit Universitätsabschluss seit dem Frühjahr 2001 stagniert (Quelle: <http://www.w3b.org/ergebnisse/w3b11/demographie/html>).

Die Zahl derjenigen, die in computergestützten Diskussionsforen, Mailinglisten, Chats, MUDs¹ oder per E-Mail kommunikative Beziehungen eingehen, steigt weltweit. Die Online-Sphäre entwickelt sich für immer mehr Menschen zu einem Lebensort, an dem sie sich treffen, plaudern, streiten, diskutieren, kooperieren, flirten und sich verlieben. Wir bezeichnen das, was wir im Netz tun mit denselben Begriffen, mit denen wir unser Verhalten jenseits des Netzes kennzeichnen und suggerieren damit, dass wir im virtuellen Raum dasselbe tun. Doch wir befinden uns im Netz auf einer besonderen Bühne. Wenn wir erkennen wollen, ob sich diese Bühne eignet für die Erfindung neuer Erzählungen, die der Identitätsentwicklung dienen, dann müssen weitere Fragen beantwortet werden, nämlich: Welchen Bedingungen ist die Kommunikation auf dieser Bühne unterworfen? Welche Chancen offerieren die virtuellen Pfade und mit welchen Risiken konfrontieren sie das Subjekt?

Welches Interesse kann die Psychologie an solchen Fragen haben? Psychologen und Psychologinnen sind Mitgestalter(innen) individueller und gesellschaftlicher Wirklichkeiten sowohl dort, wo sie analysieren und Wissen über die Wirklichkeit produzieren als auch dort, wo sie praktisch tätig sind als Berater(innen), Therapeut(inn)en, Mentor(inn)en. Es kann ihnen nicht gleichgültig bleiben, wie sich die virtuellen Lebensorte entwickeln, welche Menschenbilder in die technische Infrastruktur eingelagert sind, was sich Menschen vom Netz-Medium erhoffen dürfen und was sie befürchten müssen, wogegen sie sich wappnen müssen. Was also bedeutet es, unterwegs zu sein auf virtuellen Pfaden? Was bedeutet es, als suchendes und hoffendes Subjekt im Netz zu agieren? Ich werde diese Fragen im Folgenden zu beantworten suchen, indem ich die Besonderheiten computergestützter Kommunikation herausarbeite, wobei ich sowohl auf vorhandenes kommunikationspsychologisches Wissen

¹ MUDs entstanden an der englischen Universität Essex. Richard Bartle und Roy Trubshaw, zwei Studenten, programmierten einen virtuellen Abenteuerspielraum, den sie Multi-User-Dungeon (MUD) nannten.

als auch auf empirische Ergebnisse eigener computerpsychologischer Studien zurückgreife und diese beiden Wissensquellen zu einander in Beziehung setze. Ich beanspruche nicht, das gesamte Spektrum der Besonderheiten zu diskutieren, wohl aber die im Hinblick auf die Konstitution von Identität und deren soziale Verankerung zentralen Besonderheiten. Die Ausführungen beziehen sich auf folgende computergestützte Kommunikationsformen: Mailinglisten, Chats, MUDs, E-Mail, Diskussionsforen.

1. Alles wird Text

„Sobald ich etwas von mir gebe, gebe ich etwas von mir“ (Schulz von Thun 1986, 99), sagt uns der Kommunikationspsychologe Schulz von Thun. In computergestützten Datennetzen kann ich nur das von mir geben, was sich in Worte und Zeichen fassen lässt. Es sind meist schnell hingeschriebene Worte und Zeichen, der Fließtext in einem Chat animiert zu schnellen Reaktionen, aber auch in anderen Internetanwendungen wie in Mailinglisten oder beim E-mailen gibt das schnelle Wort den Ton an. Es ist ein geschriebenes Wort, aber es klingt oft wie ein Zuruf, spontan, nicht lange hin- und hergewälzt, schnörkellos, sehr direkt und daher zuweilen irritierend. Netzkommunikation ist eine Kommunikation zwischen Schreiben und Sprechen, von der Bremer Forschergruppe um Thomas Leithäuser als „Schreibsprechen“ (Leithäuser u. Leicht 2001, 43) charakterisiert. In einer norwegischen Studie über die Internet-Nutzung von Mädchen wurde der sogenannte meeting-place, an dem sich die Mädchen zum stundenlangen Chatten trafen, als der beliebteste Ort im Netz ausgemacht (vgl. Håpnes u. Rasmussen 1999). Das elektronische Geplauder diente den Mädchen dazu, ihr Zur-Frau-Werden zu reflektieren, kollektive Erfahrungen mit Freundinnen zu machen, aber sich auch ihre Autonomie zu beweisen. Sie gestalteten das Internet als soziale Arena, in der sie eine grenzüberschreitende Mädchenkultur etablierten. Übereinstimmend mit den Ergebnissen dieser Studie erweist sich der computergestützte Kommunikationsraum in der laufenden eigenen Studie ‚E-Network, Kommunikation und Gemeinschaftsbildung in virtuellen Mädchen- und Frauenräumen‘² als existenziell wichtiger Ort für Mädchen. Sie nutzen ihn zur Suche nach neuen Sinnzusammenhängen, aus denen sich Lebensperspektiven ableiten lassen, ein Suchprozess, der sich in der Regel kontrovers gestaltet (vgl. Schachtner u. Welger, i. E.).

² Die Untersuchung wird vom Deutschen Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert, Projektleitung: Univ. Prof. Dr. Christina Schachtner, Projektmitarbeiterinnen: Bettina Duval Dipl.-Psych, Andrea Welger Dipl.-Päd.

Die Notwendigkeit, alles in Worte fassen zu müssen, was wir mitteilen wollen, kann uns wechselseitig bewusster machen, was wir fühlen, denken, ahnen, wie diese Chatterin erklärt: „... dass man eigentlich im Chat der Emotion des anderen Partners viel bewusster ist als im wirklichen Leben (...), man sieht es halt wirklich schwarz auf weiß“ (Leithäuser u. Leicht, 25). Schwarz auf weiß eröffnet die Chance, mich selbst und den anderen klarer zu sehen, besser zu verstehen, aufmerksam zu werden für leise Töne. Aber was ist, wenn die durch Worte suggerierte Eindeutigkeit nicht stimmt? Unsere Gefühle sind meist mehrdeutig, unser Denken ist oft widersprüchlich. Eindeutige Worte spiegeln uns selbst und anderen eine möglicherweise nicht vorhandene Sicherheit vor, die zwangsläufig irgendwann zerplatzt. Enttäuschungen, Zorn, Rachegefühle sind vorprogrammiert.

Was in der Sprache, die nur aus Worten besteht, fehlt, ist die körperliche Dimension. Wir tauschen im Netz-Medium keine Blicke, kein Achselzucken, kein Stirnrunzeln, kein Lächeln, keine Berührungen aus. „Nicht so schlecht!“, erklärte in einer eigenen Studie eine fast blinde Studentin und engagierte Netz-Userin. Ihre Meinung beruht auf der Erfahrung, dass sie jenseits des Netzes immer nur als die Blinde mit dem Hund wahrgenommen wird. Im Netz aber ist sie eine junge Frau mit vielen Interessen, die anderen zeigen kann, was mit Blick auf die Behinderung verstellt ist, ihre Wünsche und Ansprüche an das Leben, die sie mit anderen gemeinsam hat. Sie hat die Möglichkeit, unsichtbare Seiten ihrer Persönlichkeit ins Gespräch einfließen zu lassen, woraus sich neue, ihr bis dahin verschlossene Beziehungsmuster ergeben (vgl. Schachtner 2002, 95).

Diese positive Erfahrung ändert nichts daran, dass der Augenschein das wechselseitige Verstehen erleichtert. Unsere Blicke, Bewegungen, Gesten kommentieren unsere Worte, sie relativieren, sie nehmen ihnen die Schärfe oder sie betonen sie. Mit Hilfe unseres Körpers und seiner Bewegungen können wir Mehrdeutigkeiten aufrechterhalten, die manchmal für die Klarheit einer Beziehung wichtig sind. Ohne unseren Körper auskommen zu müssen bedeutet, dass uns tendenziell die Botschaften vorenthalten bleiben, die sich körperlich vermitteln. Das betrifft häufig die Beziehungsebene mit der möglichen Konsequenz, dass wir unser ‚Beziehungsohr‘ in der Netzkommunikation besonders sensibilisieren und jede Äußerung unseres Gegenübers prüfen, ob sie nicht etwas über die Beziehung aussagt. Schulz v. Thun würde sagen, dass wir uns auf die ‚Beziehungslauer‘ legen und taub werden für alle Botschaften, die sonst noch ankommen (vgl. Schulz von Thun 1986, 46). Aus einer weniger problematisierenden Perspektive betrachtet, könnte man ein solches Verhalten als Suche nach neuen Strategien der Situationsdefinition interpretieren. Hierzu ein Beispiel, das von einer jungen Netzuserin stammt. Reagiert eine Kommunikationspartnerin im Netz auf ihre Begrüßung nur mit ‚Ja, hallo!‘, so signalisiert das für die Netzuserin schlechte Laune ihres Gegenübers. Eine Reaktion dagegen wie ‚Ach, hi! Ewig nicht gesehen; wie geht’s dir?‘, deutet sie als Aus-

druck guter Laune. Die Aufmerksamkeit für das Wie der Kommunikation erweist sich hier als Versuch, den Charakter der Beziehung zu erspüren (vgl. Schachtner/Welger i. E.).

2. Wir begegnen uns losgelöst von den Verbindungen und Verpflichtungen des Lebens offline

Die Art und Weise, wie wir offline miteinander kommunizieren, speist sich aus dem soziokulturellen Kontext, der ein Sammelsurium von kulturspezifischen Denk- und Sprechgewohnheiten, Wertvorstellungen und Konventionen ist. Kultur ist eine vorentscheidende Instanz, die uns sagt, was wir in einer Situation tun und nicht tun dürfen, was wir erwarten können, was unhöflich ist (vgl. Lenke, Lutz u. Sprenger 1995, 69f.), ob es in einer Situation ‚drin‘ ist, über Persönliches zu sprechen, ob bestimmte Verhaltensweisen bedrängend wirken oder gerne gesehen werden (vgl. Schulz von Thun 1986, 179).

In der Netzkommunikation bleiben die soziokulturellen Kontexte, aus denen heraus agiert wird, für die Kommunikationspartner(innen) wechselseitig häufig unsichtbar. Selbst wenn im Verlauf einer Kommunikation mehr über den Kontext des anderen in Erfahrung gebracht wird, es bleibt ein beschriebener Kontext und nicht ein sinnlich wahrgenommener. So bleibt dieser Kontext blass als Prüfungsinstanz, Korrektiv, Schutzwall.

Wozu führt das? Zu größerer Offenheit, hat die Bremer Forschergruppe festgestellt (vgl. Leithäuser u. Leicht 2001, 25). „Anonymität öffnet den Mund“, erklärte eine Chatterin. Den Chat nutzen ihrer Ansicht nach viele Leute, um ihre Gefühle auszudrücken und sie stärker auszudrücken als offline, weil man keine Verpflichtung damit eingeht (vgl. ebd.). Nicht wissend und auch nicht wissen wollend, was den anderen jenseits seiner Netz-Existenz ausmacht, können sich in computergestützten Kommunikationsräumen rasch intensive Gefühle füreinander entwickeln (vgl. Schachtner 2001, 305). Der fehlende Kontext beflügelt die Phantasie, die den Traummann oder die Traumfrau herbeizaubert. Doch nicht selten wird aus dem Spiel Ernst, die Gefühle verlangen nach Kontinuität und Verbindlichkeit. Nun wird wichtig, was zunächst unbeachtet blieb, die räumliche Entfernung, die kulturellen Differenzen, das andere Leben jenseits des Netzes mit seinen Forderungen und Verpflichtungen.

Die Einbindung der Kommunikationspartner(innen) in spezifische kulturelle Milieus bewirkt, dass die Welt von jeweils unterschiedlichen Standpunkten

aus wahrgenommen wird (vgl. Hartung 1998, 63 ff.). Niemals nehmen wir identische Plätze ein, auch jenseits des Netzes nicht. Doch verknüpft im Cyberspace, können wir uns das weniger deutlich machen; wir wollen es uns vielleicht auch nicht deutlich machen, weil wir damit die Gemeinsamkeit in Frage stellen (vgl. Liedke 1998, 210). Differenzen, die nicht wahrgenommen oder nicht anerkannt werden, produzieren Störungen mit dem Risiko, dass das Gespräch abbricht. In einer Beratungssituation online dagegen, könnten solche Störungen willkommen sein, um unterschiedliche Sichtweisen auf die Dinge herauszuarbeiten. Die Beratung im Internet ist ein neues Feld für psychologische Beratung, die auf zunehmende Resonanz stößt (vgl. Janssen 1998). Die katholische Telefonseelsorge in Köln ging bereits im Sommer 1995 online. Der Kreis derer, die das Beratungsangebot in Anspruch nahmen, steigerte sich pro Halbjahr um ca. 100 %. Das Angebot sprach insbesondere alleine lebende, berufstätige Personen zwischen 20 und 29 Jahren an; Männer waren unter den Ratsuchenden stärker vertreten (55 %) als Frauen (42 %) (vgl. Frank 1998, 110 ff.). Die Ratsuchenden brauchen im Internet weder ihr Geschlecht, noch ihre Stimme preisgeben. Diese Anonymität senkt die Hemmschwelle für Menschen, die genau dosieren wollen, was sie zeigen. Außerdem kann die Online-Beratung von gehörlosen- und schwerhörigen Menschen in Anspruch genommen werden, die über die Telefonseelsorge nicht erreicht werden.

3. Bühnen ohne Ende für das Spiel mit Identitäten

Suchen und ausprobieren wurde in einer Studie als wichtiger Topos im Leben junger Erwachsener festgestellt (vgl. Zoll 1989, 222). Die Moderne hat das Subjekt auf die Reise geschickt, indem sie ihm die Sicherheiten entzogen hat, auf deren Boden sich Lebensstile und Identitäten entwickeln konnten. Das Suchen, Anhalten, Experimentieren und Weitersuchen ist dem Entzug tradierter Ordnungen geschuldet, aber auch Ausdruck des Wunsches, Identität jenseits vorgegebener Regeln und Rituale zu entwerfen. Die 18–35-Jährigen, so schreiben Autoren dieser Generation, sind zu Ich-Bastlern geworden (vgl. Goebel u. Clermont 1997, 182). Sie wollen kein Ich von der Stange, kein Leih-Ich, kein Fertighaus-Ich. Sie verstehen Identität vielmehr als Projekt, das nach vorne hin offen ist.

Identität basiert auf Kommunikation, wird in ihr und durch sie geschaffen (vgl. Zoll 1993, 142). Welche Chancen bietet die Netzkommunikation für Identitätssuche im Sinne eines Spiels mit Möglichkeiten?

Arlie, ein amerikanischer Student, ist regelmäßiger MUD-Spieler. Als solcher schlüpft er immer wieder in einen neuen Charakter, den er selbst konstruiert. Für die Konstruktion eines Charakters braucht er etwa 3 Stunden.

„Aber dieser Jemand ist“, – so sagt er – „ein Teil von mir“ (zit. n. Turkle 1995, 260). Das Internet bietet vielfältige Bühnen für Identitätsexperimente. Neben den Online-Rollenspielen eignen sich Chatrooms für Selbstinszenierung und Identity-Switch. Zunehmend wichtig ist, wie ich in einer eigenen Untersuchung feststellen konnte, die Homepage als Selbstgestaltungsprojekt. Franz, ein 32-jähriger Pädagogikstudent, sitzt in einem selbst gezeichneten Bild lächelnd vor seiner Homepage. Das Bild ist die visualisierte Antwort auf die Frage, was für ihn der größte Lernerfolg in einem Uni-Seminar war. Die Homepage dokumentiert die eigene Präsenz im Netz, eine für alle Welt sichtbare Präsenz (vgl. Schachtner 2002, 44 f.). Ein anderer Student schildert, dass er wechselnde Texte und Bilder aus dem Internet zur Konstruktion seiner Homepage nutzt wie Computertypen, Automarken, Sportarten und Sportartikel oder wechselnde Links setzt als Ausdruck seiner sich verändernden Persönlichkeit; er kommentiert: „Ich bin ja nicht jemand, der statisch ist, sondern ich entwickel’ mich ja weiter und krieg’ neue Impulse und ich mein’, es ist natürlich schön, wenn die dann auch auf der Homepage mit erscheinen.“ Das Identitätsprojekt Homepage wird zu einem Entwicklungsprojekt (vgl. Schachtner 2002, 100). Mit der Homepage wird eine Spur zur eigenen Person gelegt, eine für alle Welt sichtbare Spur. „Es ist menschlich“, findet eine dritte Studentin, „dass man seine Spuren hinterlassen möchte in der Welt und deshalb ist es auch menschlich, eine Homepage ins Netz hängen zu wollen“ (vgl. ebd., 99).



Die eigene Homepage als der große Schritt

Im frühen 19. Jahrhundert wurden in Paris überall Spiegel aufgestellt. Es war eine Zeit, in der das Wort Subjektivität kreiert wurde. Der Spiegel verbürgte dem Subjekt nicht nur seine Präsenz, sondern auch seine Potenz (vgl. Konersmann 1991, 36). Er lieferte damit die Anerkennung, ohne die ich Identität nicht realisieren kann.

Anerkennung ist die ständige Begleitmusik der Selbstbehauptung. Es ist der eigene Blick, der uns als der andere Blick im Spiegel entgegenkommt. Das Paris des frühen 19. Jahrhunderts mit seinen vielen Spiegeln ist dem Internet mit seinen wechselnden Identitätsbühnen vergleichbar. Im Unterschied zur Spiegelstadt Paris bietet das Internet ungleich mehr Optionen für Identitätsentwürfe, in denen sich nicht nur der eigene Blick reproduziert. Ob per Homepage oder als Schreibtext im Netz präsent, wir setzen uns vielen Blicken und vielen Stimmen aus. Sowohl das Wissen um das Auditorium als auch die möglichen Reaktionen aus diesem Auditorium in Form von Kommentaren, Kritik, Lob fördern die Kreativität. Amy Bruckman kennzeichnet die Identitätsprojekte im Netz als künstlerische Projekte, die einen neuen Begriff von Kunst etablieren. Es ist keine Kunst im Sinne eines einzigartigen Akts, der unverkennbar einem Schöpfer zuzurechnen wäre; es ist vielmehr eine kollaborative Kunst, die entsteht im wechselseitigen Stimulieren, Ideenspinnen, Ermutigen, Korrigieren und Bestätigen (vgl. Bruckman 2000, 215).

Das Internet lockt mit vielen Bühnen und mit der Möglichkeit, mal die, mal der zu sein, mit konträren Verhaltensweisen zu spielen und zu erleben, was sie jeweils auslösen. So lerne ich mit Optionen zu jonglieren und Grenzen zu überschreiten, was für die Entwicklung einer Identität, die sich auf unübersichtlichen Lebenswegen zurechtfinden soll, unverzichtbar ist. Andrew F. Wood und Matthew J. Smith heben das Internet als besonders attraktiven Identitätsraum hervor, weil man Identitätsexperimente besser kontrollieren könne als im Face-to-face-Kontakt (vgl. Wood u. Smith 2001, 55). Auf der Basis seiner Netzrecherchen verweist Waldemar Vogelgesang auf zwei markante, unter Jugendlichen beliebte Inszenierungstypen. Zum einen ist es für Jugendliche attraktiv, sich als jemand zu inszenieren, der man im realen Leben nicht sein darf, z. B. der Böse (vgl. Vogelgesang 2000, 248). Ein 25-Jähriger begründet dies damit, dass er wissen wolle, wie es sich anfühlt, der Böse zu sein, um sich bewusst von dieser Rolle wieder abzusetzen (vgl. Schachtner 2002, 98). Zum andern wechseln Jugendliche nach Vogelgesang im Internet gerne das Geschlecht (vgl. Vogelgesang 2000, 249). Die Anonymität kann genutzt werden, um sich über die Grenzen der Geschlechterordnung hinweg zu setzen mit dem Effekt, wie ein 23-jähriger User berichtet, zu erfahren, was es heißt, ein Mann zu sein, indem er im Cyberspace testet, was es heißt, eine Frau zu sein (vgl. Schachtner 2002, 82 f.).

Identitätsexperimente dieser Art sind gleichwohl und dann riskant, wenn die verschiedenen Identitäten voneinander abgespalten werden, wenn einmal die eine, einmal die andere Identität von der ganzen Person Besitz ergreift. Identitätskompetenz heißt daher nicht nur, mit verschiedenen Identitäten spielen zu können, sondern auch, diese Identitäten miteinander kommunizieren zu lassen, Kohärenz herzustellen z. B. durch die Geschichten, die ich über mein Leben erzähle, durch Körpererfahrung, durch das Setzen von Zielen, die dem Leben Sinn und Zusammenhang geben (vgl. Bilden 1997,16). Das Suchen

muss mit dem Finden in eine Balance gebracht werden. Die Herstellung von Kohärenz beschreibt eine Entwicklungsaufgabe, die sich zukünftig in psychologischen Beratungssituationen und therapeutischen Settings verstärkt stellen wird.

4. Neue soziale Bindungen und Einbindungen

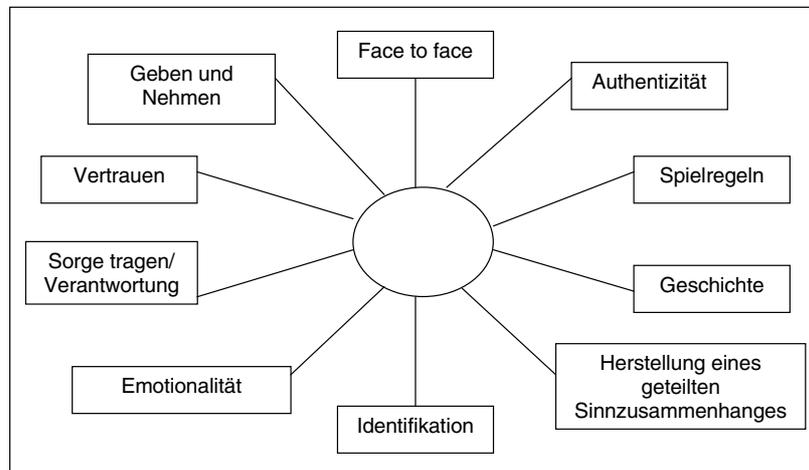
Am 21. Mai 2001 schrieb die 11-jährige Lauri im Online-Kummernetz für Kinder (<http://www.kummernetz.de>): „Meine Eltern lieben sich nicht mehr. Mama ist Alkoholikerin, das ist wohl der Hauptgrund. Nach unzähligen Streitereien zieht mein Papa jetzt weg. Ich habe wegen der Trennung schon zweimal die Schule geschwänzt. Ich bin völlig fertig. Bitte helft mir! Was soll ich tun?“ In den nächsten Tagen bekommt Lauri viele E-Mails u. a. von Angi, die schreibt: „Ich denke, du kannst das schaffen, Lauri! Gib nicht auf und rede mit deinen Eltern darüber! Wenn du das nicht kannst, dann sprich mit anderen Leuten, denen du vertrauen kannst, z. B. einer Lehrerin! Nur Mut, Lauri! Deine Angi P.S. Du kannst mir gerne schreiben, wenn du das möchtest“.

Inwieweit eignen sich die Neuen Medien dazu, neue soziale Verbindungen und Verbindlichkeiten herzustellen, die ein Gegengewicht bilden zur Erosion der sozialen Netze, in die die Menschen traditionell eingebunden waren. Die an die Menschen der Moderne gerichtete Erwartung, mobil und flexibel zu sein, erlaubt es häufig nicht, sich an einem Ort allzu lange niederzulassen, was eine Voraussetzung für die Entstehung sozialer Netze ist, aus denen Vertrauen erwächst. Die Logik der Vernetzung steckt bereits in der technischen Infrastruktur der Neuen Medien. Doch welche Art sozialer Vernetzung erlaubt das technische Netz? 57 % der in der Bremer Untersuchung befragten Chatter glauben, dass man über das Netz „intensive Beziehungen zu anderen Menschen aufbauen kann“ (Leithäuser u. Leicht 2001, 21 ff.). Sie sehen im Netz erweiterte Beziehungsoptionen, da Alter, Aussehen, Wohnort für die Herstellung von Beziehungen eine untergeordnete Rolle spielen. Als positiv betonen sie auch, dass niemand in der Online-Diskussion unterdrückt wird, weil er zu leise oder zu wenig energisch spricht; jeder Text steht vielmehr gleichberechtigt neben dem anderen.

Howard Rheingold, der Schöpfer eines Systems von Computerkonferenzen, in denen permanent weltweit interessierende Fragen und Ereignisse besprochen werden, betrachtet die elektronischen Datennetze als neue Nachbarschaften (vgl. Rheingold 1994, 104 f.). Man trifft sich im Netz wie auf einem Marktplatz, erkundigt sich nach dem Wohlbefinden, äußert sich zum Wetter, beantwortet Fragen. Der Inhalt solcher Gespräche ist unwichtig; wichtig ist das Ritual, das besagt, es ist alles in Ordnung, du kannst beruhigt sein (vgl. Lenke

1995, 125f.). Solche bestätigenden Rituale geben den Beteiligten Sicherheit; aus ihnen kann – wenn diese anfangen, etwas füreinander zu tun – Gemeinschaft entstehen. Gegenseitigkeit in virtuellen Räumen ist, wie das eingangs zitierte Beispiel dokumentiert, nicht unmöglich. Kinder, Jugendliche, Frauen, Behinderte, alte Menschen haben angefangen, das Netz als Plattform für Selbsthilfeprojekte zu gestalten. Für jede dieser Gruppen gibt es speziell auf deren Lebensinteressen zugeschnittene, untereinander verlinkte Diskussionsforen. In diesen Foren werden Informationen gegeben, Fragen gestellt, Erfahrungen ausgetauscht, Ratschläge erteilt, aktuelle Weltereignisse diskutiert. Femity beispielsweise, ein im Jahre 2000 in Deutschland entstandenes Frauennetz, versteht sich als Plattform zum Wissens- und Erfahrungsaustausch zu beruflichen, politischen und privaten Themen. Unter der Rubrik ‚Job und Karriere‘ wurde im Januar 03 über Wochen hinweg über das Erleben drohender Arbeitslosigkeit und wie man eine solche Situation meistern kann, diskutiert. Zuhören, Verstehen, Akzeptieren, Beraten bildeten die Elemente in diesem Diskurs.

Netzwerke können nicht als fertiges Produkt etabliert werden; sie müssen entstehen. Unter bestimmten Bedingungen kann, wie in der Untersuchung ‚E-Network‘ herausgefunden wurde, eine Community entstehen (vgl. Schachtner 2003, 1227):



Konstitutive Bedingungen einer computergestützten Community

In allen untersuchten Netzen bildet das ‚Geben und Nehmen‘ das Kernstück der für die Community unverzichtbaren Elemente. Die Win-win-Situation garantiert, dass das Netz für alle attraktiv bleibt. Der Gewinn reicht von me-

dientechnischen Ratschlägen und empfangener Sympathie über alltagspraktische Tipps bis zur Vermittlung von Aufträgen und daran geknüpften ökonomischen Gewinn.

Online-Netze versprechen, eine Ergänzung, manchmal eine Alternative zu erodierenden Netzen jenseits der Neuen Medien zu sein; aber sie sind auch von besonderen Gefahren flankiert. So ist es ungleich schwieriger, im Netz Beziehungen zu klären. Schon deswegen ist es schwieriger, weil dies nur durch Worte geschehen kann, durch tendenziell eindeutige Worte, die die Nuancen und Zwischentöne nicht vermitteln, die im Vergleich zu einem Blick im Face-to-face-Kontakt Gefühle meist nur unzureichend auszudrücken vermögen. Gemeinschaft ist eine Sache des Kopfes und des Herzens. Wenn die Herzensangelegenheiten so schwierig zu regeln sind, kann es sein, dass Beziehungen plötzlich abgebrochen werden. ‚Nichts Langfristiges!‘ ist ein verführerisches Motto auch in elektronischen Datennetzen, zumal das Ausklinken aus Kontakten unproblematisch ist. Unter einem neuen ‚Nickname‘ kann man sogar als ein(e) andere(r) wiederkommen und ein neues Spiel beginnt. Aber vielleicht ist die Sorge um die Kurzlebigkeit von Online-Beziehungen eine bald überholte Sorge. So sehr wir uns heute Dauer und Stabilität wünschen, so wäre es doch möglich – gibt die Literaturwissenschaftlerin Gertrud Lehnert zu bedenken –, dass eine Evolution eingesetzt hat, die im Laufe von ein oder zwei Generationen eine neue Mentalität hervorgebracht hat, eine Mentalität, die sich nicht mehr an Dauer orientiert, die potentiell stets im Aufbruch ist und in diesem Aufbruch selbst die Sicherheit findet, die uns noch im Angekommensein zu liegen scheint (vgl. Lehnert 1999, 109). Menschen mit dieser Mentalität sind nicht auf überdauernde soziale Netze angewiesen; ihnen genügen Netze, die ihnen für eine begrenzte Zeit Aufenthalt gewähren.

5. Was Online- und Offline-Erfahrungen miteinander zu tun haben

Welchen Stellenwert können elektronische Datennetze in unserem Leben offline gewinnen? Sie konstituieren eine eigene Realität, von der es keinen Sinn hat zu sagen, sie sei weniger ernst zu nehmen als die Realität jenseits des Netz-Mediums. Menschen verlieben sich im Netz, streiten, bekämpfen sich, verletzen sich, versöhnen sich und meinen es ernst. „Es ist nicht möglich, zwischen Gefühlen online und im ‚richtigen Leben‘ zu trennen. Gefühle sind Gefühle, da gibt’s für mich keinen Unterschied“, schrieb mir kürzlich ein 44-jähriger Chatter. Ähnliches berichtet Waldemar Vogelgesang über MUD-Spieler. Die Spielfreaks sprechen nicht von virtuellen Als-ob-

Erlebnissen, sondern beschreiben „die lange Nacht am Monitor als tatsächlich erlebtes Abenteuer“ (Vogelsang 2000, 252).

Elektronische Datennetze sind kein abgrenzbarer Ort, keine exklusive Welt, kein Getto. Wenn wir uns fragen, ob sie sich als Plattform für die Erfindung neuer Erzählungen eignen, so müssen wir uns fragen, welchen Einfluss sie auf das Leben außerhalb nehmen können.

Führen gelungene Online-Beziehungen zu einer Reduktion von Beziehungen offline? Das befürchten der Bremer Studie zufolge die Wenig-Chatter, die Viel-Chatter dagegen behaupten das Gegenteil (vgl. Leithäuser u. Leicht 2001, 31). Letztere werden bestätigt durch die vorletzte Shell Studie, in der sogenannte Heavy User mit technikabstinenten Jugendlichen (12–24-Jährige) hinsichtlich ihres Sozialverhaltens verglichen wurden. Heavy User besitzen ein Handy, einen Computer und nutzen mindestens 3 Stunden pro Woche das Internet; Technikabstinente haben kein Handy, keinen Computer und bleiben dem Internet fern. Heavy User sind den Ergebnissen zufolge wesentlich stärker in soziale Strukturen eingebunden als Technikabstinente; ihre Soziabilität liegt nicht unter, sondern über dem Durchschnitt, sie sind starke Verfechter gesellschaftlicher Teilhabe, sind alles andere als ausländerfeindlich und verbringen ihre Freizeit häufiger als die Technikabstinenten mit deutschen und ausländischen Freunden (vgl. Fritzsche 2001, 213 ff.).

Nicht selten entstehen Freundschaften im Netz, die offline fortgesetzt werden. Begeistert berichteten Mädchen in der erwähnten norwegischen Studie von der Möglichkeit, per Internet Kontakte in alle Welt zu knüpfen, die nicht auf das Internet beschränkt bleiben müssen. „If you hit it off with somebody and manage the language, perhaps you could visit them. You could invite them to come here or go visit them if you get to know them“, erklärt eines dieser Mädchen (zit. n. Håpnes u. Rasmussen 1999, 19 f.). Der ‚blind date‘ ist ein bekanntes Unternehmen und beschreibt das erste Treffen zwischen Menschen, die bislang nur online miteinander verbunden waren, sich nicht gesehen, nicht gehört, nicht gerochen haben. Natürlich kann ein solches Treffen enttäuschend verlaufen, wenn die leibhaftige Erscheinung dem Bild, das man sich von jemandem gemacht hat, so gar nicht entspricht. Aber manchmal ist die online entstandene Sympathie stärker als die Erwartungen an die äußere Erscheinung so wie bei Michael, dem eine übergewichtige Amy auf dem Flughafen entgegentrat und die nicht seinem Schönheitsideal entsprach. Amy, eine Amerikanerin, hatte den in Deutschland lebenden Michael in einem virtuellen Fantasiespiel kennen und lieben gelernt. Ihr Übergewicht hatte sie verschwiegen. Obschon Michael zunächst enttäuscht war, als Amy leibhaftig vor ihm stand, setzte sich die Liebesbeziehung aufgrund der online entstandenen Bindung fort (vgl. Bahl 1997).

Auffallend oft wird das Internet als eine Art Labor geschildert, in dem man Denk- und Verhaltensexperimente macht, die an die spezifischen Bedingungen des Netz-Mediums geknüpft sind. „Man wird offener, offener für neue Bezie-

hungen“, erklärt ein User und begründet dies so: „Man geht mehr auf andere Leute zu, weil man das ja eigentlich im Chat genauso macht und dort merkt man, es klappt, und das wendet man auch im real life an“ (zit. n. Leithäuser u. Leicht 2001, 38). Nicola Döring und Sandra Pöschl unterscheiden drei bei der Untersuchung von Chats herausgefundene Typen von Online-Offline-Verknüpfungen:

1. über Personen, wenn die Kontakte zwischen den Chattenden nicht nur im, sondern auch außerhalb des Netzes stattfinden,
2. über Themen, wenn im Chat behandelte Themen auch außerhalb des Chats im Alltag der Beteiligten eine Rolle spielen,
3. über Aktivitäten, wenn Chat-Aktivitäten mit anderen alltäglichen Aktivitäten wie Büroarbeit verknüpft werden (vgl. Döring u. Pöschl 2003, 105).

Ich kehre zum Anfang des Beitrags zurück und zu der These, dass sich die Sicherheiten alltäglicher Lebenswelt unter dem Eindruck eines tiefgreifenden soziokulturellen Wandels verflüchtigen, dass uns die Erzählungen abhanden kommen, die individuelles und soziales Leben zusammenhalten. Auf die Reise geschickt, erschließen sich die Subjekte die elektronischen Datennetze als neue Verhaltensschauplätze. Kommunikation, Identitäts- und Gemeinschaftsbildung sind konstitutive Elemente des sozialen Lebens im Netz. Es sieht ganz danach aus, als ob die neuen Informations- und Kommunikationsmedien für die Konstruktion neuer Erzählungen genutzt werden, ja, als ob sie sich besonders dafür eignen, Neues zu erschließen, weil sie zu Experimenten animieren, Fantasie und Sehnsüchte stimulieren, ein Vor und Zurück erlauben, weil sie mehr als jeder andere Ort die Begegnung mit dem Fremden und Unbekannten ermöglichen und weil sie Identitäts- und Lebensentwürfe zu einem kollaborativen ästhetischen Unternehmen werden lassen. Der neue Verhaltensschauplatz Internet birgt Entwicklungspotenzial und ist zugleich durchsetzt von Risiken in Form von Missverständnissen, unbearbeitbaren Konflikten, enttäuschten Hoffnungen, scheiternden Beziehungen. Welche Herausforderungen bergen die neuen medialen Verhaltensschauplätze für die psychologische Theorie und Praxis?

Dort, wo sich die Psychologie als analysierende, Wissen produzierende Disziplin begreift, steht sie vor der Aufgabe, das Menschenbild zu identifizieren, das die Neuen Medien transportieren, sowie die Entwicklungschancen zu erkennen, die das Kreieren neuer Kommunikations- und Handlungsformen in virtuellen Räumen enthält. Es ist nötig, bisherige psychologische Konzepte und Begriffe dahingehend zu prüfen, ob sie noch brauchbar sind, um Differenzen, Widersprüche, Unbestimmtheiten zu erfassen, um das Zusammenspiel und Gegeneinander von Online- und Offline-Sphäre zu beschreiben und mögliche Konsequenzen begrifflich zu antizipieren.

Die psychologische und psychotherapeutische Praxis ist gefordert, die Entfaltung von Kompetenzen zu unterstützen, die es Menschen erlauben, die Potenziale des Cyberspace für zukunftsöffnende Lebensperspektiven zu nutzen und zugleich vor den Risiken zu schützen. Zu diesen Kompetenzen gehören:

- die Fähigkeit zur Formulierung von Identitäten in wechselnden Kontexten (Pluralitätskompetenz),
- die Herstellung eines Zusammenhangs zwischen verschiedenen Identitäten (Kohärenzkompetenz),
- reflexive Selbstbezüge zur Sicherung von Autonomie (Reflexionskompetenz),
- Bereitschaft und Fähigkeit, Nicht-Verstehbares zu ertragen (Ambiguitätstoleranz),
- die Fähigkeit, Online- und Offline-Sphären zusammenzuführen und auseinanderzuhalten (Differenzierungs- und Übergangskompetenz),
- die Herstellung von common ground zwischen Angehörigen verschiedener Kulturen und Subkulturen (Konsenskompetenz).

In diesen Kompetenzen spiegelt sich ein Subjektentwurf wider, der sich abkehrt vom Ideal des starken Subjekts, das uns die Aufklärung beschert hat. Das starke Subjekt versucht, Pluralität zu bändigen, zu meistern, zu bewältigen, Widersprechendes eindeutig zu machen. Den Gegenpol bildet das schwache Subjekt, das versucht, der Pluralität gerecht zu werden, mit ihr zu leben (vgl. Welsch 1991, 359). Es lässt sich auf Anderes und Fremdes ein, auch dort, wo dieses widerspricht; es rechnet wirklich mit Andersheit. Nicht das starke, sondern das schwache Subjekt, so scheint es, führt uns in eine Zukunft, in der Vielfalt existieren darf und geschätzt wird, in der Widersprüche erlaubt sind und in der sich der Schleudersitz in eine schwingende Existenz verwandelt, die mit den Bruchstücken alter Erzählungen umzugehen weiß, sie zu einem Kaleidoskop zusammenfügt, das mit jeder Drehung Farbe und Form verändert und doch ein Zusammenhängendes bleibt, eine Existenz, die Verbundenheit nicht demonstrieren muss, weil sie Verbindungen herzustellen vermag.

Literatur

- Bahl, Anke (1997): Zwischen On- und Offline, Identität und Selbstdarstellung im Internet. München: KoPäd-Verlag.
- Benhabib, Seyla (1999): Kulturelle Vielfalt und demokratische Gleichheit. Frankfurt/Main: Fischer.
- Bilden, Helga (1997): Zwei oder mehr Seelen wohnen, ach! in meiner Brust. Psychologische Konzepte zum Verständnis postmoderner Subjektivität. Unveröffentlichtes Manuskript.

- Bruckman, Amy (2001): Cyberspace is not Disneyland. The role of the artist in a networked world. In Mike Sandbothe u. Winfried Marotzki (Hg.), *Subjektivität und Öffentlichkeit* (209–215). Köln: von Halem.
- Christl, Frank (1998): Beratung im Internet. In Ludwig Janssen (Hg.), *Auf der virtuellen Couch* (101–116). Bonn: Psychiatrie-Verlag.
- Döring, Nicola u. Sandra Pöschl (2003): Wissenskommunikation in themenbezogenen Online-Chats. *Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik*, 2003/5, 100–114.
- Duras, Marguerite (1984): *Die Pferdchen von Tarquinia*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Fritzsche, Yvonne (2000): Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt. In Arthur Fischer, Yvonne Fritzsche, Werner Fuchs-Heinritz u. Richard Münchmeier (Hg.), *Jugend 2000. 13. Shellstudie (Band 1, 181–200)*. Opladen: Leske + Budrich.
- Goebel, Johannes u. Christoph Clermont (1997): *Die Tugend der Orientierungslosigkeit*. Berlin: Verlag Volk & Welt.
- Janssen, Ludwig (Hg.) (1998): *Auf der virtuellen Couch. Selbsthilfe, Beratung und Therapie im Internet*. Bonn: Psychiatrie-Verlag.
- Håpnes, Tove u. Bente Rasmussen (1999): *Girl's Identity on the Internet*. Tromsø: unveröffentlichtes Manuskript.
- Hartung, Wolfdietrich (1998): Perspektiven – Divergenzen als Verständigungsproblem. In Reinhard Fiehler (Hg.), *Verständigungsprobleme und gestörte Kommunikation* (63–79). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- de Kerckhove, Derrick (1999): Vom Alphabet zum Computer. In Claus Pias u. a. (Hg.), *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht und Baudrillard* (116–126). Stuttgart: DVA.
- Konersmann, Ralf (1991): *Lebendige Spiegel. Die Metapher des Subjekts*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Lehnert, Gertrud (1999): *Mit dem Handy in der Peepshow. Die Inszenierung des Privaten im öffentlichen Raum*. Berlin: Aufbau-Verlag.
- Leithäuser, Thomas u. Paulina Leicht (2001): *Junge Erwachsene im Netz. Kommunikation und Identitätsbildung in Chats und Online-Rollenspielen*. Bremen: <http://www.uni-bremen.de/~ipsnet/jein/html/berichthtml.htm>
- Lenke, Nils, Hans-Dieter Lutz u. Michael Sprenger (1995): *Grundlagen sprachlicher Kommunikation*. München: Fink.
- Liedke, Martina (1998): Fremdsprachliches Handeln: Kommunikationsstörung als Normalität. In Reinhard Fiehler (Hg.), *Verständigungsprobleme und gestörte Kommunikation* (198–215). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Negt, Oskar (1998): Lernen in einer Welt gesellschaftlicher Umbrüche. In Heinrich Dieckmann u. Bernd Schachtsieck (Hg.), *Lernkonzepte im Wandel. Die Zukunft der Bildung* (21–44). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Neverla, Irene (1998): Das Medium denken. Zur sozialen Konstruktion des Netz-Mediums. In Irene Neverla (Hg.), *Das Netz-Medium* (17–36). Opladen:
- Rheingold, Howard (1994): Der Alltag in meiner virtuellen Gemeinschaft. In Manfred Faßler u. Wulf R. Halbach (Hg.), *Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten* (95–121). München: Fink.
- Schachtner, Christina (2001): Netfeelings. Das Emotionale in der computergestützten Kommunikation. In Mike Sandbothe u. Winfried Marotzki (Hg.), *Subjektivität und Öffentlichkeit* (236–258). Köln: von Halem.

- Schachtner, Christina (2002): Entdecken und Erfinden. Lernmedium Computer. Opladen: Leske + Budrich.
- Schachtner, Christina (2003): Women's Networks. Gender Political Reflections on Women's Virtual Spaces. In Annamalai University/Software Technology Parks of India (Hg.), Women in IT. Volume 4 (1220–1233). Chidambaram/Chennai.
- Schachtner, Christina u. Andrea Welger (i. E.): Virtuelle Mädchen-Räume. Computergestützte Kommunikation als lebensweltliches Projekt. Klagenfurt/Marburg 2004.
- Schulz von Thun, Friedemann (1986): Miteinander reden: Störungen und Klärungen. Reinbek: Rowohlt.
- Taylor, Charles (1993): Die Politik der Anerkennung. In Charles Taylor (Hg.), Multikulturalismus und die Politik der Anerkennung (13–78). Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Turkle, Sherry (1995): Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.
- Vogelgesang, Waldemar (2000): „Ich bin, wen ich spiele.“ Ludische Identitäten im Netz. In Caja Thimm (Hg.), Soziales im Netz (240–259). Opladen; Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Welsch, Wolfgang (1991): Subjektsein heute. Überlegungen zur Transformation des Subjekts. Deutsche Zeitschrift für Philosophie, 39, 347–365.
- Wood, Andrew F. u. Matthew J. Smith (2001): Online Communication. Mahwah/New Jersey; London: Erlbaum.
- Zoll, Rainer (1989): „Nicht so wie unsere Eltern!“ Ein neues kulturelles Modell? Opladen: Westdeutscher Verlag.

Univ.-Prof. Dr. Christina Schachtner, Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Klagenfurt, Universitätsstraße 65–67, A-9020 Klagenfurt.
E-Mail: christina.schachtner@uni-klu.ac.at
Homepage: <http://www.uni-klu.ac.at/~cschacht>

Universitätsprofessorin, lehrt Medienwissenschaft/Neue Medien am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Universität Klagenfurt, Arbeitsbereich Neue Medien – Technik – Kultur.

Arbeitsschwerpunkte: Virtual Communities, Kommunikation und Identität im Internet, Medienanthropologie, Informationsgesellschaft und Globalisierung, computergestütztes Lernen. Aktuelle Forschungsprojekte: E-Network, Kommunikation und Gemeinschaftsbildung in virtuellen Frauen-Räumen, E-Learning im Fach Chemie, Die Zukunft lernt im Kindergarten, Kindheit und Neue Medien.

Manuskriptendfassung eingegangen am 29. Januar 2004.