

Universität Hannover

Institut für politische Wissenschaft

Seminar zum Thema „Politische Beteiligung via Internet?“

Dozentin: Mjigan Senel

Sommersemester 2004

Der Wandel von interaktiver Kommunikation durch das Internet

Anke Poimann

Sozialwissenschaften 2. Semester

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	2
2	Sybillе Krämer „Über die Kommunikation im Internet“.....	3
3	Florian Rötzer „Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien“.....	8
4	Diskussion der Aufsätze.....	13
4.1	Entwicklung neuer Medien.....	13
4.2	Technik als Spiel.....	15
4.3	Das Internet als rechtsfreier Raum.....	16
4.4	Anonyme Kommunikation mit Datenstrukturen.....	17
4.5	Leben, ohne Notwendigkeit die Wohnung zu verlassen.....	18
4.6	Anonymität im Internet.....	19
5	Fazit.....	22
	Glossar.....	23
	Anhang.....	25
	Literaturverzeichnis.....	31

1 Einleitung

Die vorliegende Arbeit behandelt die Thematik der Kommunikation im Internet. Als Grundlage dienen der Aufsatz „Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien“ von Florian Rötzer, veröffentlicht 1995, und der von Sybille Krämer geschriebene Text „Über die Kommunikation im Internet. Überlegungen zur telematischen Interaktion“, welcher 1997 in einer Protokollsammlung zur Loccumer Tagung Netzdiskurs erschienen ist.

Ich werde die Texte zunächst zusammenfassend darstellen. Daran schließt sich eine Erarbeitung gemeinsamer Aspekte der beiden Texte an. Es folgt eine Betrachtung der beiden Texte unter heutiger Perspektive, die ich in bestimmten Punkten kritisiere und ergänze. Zur Verdeutlichung werden praktische Beispiele angeführt und erläutert.

Als Grundlage für die praxisbezogenen Veranschaulichungen wird mir des öfteren der Verein *gegen-missbrauch e.V.* dienen. Meine Wahl fiel im Vorfeld der Ausarbeitung auf diesen Verein, da er seit August 2003 beim Landgericht Göttingen als Verein eingetragen ist und damit andere Rechte und Pflichten im Umgang mit personenbezogenen Daten hat, als eine Privatperson. Beispielsweise ist der Verein nicht verpflichtet persönliche Daten von USERN herauszugeben und nimmt damit den gleichen Status ein, den man von konventionellen anonymen Beratungsstellen in jeder Stadt kennt.

Zum Internetauftritt des Vereins zählen neben einer Homepage mit Informationen rund um das Thema des sexuellen Missbrauchs auch ein Forum und ein Chat. Die Zusicherung des Betreibers und Vereinsvorsitzenden Ingo Fock, meine Fragen zu beantworten, war neben der oben genannte Struktur des Internetauftritts ein ausschlaggebender Punkt für die Wahl von *gegen-missbrauch e.V.*

Die in Kapitälchen gedruckten Wörter sind zumeist technische Begriffe, deren Kenntnis nicht vorausgesetzt werden kann. Daher werden sie in einem Glossar am Ende der Arbeit zusammenfassend erklärt.

2 Sybille Krämer „Über die Kommunikation im Internet. Überlegungen zur telematischen Interaktion“

Im ersten Teil macht Sybille Krämer einige allgemeine Feststellungen über den Umgang mit dem Computer. Bisher wurde die Computertechnik weitestgehend aus der *Werkzeugperspektive* betrachtet, ihre Eigenschaft als Instrument zur Rationalisierung stand also im Vordergrund. Dabei ist als grundlegende Eigenschaft von Computern und sonstiger EDV die Tatsache zu sehen, dass es bei der Verwendung ein Resultat (eine Ware oder ein Erzeugnis) gibt, das auch außerhalb der Computertechnik Bestand hat. Der Computer als Werkzeug ist eine symbolische Maschine; der Nutzer geht bei der Benutzung operativ mit Symbolen um. Allerdings muss er die Maschine nicht verstehen, um sie intellektuell effizient nutzen zu können.

Als Gegenteil zur Werkzeugperspektive nennt Krämer die *Medienperspektive*. Dabei wird der Computer als Kommunikationsmittel gesehen, mit dessen Hilfe man symbolische Räume schaffen kann, in denen Verhaltens- und Handlungsmöglichkeiten entstehen, die außerhalb des Computers, und hier liegt der wesentliche Unterschied zur Werkzeugperspektive, nicht bestehen können. Was innerhalb des Mediums Computer vorliegt, kann höchstens in ein anderes Medium übertragen werden, jedoch niemals völlig ohne Medium existieren; somit ist auch der Nutzer an das Medium gebunden.

Der Computer als ein Medium zur Fernkommunikation reiht sich in eine bestehende Abfolge früherer Medien, wie beispielsweise Telegrafie und Telefonie, ein. Mit Hilfe der Technologie wird ein symbolisches Verfügen über räumliche und zeitliche Distanzen ermöglicht. Es besteht nicht länger die Notwendigkeit einer raum-zeitlichen Synchronizität bei der Kommunikation mit anderen Menschen.

Die Wichtigkeit einer Untersuchung des Computers als Kommunikationsmedium zeigt sich u.a. auch im immer geringer werdenden Interesse am Konzept der *Künstlichen Intelligenz*, und an der im Gegenzug exponentiell wachsenden Nutzung des Computers als Kommunikationssystem.

Das Leitbild der Entwicklung des Computers als Medium bezeichnet Krämer als das der *Künstlichen Mündlichkeit*, hier zieht sie den Vergleich zur Künstlichen Intelligenz in der Werkzeugperspektive. Das Vorbild ist dabei das, was man als Dialog (von Angesicht zu Angesicht) bezeichnen kann. Dieses erfordert, dass sich Wahrnehmungs- und Handlungsspielräume der Beteiligten wenigstens teilweise überschneiden (raum-zeitliche

Synchronizität). Durch die Verbindung von Datenverarbeitung und Telekommunikation scheint diese Kommunikationsordnung nun technisch restituierbar zu werden, sie ist also nicht mehr verbindliche Voraussetzung für ein Kommunikationsverhältnis.

Ein starker Wunsch nach einer solchen technisch restituierten, dialogischen Nähe kommt auch in der Hoffnung zum Ausdruck, dass die *Einbahnstraßenkommunikation* der früheren Massenmedien, wie Fernsehen und Radio, in persönlichere Kommunikationsverhältnisse, die wechselbeziehungsfähig sind, abgewandelt werden können. Diese Sichtweise vertritt Florian Rötzer in seinem Aufsatz „Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien“, auf den ich im weiteren Verlauf dieser Arbeit noch speziell zu sprechen komme.

In einer *anthropomorphen Deutungsweise* der Technik zielt die Mediatisierung der Kommunikation darauf ab, bereits bestehende kommunikative Fähigkeiten des Menschen zu imitieren und zu steigern, ähnlich wie der Computer als Werkzeug bestimmte Fähigkeiten imitiert und beschleunigt. Krämer stellt diese Deutungsweise jedoch in Frage, da mit einer neuen Technik auch immer wieder Möglichkeiten geschaffen werden, für die es am Menschen kein Vorbild gibt. Sie nennt die Beispiele Spiegel, Fotokameras und Musikinstrumente.

Auch bei der Entstehung neuer Medien lässt sich eine ähnliche Struktur finden. So versucht ein neues Medium das alte zu imitieren. Dabei wird jedoch nicht nur die Reichweite des alten gesteigert, sondern auch ein völlig neues Potential an Verhaltensweisen erschlossen, die mit dem früheren Medium nicht möglich waren. Krämer vermutet, dass sich diese Struktur auch auf die Internetkommunikation anwenden lässt. Diese imitiert primär die Mündlichkeit und den Dialog, jedoch entsteht dabei eine Kommunikationsform, die sich sowohl von der mündlichen, als auch von der schriftlichen Kommunikation bedeutsam unterscheidet.

Hier nennt sie als Beispiel den Übergang von der Mündlichkeit zur Schriftlichkeit im griechischen Denken, ermöglicht durch die Erfindung der phonetischen Schrift. Diese imitiert das Mündliche und speichert es über einen längeren Zeitraum hinweg. Dadurch ergeben sich völlig neue Möglichkeiten, wie beispielsweise die Differenzierung von Wahrheit einer Aussage und der Wahrhaftigkeit einer Person, sowie innertextliche Diskurse.

Es können verschiedene Arten computerbasierter Kommunikation unterschieden werden. Die Formen „E-MAIL“ und „Usenet“ (auch Internetforen) sind sowohl räumlich, als auch zeitlich asynchrone Kommunikationsformen. Dabei stellt das Usenet kein Individualmedium dar, sondern eins für beliebig viele Empfänger. Von beiden zu unterscheiden ist der „Chat“. Bei ihm handelt es sich um eine zeitlich synchrone Form unter räumlich asynchronen Personen, und zwar im Medium der Schrift. Das Chatten scheint die strukturellen Eigenarten des mündlichen Kommunizierens im Medium Computer wiederzubeleben.

Es stellt sich jedoch die Frage, ob nicht auch bei dieser Imitation etwas erzeugt wird, das über die geschriebene und gesprochene Sprache hinausgeht. Krämer formuliert folgende drei Thesen in diesem Zusammenhang:

- a) Um zu kommunizieren, wird nicht mehr mit Personen, sondern mit Datenstrukturen interagiert.
- b) Die emotionalen Regeln und Prinzipien eines echten Dialogs werden außer Kraft gesetzt; gleiches gilt für moralische und rechtliche Verhaltensnormen (Oberbegriff: *parakommunikative Aspekte*).
- c) Die Interaktion via Internet gleicht charakteristisch einem Spiel.

Auf die Thesen geht Krämer nun noch im Einzelnen ein:

- a) Die Teilnehmer im Internet bleiben bei der Interaktion anonym. Der Name, der die Identität der Datenstruktur darstellt ist kein Name im eigentlichen Sinn, sondern eine beliebige, frei gewählte Symbolkette. Als Folge dessen kann man im Netz verschiedene Identitäten gleichzeitig annehmen. Bestimmte Aufgaben der Netzkommunikation lassen sich sogar von automatisierten Programmen übernehmen, sogenannten „BOTS“. Krämer nennt diese Situation eine „nichtauthentische Kommunikation“. Diese ermöglicht es, im Gegensatz zum Dialog von Angesicht zu Angesicht, die unmittelbare Nähe aufzulösen und sein Gesicht nicht verlieren zu müssen.
- b) Bei der Kommunikation in Dialogform werden nicht nur kommunikative, sondern auch metakommunikative Inhalte vermittelt. So werden nicht nur Aussagen über etwas gemacht, sondern auch über den Autor bzw. den Sprecher selbst, sowie die Möglichkeit von interpersonaler Bezugnahme und Geltungsansprüchen. Diese sogenannten illokutionären Dimensionen des Handelns werden bei der Kommunikation in elektronischen Netzen aufgehoben. Persönlichkeit und Autorschaft sind durch die

Anonymität nicht mehr nachprüfbar. Krämer nennt die Netzkommunikation eine „depersonalisierte Modalität der Kommunikation“. Die Nutzer des Internet gehen also nicht mehr mit Personen, sondern nur noch mit Ideen, Konstrukten um.

- c) Trotz dessen, dass die parakommunikativen Aspekte und Rahmenbedingungen nicht mehr gelten, können neue Regelwerke für die Kommunikation im Netz entstehen. Als Beispiel wird hier die NETIQUETTE genannt. Ein Verstoß gegen diese Regeln kann jedoch nur symbolisch geahndet werden: ein Ausschluss vom Spiel. Hier zeigt sich denn auch der spielerische Charakter der Internetkommunikation. Es bestehen keinerlei Auswirkungen auf das reale Leben, außerhalb des Internet.

Das WORLD WIDE WEB kann tatsächlich erst einmal als ein Netz verstanden werden, in dem Sinne, dass es nicht nur viele vernetzte Knoten sind, sondern dahingehend, dass es als Netz Zwischenräume zwischen einzelnen Rechnern mittels Verweisungen (HTML Links o.ä.) verwaltet. Betrachtet man die bereits erwähnte Depersonalisierung der Netzkommunikation scheint der Begriff der Intersubjektivität hier jedoch unangemessen, besser lässt es sich beschreiben mit Intertextualität. Während dieser Begriff ursprünglich eine einem einzelnen Text innewohnende Dimension des sinnhaften Bezugs auf andere Texte bezeichnete, wird das Prinzip der Intertextualität durch die Verbindungsstruktur der einzelnen Knoten mit seinen Links veräußerlicht, explizit gemacht.

Infolgedessen kann der Computer als Medium nicht nur als reines Mittel zur Kommunikation betrachtet werden, sondern gleichzeitig als eine Art Gedächtnisbildung. Generell lässt sich zwischen einem persönlichen und überpersönlichen Gedächtnis unterscheiden. Das letztere wiederum lässt sich unterteilen in ein kommunikatives und ein kollektives Gedächtnis. Ein kommunikatives Gedächtnis ist ein mündliches, gruppenspezifisches und daher eher ein flüchtiges. Es lässt sich allerdings leicht verändern, im Gegensatz zum kollektiven Gedächtnis, welches in symbolischen Kristallisationen in der Kultur verankert ist. Dieses hat den Charakter eines Archivs, in dem Informationen gespeichert und abgerufen werden können. An dieser Stelle stellt Krämer die Frage, ob es im Internet zu einer neuen Form von Gedächtnisbildung kommt, die kommunikative und kollektive Formen der Gedächtnisbildung miteinander vereint. Daraus resultiert, dass zwischen dem kollektiven Gedächtnis und individuellem Nutzer eine Interaktion ermöglicht wird. Jeder hat die Möglichkeit bestehendes Gedächtnis neu zu erschaffen und aktiv umzuschreiben. Somit kann jeder an der Traditionsbildung beteiligt sein. Ein anderes Problem ist jedoch, dass das Internet an sich kein Vergessen kennt, jedoch bestimmte Inhalte, aufgrund technischer Neuerungen möglicherweise unlesbar gemacht werden.

Zu den Überlegungen der Netzkommunikation stellt sich die Frage, in wie weit diverse Begriffe bestimmten Akzentverschiebungen unterliegen und daher neu erörtert werden sollten.

Der Begriff der Interaktivität bezeichnet normalerweise die direkte Interaktion zwischen Menschen. Bei der mediatisierten Kommunikation handelt es sich, wie bereits erwähnt, jedoch um eine Interaktion mit Symbolstrukturen. Auffällig hierbei ist, dass die Symbolstrukturen, bei der internetgestützten Kommunikation selbst interaktionsfähig sind – im Gegensatz zu geschriebenen Texten, bei denen die Symbole stumm bleiben und bei Nachfragen der Autor persönlich gefragt werden muss.

Auch der Begriff der Technik unterliegt einem Wandel. Dieser Begriff wurde und wird immer noch sehr stark mit der Idee eines Werkzeugs zur Imitation bzw. Verstärkung menschlicher Fähigkeiten und Eigenschaften gesehen. Zum heutigen Zeitpunkt wäre jedoch eine Betrachtung des Technik-Begriffs anhand von Medientechnik sinnvoll. Dadurch könnten die Eigenschaften von Technik als Mediatisierung von Zeichenpraktiken und damit als Mittel der symbolischen Verfügung über wachsende Räume und Zeiten besser betrachtet und benannt werden. Diese Neubetrachtung wäre die Aufgabe weiterer technikphilosophischer Überlegungen.

Unser Handeln lässt sich in zwei Kategorien einordnen: das instrumentelle Handeln und das kommunikative Handeln. Zu beiden scheint sich eine weitere hinzuzugesellen, die man als spielerische Interaktion bezeichnen kann. In ihr treten Aspekte in Erscheinung, die von den beiden anderen Kategorien nicht abgedeckt werden. Krämer nennt hier vier Facetten dieses Spielbegriffs.

- Ontologische Neutralität: Das Spiel kann sich auf Symbole, Sachen oder Personen beziehen.
- Außerkraftsetzung lebensweltlicher Handlungsverstärkung: Spielzüge in der symbolischen Realität erfahren keine Handlungsverstärkung in der normalen, realen Lebenswelt.
- Regel und Zufall: Einzelne Spielzüge können gleichzeitig durch Regeln wie durch Zufälle in ihrem Verlauf bestimmt werden.
- Teilnahme-Relation: Im Spiel wird an etwas Unverfügbarem teilgenommen. Die eigenen Handlungen im Spiel können den Verlauf beeinflussen, ihn aber nicht vollständig kontrollieren bzw. darüber verfügen.

3 Florian Rötzer „Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien“

Florian Rötzer befasst sich in seinem Aufsatz „Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien“ mit den sich immer stärker verbreitenden Neuen Medien und ihren Auswirkungen auf die Menschen. Die Massenmedien, die bisher eine dominante Rolle in der Gesellschaft gespielt haben werden an Bedeutung verlieren und zugleich wird sich die Wahrnehmung und Erwartung der Konsumenten ihnen gegenüber verändern.

Die Neuen Medien werden neue Räume eröffnen, die für jeden zugänglich sind. Die soziale Interaktion wird sich verändern, so bietet z.B. die Kommunikation über Datennetze die Möglichkeit sich dort anonym und hinter einer Maske zu bewegen.

Die interaktiven Medien können als Spiel betrachtet werden. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Medien, die nur passiv aufgenommen werden können und damit uninteressanter werden, kann hier die Aufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum hinweg gebunden werden. Interaktive Spiele besitzen ein hohes Verkaufspotential. Um dieses noch zu steigern sollen sie in Zukunft nicht nur auf herkömmlichen Datenträgern verkauft, sondern über Datennetze an den Benutzer übermittelt werden, so dass auch über weite Distanzen hinweg gemeinsam gespielt werden kann. Dabei eröffnet sich auch die Möglichkeit, dass es sich lediglich um vordesignte Räume handelt, der Spielverlauf jedoch völlig frei von den Mitspielern bestimmt wird. Weiterhin könnte es virtuelle Räume geben, in denen Menschen, die räumlich getrennt sind, kommunizieren können.

Es lässt sich eine Abwehrhaltung erkennen, wenn ein neues Medium entwickelt wird. Dabei werden die alten Medien von der Gesellschaft schlicht akzeptiert. So verhält es sich beispielsweise bei dem Übergang vom herkömmlichen zum interaktiven Fernsehen. Hier eröffnen sich neue Marktchancen und -verflechtungen. In den USA erzielte z.B. Nintendo mehr Gewinn als alle amerikanischen Filmgesellschaften und die drei großen Fernsehsender zusammen. Diese Marktanalyse zeigt zwar welche Attraktion die Neuen Medien ausüben, erklärt aber nicht warum.

Wir sind in unserem Alltag immer mehr von Computern umgeben und erwerben dadurch eine gewisse Kompetenz. Vor allem die nachfolgende Generation wird mit vernetzten Computern aufwachsen. Da sie ihre (Computer-) Helden selbst steuern können, findet eine stärkere Identifizierung mit ihnen statt, als noch zu den Zeiten, in denen sie ihre Helden lediglich in vorgefertigten Filmen im Fernsehen bewundern konnten.

Das fernsehartige am Videospiel sind die Animationen, sowie die gegebene Grundgeschichte; das computerartige dagegen die Interaktionsmöglichkeiten. Solche Videospiele entwickeln einen Sog, der u.a. durch die Vermittlung von Erfolgsgefühlen beim Gewinnen und der eigenen Partizipation am Geschehen zu begründen ist.

Ein Medium, welches einmal von der Gesellschaft akzeptiert wurde, ist bisher noch nie vollständig verschwunden, egal welche Neuerungen es gab. So besteht die Malerei in der Nische der Kunst weiter. Derzeit lässt sich beobachten, wie durch die Digitalisierung ein Medienverbund entsteht, der alle bisherigen technischen Medien integriert. Die Entwicklung zielt dahin, virtuelle Räume zu erschaffen, in denen man sich wie in der realen Umwelt aufhalten und handeln kann.

Der Gebrauch der Medien hat sich durch die neuen Entwicklungen verändert. So haben sich herkömmliche Medien in Angebot und ihrer Zielgruppenausrichtung angepasst. Es lassen sich auch noch Vorteile der alten Medien gegenüber den Neuen finden. So kann man Bücher und Zeitschriften überall mit hinnehmen und beim Autofahren kann man besser radiohören als fernsehen. Interaktive Medien werden im privaten Bereich hauptsächlich der Unterhaltung dienen.

Wird hierzulande über interaktives Fernsehen gesprochen, so bezieht sich die Interaktivität größtenteils auf eine größere Auswahl, wie abruforientiertes, bezahltes Fernsehen. Eine nachlassende Begeisterung für Fernsehen in seiner herkömmlichen Form zeigt sich vor allem bei Kindern und Jugendlichen; fernsehen wird zur Nebensache. Das „VAN GOGH TV“ wird als ein Beispiel für interaktives Fernsehen angeführt. So wird dort ein offener Platz geboten, den die Fernsehzuschauer durch eigene Aktivitäten mit Inhalt füllen können. Dies geschieht mit Hilfe der Telefontasten. Das Projekt stieß auf ein großes Interesse, die Zugangsmöglichkeiten waren jedoch zu beschränkt. Ein Kritiker benennt dabei die *permanente Kommunikationskatastrophe*: Die Zuschauer wussten nicht, was sie dort sollten, sie waren überfordert. Ähnliches lässt sich auch bei interaktiver Kunst beobachten. Die Benutzer werden dabei vom Zuschauer zum Spieler. Um diese Scheu abzulegen, müssten zum einen die passiv bleibenden Zuschauer ausgeschlossen werden, zum anderen muss den *Spielern* genügend Zeit gegeben werden, damit sie das neue Medium erkunden können.

Als ein Beispiel hierfür werden MUDs angeführt. In diesen, meist mit schlechter Grafik und fast ausschließlich durch Worte gesteuerten Spielen, können sich die Spieler innerhalb eines virtuellen Raums bewegen und diese virtuelle Welt verändern. Es gibt dabei keine Zuschauer mehr. Würde man die im wesentlichen textbasierten MUDs audiovisuell aufrüsten, ließe sich eine nicht mehr massenmedial ausgerichtete Zukunft der

Unterhaltung erahnen.

Telepräsenz wird dabei durch eine Form der Tele-Existenz ersetzt. In *Virtual-Reality-Spielen* kann man bereits jetzt unter einer Maske mit anderen Spielern, die sich an unterschiedlichen Orten aufhalten, interagieren. Der Reiz dabei scheint im nicht vorhandenen Authentizitätszwang zu bestehen. Obwohl es eine Begegnung in Echtzeit ist, fehlen die Beschränkungen der realen Begegnung und der Identifizierung mit sich selbst. Die elektronischen Räume werden sich mit Leben füllen, wenn private Begegnungen möglich sind. In diesem Punkt liegt der Unterschied zu den Massenmedien, die immer eine Verbindung zur Öffentlichkeit aufweisen.

Die Zuschauer wollen immer weniger Zuschauer bleiben, denn partizipieren oder zumindest direkt angesprochen werden, auch wenn hierbei nicht mehr Kreativität oder wirkliche Individualität entstünde. Das digitale Fernsehen wird die Programmstruktur ändern, sonst aber dem bisherigen ähnlich bleiben. Man wird aus einem vorgegebenen Angebot gegen Gebühr wählen können, was man wann sehen möchte. Allerdings ändert sich auch mit einer Auswahl von bis zu vierhundert Sendern nichts Grundsätzliches am Angebot.

Im *Cyberspace* wird der Spieler nicht nur visuell, sondern auch sensomotorisch in die Szene hineingeholt. KI-SYSTEME können durchaus lernfähig sein. Es können beispielsweise körperliche Daten wie der Hautwiderstand einfließen und den Spielverlauf und die Art der Interaktion mit dem Nutzer entscheidend verändern. Als Zielsetzung der interaktiven Medien wird einerseits eine stetig zunehmende Palette an Informationen, die dem Benutzer immer und überall zur Verfügung stehen, gesehen. Zum anderen wird der Benutzer immer weiter in das System, das individuell auf ihn reagieren soll, integriert.

Mit Hilfe des Computers, in Verbindung mit Tastatur und Bildschirm, kann man zum ersten Mal direkt in eine Datenmenge eingreifen. Der Wunsch danach ist jedoch schon alt. So formulierte *Béla Bála* schon 1938 eine Beschreibung des Films. Dabei wird eine neue Technik angedeutet, die es dem Menschen erlaubt so weit wie möglich in eine künstliche Wirklichkeit einzutauchen. Es geht Bála nur um die Möglichkeit der IMMERSION. Dabei wird die *Tür* zum Schlüsselwort, wohingegen für die herkömmlichen Medien das Wort *Fenster* gilt. Der Begriff der IMMERSION wird zum gegenwärtigen Leitbegriff in der Diskussion um die Neuen Medien.

Die Kunst bis ins letzte Jahrhundert hinein war auf die bloße Darstellung von etwas festgelegt, um sich hineinzufühlen bedurfte es der Imagination. In einem Theater ist man der Zuschauer, der in keiner Form in das Geschehen eingreifen kann. Damit ist man

austauschbar, wohingegen die Szene fixiert ist. Subjekt und Objekt sind voneinander getrennt.

Der Beobachter wird erst mit den immersiven Medien zum aktiven Element. Er kann die Szene beeinflussen. Der Gegensatz zur realen Welt besteht darin, dass die virtuelle Umwelt im Ganzen auf den Beobachter reagiert. Auch das System muss den Beobachter auf eine gewisse Art beobachten, um auf ihn reagieren zu können. Anders verhält es sich bei der Betrachtung eines Fernsehbildes. Das Bild wird nicht verändert, wenn sich der Blickwinkel des Beobachters ändert.

Hätte der Zuschauer die Möglichkeit die Kamera selbst zu bedienen, wäre dies ein erster Schritt in Richtung eines immersiven Mediums. Eine abgeschwächte Form liegt vor, wenn der Zuschauer innerhalb eines Programms zwischen verschiedenen installierten Kameras beliebig wechseln kann. Hier wird deutlich, dass diese Form der Medien nicht mehr auf ein Massenpublikum ausgerichtet sein kann, da beispielsweise die Wahl der Kameraperspektive etwas individuelles ist.

Mit Hilfe von Vergleichsbildern lassen sich Massenmedien und interaktive Medien darstellen. Massenmedien lassen sich mit einem Baum vergleichen, mit einem Stamm, dem Zentrum, in welchem die Produktion stattfindet, und den verzweigten Ästen, den Empfängern. Die Konsumenten können nicht auf die Produkte, die sie erwerben, einwirken. Autor, Sender und Benutzer sind voneinander getrennt und durch die Medien unterscheidbar. Diese Barriere könnte im Übergang zu den interaktiven Medien ein Hindernis sein. Interaktive Medien hingegen entsprechen dem Bild eines Rhizoms. Es gibt kein Zentrum, aber ein äußerst komplexes Netz, das eine Zweigwegekommunikation erlaubt, welches dem globalen Netz entspricht. Innerhalb dieses Netzes können viele Verbindungen parallel zur gleichen Zeit zwischen den einzelnen Sendern und Empfängern hergestellt werden.

Interaktivität gibt es schon seit längerer Zeit in Form von Computern. Diese Medien fordern zum Spielen heraus; man muss sich neue Fertigkeiten aneignen und es gibt immer neue Möglichkeiten, die zuerst erkundet werden müssen. Der Computer ist dabei weniger ein Werkzeug als ein Spielzeug.

Rötzer stellt die Behauptung auf, dass durch den immer mehr an Bedeutung gewinnenden Computer das, was bisher als Unterhaltung bezeichnet wurde, immer mehr den Charakter eines Spiels entwickeln wird. Die Technik verändert sich und führt zu neuen Techniken, die die gewohnten nicht ersetzen, sondern integrieren. Dabei entstehen neue Schnittstellen zwischen Mensch und Medium.

Das Ziel von Massenmedien ist es, möglichst viele Menschen gleichzeitig mit identischen Informationen zu versorgen. Vor den elektronischen Massenmedien wurde dieses durch Bücher, Flugblätter oder Zeitschriften ermöglicht. Vorher war es die orale Kommunikation, die aber im Gegensatz zu den oben genannten Medien in ihrer Reichweite beschränkt war. Erst durch Radio und Fernsehen wurde das Ideal, dass möglichst viele oder alle Menschen dieselbe Information erhalten können, erreicht. Nach dieser Einteilung sind Bücher und Zeitschriften noch keine echten Massenmedien, Aufzeichnungstechniken hingegen haben das Ende der Massenmedien bereits eingeleitet, da die zeitliche Synchronizität fehlt. Interaktive Medien haben das Ziel verschiedene Perspektiven zu eröffnen, sowie die Freiheit und das Risiko der innenorientierten Wahl anzubieten.

Kommunikation über interaktive Medien birgt das Risiko, sich von seiner nahen Umgebung zu isolieren. Somit greifen sie in die Nähe-Verhältnisse entscheidend ein; der Zwang nach draußen zu gehen wird reduziert. Weiterhin werden die Erwartungen steigen, nicht länger auf nur eine Identität festgelegt zu sein. Die Faszination liegt in dem Spiel mit Anonymität und distanzierter Intimität.

Die technischen, sozialen und politischen Folgen, die die immer weiter voranschreitende Tele-Existenz beinhaltet, lassen sich, so Rötzer, noch nicht überblicken.

4 Diskussion der Aufsätze

Im Folgenden gehe ich auf die Punkte ein, die sich in beiden Texten finden lassen und werde diese miteinander vergleichen. So werde ich in Punkt 4.1 *Die Entwicklung neuer Medien* betrachten und in Punkt 4.2 den *spielerischen Charakter von Technik* erarbeiten.

Anschließend werde ich aus beiden Aufsätzen Kritikpunkte herausarbeiten. Zuerst werde ich in den Punkten 4.3 und 4.4 zwei Auffälligkeiten aus Sybille Krämers Text bearbeiten. Zum einen den des *Internet als rechtsfreier Raum* und zum anderen den der *anonymen Kommunikation mit Datenstrukturen*. Darauf folgt eine Diskussion zweier Punkte aus Florian Rötzers Aufsatz. In Punkt 4.5 geht es dabei um *die Notwendigkeit, die Wohnung zu verlassen* und im letzten Punkt werde ich die Situation der *Anonymität im Internet* untersuchen.

Dabei werde ich oft die Vergangenheit, in der die beiden Aufsätze geschrieben wurden (Rötzer 1995, Krämer 2002) mit der Situation in der Gegenwart vergleichen.

4.1 Entwicklung neuer Medien

Die auffälligste Gemeinsamkeit besteht in dem Prozess der Weiterentwicklung von (Medien)Technik. Beide Autoren kommen zu der Feststellung, dass das neue Medium stets das alte imitiert, aber dennoch keine reine Weiterentwicklung dessen ist. Das neue Medium beinhaltet immer ein gewisses Potential, welches sich im alten in keiner Weise finden lässt. Es werden neue Möglichkeiten geschaffen, die es vorher nicht gab. Krämer nennt hier das Beispiel des Übergangs von der Mündlichkeit zur phonetischen Schrift durch die alte griechische Kultur¹. Die Innovation zeigt sich hier besonders in der veränderten Diskursform. Erst zu diesem Zeitpunkt war es möglich, die Denkweisen nicht anwesender Personen nachzuvollziehen und zu diskutieren, ihre Schriften zu erweitern.

Ein berühmtes Beispiel ist Sokrates (469-399 v. Chr.)². Er selbst hat keine seiner Lehren aufgeschrieben, ihm war der mündliche Diskurs wichtiger. Seinem Schüler Platon (427-347 v. Chr.) ist zu verdanken, dass die Lehren des Sokrates nicht völlig verloren gingen, da er sie aufgeschrieben hat. Dabei behielt er weitestgehend die Dialogform bei³. Anhand dieses Beispiels lässt sich demonstrieren, wie es erst durch die neuen Möglichkeiten realisierbar wurde „zwischen der Wahrheit einer Aussage und der

¹ vgl. Sybille Krämer: *Über die Kommunikation im Internet. Überlegungen zur telematischen Interaktion*. In: Christian Hartmann, Christoph Hüttig (Hrsg.), *Loccumer Protokolle 67/9*, Rehburg-Loccum 1998, S.11-22

² vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Sokrates> Stand (10.10.2004)

³ vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Platon> (Stand 10.10.2004)

Wahrhaftigkeit einer Person“⁴ unterscheiden zu können. Inzwischen konnte man anhand von anderen Dokumenten, die Platon und seine Lehre betreffen, feststellen, dass er in den Dialogen mit Sokrates oft auch seine eigene Philosophie mit einbrachte und heute nicht mehr völlig zu trennen ist, wem welche Aussagen zuzuordnen sind.

Rötzer bezieht sich in seinem Aufsatz auf die Weiterentwicklung von Massenmedien. Dabei nennt er „Texte in Form von Büchern, Flugblättern oder Zeitschriften“⁵. Diese sind Vorgänger der elektronischen Massenmedien und Nachfolger der Mündlichkeit. Er setzt dabei die Lesefertigkeit der Gesellschaft voraus. Erst durch die Möglichkeiten, die sich daraus ergaben, wurden die Beschränkungen der mündlichen Kommunikation aufgehoben. Aus seiner Sicht konnte sich nun die Aufklärung in vielen gesellschaftlichen Bereichen, wie Politik und Ethik, durchsetzen⁶. Als weiteres Beispiel lässt sich hier die Verbreitung der Lehren Luthers anführen. Diese konnten nur durch die Erfindung des Buchdrucks in ausreichender Geschwindigkeit und Zahl publiziert werden, bevor die katholische Kirche eingreifen konnte⁷.

Auch Rötzer sieht den Prozess der Entstehung der neuen Medien als eine Integration des alten Mediums in das neue⁸. Als Erweiterung des Ganzen erwähnt Rötzer noch, dass ein Medium, welches einmal gesellschaftlich akzeptiert wurde, bisher nie völlig verschwunden ist⁹.

⁴ Krämer, ebd. S. 14

⁵ Florian Rötzer: *Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien*. In: Stefan Bollmann (Hrsg.), *Kursbuch Neue Medien*, Bollmann Verlag, Mannheim 1995, S. 57-78, hier S. 77

⁶ vgl. Rötzer, ebd. S. 77

⁷ „Das wollen die Menschen lesen. Die 95 Thesen werden von Unbekannten sofort kopiert, ins Deutsche übersetzt und nachgedruckt. Die Druckerpresse ist eine noch neue Erfindung, und hier zeigt sich zum ersten Mal ihre Macht.[...]Ein Freund Luthers berichtet, die Thesen hätten ‚in vier Wochen schier die ganze Christenheit durchlaufen[...]‘.“Cay Rademacher: *Reformation – Luthers Kampf*. In: GEO EPOCHE Nr. 10, *Die Macht der Päpste*, Hamburg 2003, S.107

⁸ vgl. Rötzer, ebd. S. 76

⁹ vgl. Rötzer, ebd. S. 60

4.2 Technik als Spiel

Beide Autoren vergleichen die Technik mit einem Spiel, wobei sich dennoch kleine Unterschiede in den einzelnen Texten finden lassen.

Krämer ordnet der Kommunikation über interaktive Medien einen Spielecharakter zu¹⁰. So gibt es keine von vornherein festgeschriebenen Gesetze, diese wurden erst durch die USER selbst, in Form von Regeln, geschaffen. Verstößt jemand gegen diese Regeln, so kann es nur eine symbolische Ahndung geben: einen Ausschluss vom Spiel¹¹. Dennoch schließen sich Regel und Zufall nicht automatisch aus¹². Es gelten zwar die generellen Regeln kommunikativer Verhältnisse, jedoch sind sie nur schwer voraussehbar, aufgrund der physischen Nicht-Verfügbarkeit der anderen Person und der daraus resultierenden fehlenden Mimik und Gestik (parakommunikative Aspekte).

Jedoch sind nicht nur die Handlungen im Internet mit einem Spiel vergleichbar, auch die USER gleichen Spielern. So können sie Identitäten annehmen, die mit ihrer realen nichts gemeinsam haben. Insgesamt ist die Sichtweise als Spiel ausschließlich auf kommunikative Handlungen im Internet beschränkt.

Rötzer hingegen sieht in Technik generell einen spielerischen Charakter. Er bezieht sich in seinen Ausführungen über den Spielecharakter interaktiver Medien zwar auch auf die Kommunikation im Internet, beschreibt jedoch noch andere Fälle, die darüber hinausgehen¹³. Technik fordert zum spielen heraus. Dieses Phänomen kennt jeder, der gewisse Computer-Grundkenntnisse besitzt und ein neues Programm (Grafik-, Textbearbeitung) installiert und zum ersten Mal öffnet¹⁴. Normalerweise steht in diesen Momenten nicht das Lesen des Handbuchs im Vordergrund, sondern das spielerische Ausprobieren der gegebenen Möglichkeiten. Auch hier geschieht dies nicht wohlüberlegt, sondern recht intuitiv; es wird auf Schaltflächen geklickt und gespannt gewartet was passiert, was sich verändert.

In diesem Punkt liegt einer der Unterschiede zu Krämers Ausführungen; es gibt bei diesem spielerischen Ausprobieren keine Kommunikationssituation und damit keine Mitspieler.

¹⁰ Ein Beispiel hierfür findet sich weiter unten in dem Punkt 4.3 „Das Internet als rechtsfreier Raum“

¹¹ vgl. Krämer, ebd. S. 18

¹² vgl. Krämer, ebd. S. 22

¹³ Einer der Schwerpunkte bei Rötzer liegt auf Computerspielen und wie sie sich weiterentwickelt haben.

¹⁴ vgl. Rötzer, ebd. S. 76

4.3 Das Internet als rechtsfreier Raum

In ihrem Aufsatz sagt Sybille Krämer, dass die Regeln, die für die Kommunikation im Internet entstanden sind, den Charakter von Spielregeln haben, „ihre Verletzung kann nur symbolisch geahndet werden, eben als ein Ausschluss vom Spiel“¹⁵. Dieses erinnert an die oft zitierte Phrase vom *Internet als rechtsfreier Raum*. Beide Aussagen können so nicht als richtig angesehen werden. Es gibt hinreichende Beispiele dafür, dass das Internet längst kein rechtsfreier Raum mehr ist. In Chatrooms gibt es meist die CHATIQUETTE, eine abgewandelte, auf die Situation in den Chats abgestimmte Form der früher entwickelten NETIQUETTE. Diese CHATIQUETTE kann sich von Chat zu Chat unterscheiden, so kann dabei auf die thematischen Besonderheiten des jeweiligen Chats eingegangen werden. Hier kann auf den Vergleich zwischen einer allgemeinen CHATIQUETTE¹⁶ und der von gegenmissbrauch e.V.¹⁷ hingewiesen werden. So finden sich in der allgemeinen deutlich mehr Punkte, da sie versucht auf so viele Punkte wie möglich einzugehen, in der von gegenmissbrauch e.V. jedoch deutlich weniger. Des weiteren gibt es Punkte, die auf speziell diesen Chat ausgerichtet sind; in Punkt drei und vier werden die Besonderheiten einiger Räume erläutert, in dem fünften Punkt wird darauf hingewiesen, dass es sich bei den ADMINS um kein Fachpersonal handelt¹⁸.

Auch spielerische Handlungen im Internet können Auswirkungen auf das reale Leben haben. Hier lässt sich das Beispiel des Chats von gegenmissbrauch e.V. heranziehen. Sowohl in den FAQs¹⁹ als auch auf der Startseite²⁰ des Chats wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Verstöße gegen das (reale) Gesetz zivil- und strafrechtlich verfolgt werden. Auf der Startseite geschieht dieses in Form des fettgedruckten Satzes: „Sollte jemand SM (Anm. d. Verf: Selbstmord) androhen, wird umgehend die Polizei informiert!“ In den FAQs wird in den Punkten sechs und sieben erklärt wofür der Chat GELOGGT wird und dass Anzeige erstattet wird, wenn sich jemand nicht an die Regeln hält. Von den Betreibern dieses Chats war zu erfahren, dass es in der Tat schon zu Anzeigen kam.

Anhand dieses Beispiels lässt sich Krämers These widerlegen, dass Verstöße gegen die Netz-Regeln keine rechtlichen Auswirkungen im realen Leben haben.

¹⁵ Sybille Krämer, ebd., S.18

¹⁶ s. Anhang, <http://www.chatiquette.de> (Stand 08.10.2004)

¹⁷ s. Anhang, <http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/chatiquette.htm> (Stand 08.10.2004)

¹⁸ Beide Chatiquetten habe ich dem Anhang beigelegt und zur besseren Übersicht die genannten Punkte der Chatiquette von gegenmissbrauch e.V. hervorgehoben.

¹⁹ s. Anhang (Hervorhebung d. Verf.), <http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/faq.htm> (Stand 08.10.2004)

²⁰ vgl. <http://www.gegen-missbrauch-ev.de/cgi-bin/chat.pl> (Stand 08.10.2004)

Bisher bezieht sich dieses Beispiel auf die spielerische Kommunikation im Internet. Im Folgenden soll gezeigt werden, dass es im Internet auch andere Formen der Rechtssicherheit gibt. Dabei sollen das Online-Auktionshaus ebay und die Online Buchhandlung Amazon als Beispiele dienen.

Wird bei ebay eine Ware ersteigert, so muss diese auch zu den genannten Bedingungen bezahlt werden. Weigert sich der Käufer dieses zu tun, so kann der Verkäufer rechtlich gegen ihn vorgehen, da er mit Absenden seines Gebots einen rechtsgültigen Vertrag eingegangen ist²¹. Gleiches geschieht auch, wenn bei Amazon ein Artikel bestellt wird. Auch hier kommt ein rechtskräftiger Vertrag zustande. Bei Amazon als gewerblichem Versandhandel besteht jedoch für den Käufer die Möglichkeit von dem Vertrag zurück zu treten, zugesichert durch die Rücknahmegarantie. So kann der Käufer beispielsweise Bücher innerhalb von 30 Tagen zurückschicken²².

Hier zeigt sich, dass das Internet in vielen Bereichen nicht als ein rechtsfreier Raum bezeichnet werden kann. Es können Verträge geschlossen werden, die denen im realen Leben gleichen.

4.4 Anonyme Kommunikation mit Datenstrukturen

In ihrem vierten Punkt sagt Sybille Krämer, dass mit den Neuerungen des Internet die Kommunikation ausschließlich mit Datenstrukturen besteht. Sie vergleicht die Identität der Teilnehmer mit einer „selbstgewählten Symbolkette“²³ bzw. einer Chiffrenexistenz, die, so sagt sie, durch ihre „Reproduzierbarkeit“²⁴ gekennzeichnet sei.

Es darf bezweifelt werden, ob dieses eine wirkliche Neuerung ist, die durch die Weiterentwicklung des Internet entstanden ist. Ähnliche Merkmale lassen sich auch schon bei Telefonen finden. Auch dort hat der Gesprächspartner eine Nummer, die gewählt wird. Im engen Sinne wird also nicht die Person angerufen, sondern die ihrem Telefonanschluss zugeordnete Nummer. Hier findet sich die Vergleichbarkeit mit einer Chiffrenummer. Die Kommunikation findet nicht direkt zwischen den beiden Personen statt, es bedarf auch hier bestimmter Geräte (Telefone), um die übermittelten Daten (elektronische Gesprächsdaten) in für den Menschen wahrnehmbare akustische Signale umzuwandeln. Bei den bisher am weitesten verbreiteten analogen Telefonen ist das elektrisch übermittelte Signal eine direkte Kopie der übermittelten Daten (Stimme), wohingegen es sich bei ISDN Telefonen

²¹ vgl. AGB ebay §9 <http://pages.ebay.de/help/policies/user-agreement.html> (Stand 08.10.2004)

²² vgl. http://www.amazon.de/exec/obidos/tg/browse/-/504972/ref=cs_nav_wdb_1_5/302-3992741-8399234 (Stand 08.10.2004)

²³ Krämer, ebd. S. 17

²⁴ Krämer, ebd. S. 17

nur noch um die Übermittlung digital kodierter Daten handelt.

Eine weitere Neuerung besteht, laut Krämer, in der Anonymität des Internet. Auch hier lässt sich wieder auf das Telefon verweisen. So besteht für den Anrufer die Möglichkeit die Übermittlung seiner eigenen Rufnummer auszuschalten. Hier hat er die Wahl zwischen einer temporären Unterdrückung der Rufnummer oder einer dauerhaften. Allerdings bleibt hier das Erkennungsmerkmal der Stimme des Anrufers erhalten, jedoch nur wenn diese dem Angerufenen bekannt ist. Dennoch könnte es als eine frühere Form jener Anonymität zu sehen sein, die das Internet in gesteigerter Form mit sich bringt.

4.5 Leben ohne Notwendigkeit die Wohnung zu verlassen

Durch interaktive Medien werden sich die Nähe-Distanz Verhältnisse grundlegend ändern. Für viele wird der Zwang, nach draußen zu gehen, um beispielsweise zu arbeiten oder die Einkäufe zu erledigen, reduziert werden²⁵. Florian Rötzer erwähnt dabei „die Einrichtung von Tele-Arbeitsplätzen, durch Tele-Shopping, Tele-Banking, Abrufen von Informationen“²⁶.

Hier findet sich der Kritikpunkt in der Formulierung Rötzers. So schreibt er, dass der Zwang nach draußen zu gehen lediglich reduziert würde. Bezieht man diesen Satz auf die Gegenwart, so kann man sogar sagen, dass der Zwang nahezu vollständig entfällt, zumindest unter bestimmten Voraussetzungen. Geht man davon aus, dass jemand über einen Heimarbeitsplatz verfügt und einen Computer mit Internetanschluss besitzt, ist diese Person nicht länger gezwungen nach draußen zu gehen. Ihre Arbeit kann sie von zu Hause, vom Computer aus, erledigen. Die Bankgeschäfte lassen sich via Online-Banking durchführen und kontrollieren.

Schon seit längerer Zeit besteht die Möglichkeit, die unterschiedlichsten Dinge im Internet zu bestellen und sich die Waren liefern zu lassen. Bekannte Beispiele hierfür sind Möbel, Kleidung und Haushaltsgeräte aus den großen Versandhäusern. Hinzu kommen Anbieter, die Bücher und audiovisuelle Medien verschicken. Aber selbst für alltägliche Dinge muss diese Person heute nicht mehr vor die Tür gehen: Lebensmittel und Drogerieartikel lassen sich ebenfalls im Internet bestellen. Meist werden ab einem bestimmten Bestellwert auch keine Versandkosten mehr veranschlagt. Somit könnte hier sogar ein finanzieller Vorteil zu finden sein, da Fahrtkosten, die bei der Fahrt zum

²⁵ vgl. Rötzer, ebd. S. 78

²⁶ vgl. Rötzer, ebd. S. 78

Supermarkt anfallen würden, entfallen. Ein bis vor kurzem nicht realisierter Teil war der Gesundheits- und Rehabilitationsbereich. Inzwischen gibt es jedoch Internetapotheken²⁷. In diesen können Medikamente, sowohl rezeptfreie als auch rezeptpflichtige, bestellt werden. Bei Medikamenten, die verordnungspflichtig sind muss vorher jedoch das Originalrezept per Post zugeschickt werden. Somit wird dort auch zugleich einem Missbrauch vorgebeugt. Auch Behörden stellen nach und nach immer mehr auf Online-Service um. Anhand des Immatrikulationsvorgangs an der Universität Hannover ist erkennbar, dass keine Notwendigkeit besteht, bis zum Studienantritt einmal persönlich in der Universität gewesen zu sein. Sämtliche Studieninformationen (Fächer, Vorlesungsverzeichnisse, Zulassungsbedingungen etc.) sind im Internet präsentiert. Auf der Homepage kann man sich zudem den Immatrikulationsantrag zu Hause herunterladen, ausdrucken und ausfüllen. Dieser kann dann per Post an die Universität geschickt werden. Erhält man nun einen Studienplatz, so wird dieser durch die Überweisung des Semesterbeitrags, die ebenfalls online durchgeführt werden kann, angenommen.

4.6 Anonymität im Internet

In seinem Aufsatz weist Florian Rötzer an mehreren Stellen immer wieder auf die Faszination der Anonymität im Internet und die daraus resultierenden Folgen hin. Im Kontext der Untersuchung des VAN GOGH TVs erwähnt ein Kritiker „die dabei ablaufende 'permanente Kommunikationskatastrophe'. Mutterseelenallein stehen die Menschen, vorwiegend natürlich Kids, im elektronischen Raum und wissen nicht, was sie, abgesehen von ihrer Existenzbezeugung, dort sollen“²⁸. Obwohl sich diese Äußerung nicht auf die Kommunikation im Internet bezieht, so lässt sich dieses Muster doch in vielen Fällen darauf übertragen. An einer anderen Stelle schreibt Rötzer, dass „mit den wachsenden Möglichkeiten der Tele-Existenz auch die Erwartungen steigen, nicht auf eine Identität festgelegt zu werden“²⁹.

In Bezug auf viele Chatrooms mögen solche Aussagen zutreffen, jedoch gibt es auch Gegenbeispiele. In beständigeren Chats oder auch Foren können durchaus engere Kontakte, die auch im realen Leben weiterbestehen, entstehen. So etwas ist jedoch oft auf Chats bzw. Foren beschränkt, die ein bestimmtes Thema aufgreifen. Daher haben die USER, die sich dort bewegen schon mal eine Gemeinsamkeit: das Interesse am gleichen Thema. Somit ist eine Gesprächsgrundlage garantiert. Zusätzlich bedarf es jedoch noch

²⁷ als Beispiel: <https://www.docmorris.com> (Stand 08.10.2004)

²⁸ Rötzer, ebd. S. 63

²⁹ Rötzer, ebd. S. 78

einer gewissen Zahl von *Stamm-Chattern*, damit, zumindest theoretisch, die Möglichkeit existiert, dass sie aus ihrer Anonymität herausgehen und so auch reale Kontakte entstehen können. Gefördert werden kann dieser Prozess durch Treffen im realen Leben, sogenannten CHATTERTREFFEN. Dann bleibt letztlich nur noch die Anonymität über das Verschweigen des Wohnortes oder des Nachnamens. Aber auch hier finden sich immer wieder Beispiele dafür, dass auch das nicht sein muss. So werden diese CHATTERTREFFEN oft von vielen Teilnehmern genutzt, um die schon entstandenen Kontakte zu intensivieren, und um sich anschließend auch privat im kleinen Kreis zu treffen.

Ist ein privater Kontakt ohne Aufrechterhaltung der Anonymität entstanden, kann dieser oft nur unter zu Hilfenahme des Internet weiterbestehen. Ausgehend von der Annahme, dass beide Personen über eine FLATRATE verfügen und jeden zweiten Abend ein bis zwei Stunden kommunizieren wollen, ist es preiswerter als zu telefonieren, gerade wenn es sich um große räumliche Distanzen handelt. So kann das Internet als Hilfsmittel genutzt werden, um nicht-anonyme Kontakte im realen Leben entstehen zu lassen und auch helfen, diese aufrecht zu erhalten.

Wobei natürlich in keiner Weise bezweifelt werden darf, dass es die von Rötzer genannten Beispiele, besonders bei Kindern und Jugendlichen, gibt. Oftmals wird man in Chatrooms Kinder finden, die morgens als erste Tätigkeit ihren Computer anschalten und sich in den Raum einloggen und abends diese Räume als Letzte verlassen, um ins Bett zu gehen. Dass Anonymität nicht immer nur ein Vorteil ist, lässt sich auch an vielen Störern im Internet feststellen. Diese überfluten beispielsweise Foren oder Chats mit inhaltslosen und in manchen Fällen sogar illegalen Beiträgen. In diesen Fällen gibt es jedoch die Möglichkeit der zivil- bzw. strafrechtlichen Verfolgung³⁰, da diese USER durch ihre IP-ADRESSE i.d.R. ermittelbar sind.

Eine besondere Situation soll im Folgenden kurz erläutert werden: die Möglichkeit der Online-Beratung. Auch hier soll als Beispiel wieder gegen-missbrauch e.V. dienen. Dort arbeiten keine Fachkräfte, was auch immer wieder betont wird, dennoch wird die von Ingo Fock und Isabel Schmallofsky geschaffene Plattform von vielen USERN unter dem Gesichtspunkt *Hilfe zur Selbsthilfe* genutzt. Die USER dort sind in völlig unterschiedlichen Entwicklungsstufen. Bei einigen dauert der Missbrauch noch an, andere haben sich aus dieser Situation gerade erst befreien können und andere sind schon seit Jahren in Therapie und dabei ihr Trauma zu verarbeiten. Gerade das ermöglicht eine gute Ausgangsbasis für eine einer fachlichen Beratung ähnlichen Situation. Der Vorteil gegenüber herkömmlichen

³⁰ siehe auch Punkt 4.3 Krämer

Beratungsstellen ist hier jedoch die absolute Anonymität. Das erleichtert vielen den ersten Kontakt. Sie können sich erst umsehen, bevor sie sich selbst überhaupt als USER dort registrieren, bevor sie den ersten Satz schreiben. Gerade bei solchen Themen wie sexuellem Missbrauch, wo Scham bei Betroffenen eine große Rolle spielt, bietet die Online-Beratung für viele eine Möglichkeit Hilfe zu bekommen. Ingo Fock erklärte, dass dort auch Hilfestellung³¹ im realen Leben geboten wird. Dafür müssen die USER dann ein Stück ihrer Anonymität aufgeben, was jedoch vielen erstaunlich leicht falle, da sie durch den bisher anonymen Kontakt ein wenig Vertrauen fassen konnten. Dieser Schritt fehlt bei konventionellen Beratungsstellen.

Als weitere bekannte Beratungsstelle sei hier nur kurz pro familia erwähnt, die sowohl eine Online Beratung per E-MAIL als auch ein Internet-Diskussionsforum anbieten.

³¹ Begleitung zu Beratungsstellen, Unterstützung bei der Suche nach Therapieplätzen (auch Klinken) ect.

5 Fazit

Als Abschluss der Untersuchung zeigt sich vor allem sehr deutlich, wie schnell sich das Internet weiterentwickelt hat. Dinge, die Florian Rötzer 1995 nur erahnen konnte, sind heute Standard. Als Beispiel lässt sich hier die Möglichkeit des *Online-Lebens* anführen. So ist es heute aufgrund von bestehenden Online-Shopping-Angeboten etc. nicht mehr zwingend nötig, seine Wohnung zu verlassen. Selbst die alltäglichsten Dinge lassen sich online organisieren.

Auch die in Krämers Text genannte Rechtsfreiheit innerhalb des Internet gibt es heute in dieser Form nicht mehr. Breite Teile des Netzes sind über Gesetzesvorschriften geregelt. Verstöße im Internet, nicht nur auf der kommunikativen Ebene, haben ähnliche oder bisweilen gleiche juristische Konsequenzen wie im realen Leben. Somit entfällt der rein spielerische Charakter, den beide Autoren in ihren Texten mit dem Internet verbinden, wobei dies auf die juristischen Folgen zu beschränken sein dürfte. Technik im Allgemeinen und Kommunikation im Speziellen fordern natürlich nach wie vor zum Spielen heraus.

Beide Autoren erwähnen die Anonymität im Internet, wobei Rötzer jedoch ausführlicher darauf eingeht. Es bleibt zu sagen, dass es auch heute kaum möglich ist, sich völlig anonym im Netz zu bewegen – zumindest die IP-ADRESSE des eigenen Rechners wird i.d.R. gespeichert. Zudem zeigen sich hier zwei Facetten, nämlich die, dass die Anonymität nicht nur Risiken birgt, sondern auch Vorteile haben kann, wie in dem im Text genannten Beispiel der Online-Beratung.

Zusammenfassend lassen sich die beiden Texte auch als nahezu ideale Dokumentation der Strukturen im Internet und des Interaktionsverhaltens seiner USER vor neun bzw. sieben Jahren betrachten.

Glossar

ADMIN (Administrator)	Verwalter, der über alle Zugriffsrechte verfügt. In Chats oder Foren meist der Verantwortliche.
BOT (Roboter)	Hiermit wird ein Automatismus bezeichnet, der immer wieder bestimmte Aktionen, ohne persönliche Einflussnahme durchführt: z.B. „answer bots“ (reagiert auf eingehende E-Mails mit einer bestimmten Antwortnachricht, z.B. Urlaubshinweis).
CHATTERTREFFEN	Ein reales, oft selbstorganisiertes Treffen der Chatteilnehmer, manchmal auch von den Administratoren organisiert.
CHATIQUETTE	Ein Verhaltensgebot ähnlich der NETIQUETTE, nur auf die besondere Situation in Chats bezogen.
EDV	Elektronische Datenverarbeitung; die Änderung bzw. Eingabe von Daten mit Hilfe eines Computers.
E-MAIL (electronic mail)	Verfahren zur Übertragung von elektronischen Briefen zwischen Benutzern eines lokalen Netzwerks bzw. dem Internet angeschlossenen Systemen. (aus: SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch)
FAQS (Frequently Asked Questions)	Weit verbreitetes Akronym für Dokumente, die Antworten auf häufig gestellte Fragen enthalten. (aus SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch)
FLATRATE	Ein pauschaler Internettarif, bei dem nicht nach Minuten abgerechnet, sondern pro Monat ein fester Preis gezahlt wird.
GELOGGT	Siehe LOG
KI-SYSTEME (künstliche Intelligenz)	Das Ziel der KI-Entwicklung ist es, Maschinen zu entwickeln, die sich verhalten, als verfügten sie über Intelligenz
IMMERSION	Eintauchen in eine künstliche Welt, durch Auflösung der

	räumlichen Grenzen; geprägt von Béla Bálasz im Jahr 1938 in Bezug auf den Film.
ISDN (Integrated Services Digital Network)	Digitaler, in Deutschland inzwischen recht verbreiteter Standard u.a. zur schnellen Übertragung von Daten durch das Telefonnetz. (aus SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch)
IP-ADRESSE	Numerische, aus vier durch Punkte getrennten Blöcken bestehende Adresse (zum Beispiel 192.168.10.1) zur Ansteuerung von Rechnern in Netzwerken. (aus SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch)
LOG	Eine Art Protokoll, in dem sämtliche Aktivitäten (beim Bewegen im Internet) festgehalten werden, welches in einer extra Datei gespeichert wird.
MUD (Multi User Dungeon)	Textbasiertes Online-Rollen- und Abenteuerspiel an dem mehrere Spieler teilnehmen können. Es gibt bereits den Nachfolger MUD2, der einem in verschiedenen Online-Systemen begegnet. (aus: www.networds.de)
NETIQUETTE	Verhaltensgebot/-kodex, welches das Verhalten der Nutzer im Internet regeln soll, zum Beispiel beim versenden von E-Mails.
USER (Be-/Nutzer, Teilnehmer)	Jeder, der eine Anwendung benutzt. Im Internet häufig gebraucht für Teilnehmer an Chats, Benutzer von Foren.
VAN GOGH TV	Non-Profit Organisation mit dem Ziel den Fernsehzuschauer aus seiner reinen Rezipientenrolle zu befreien und ihm eine (inter-)aktive Gestaltungsteilnahme zu ermöglichen.
WWW (world wide web)	Auf dem HTTP-Protokoll (zwischen Browsern und Internet-Servern verwendetes Übertragungsprotokoll zur Übertragung von HTML Seiten im www)basierender grafischer Teil des Internets, der mit so genannten Web-Browsern angezeigt werden kann. (aus SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch)

Anhang

Anhang A – Die Chatiquette

(<http://www.chatiquette.de>) [08.10.2004]

1. Begegne anderen Chattern mit Respekt und Höflichkeit. Dann werden auch sie Dich respektieren und höflich behandeln.
2. Wenn Du das erste Mal einen Chat-Raum betrittst, springe nicht gleich ins Geschehen. Schau lieber erst, was für Leute da sind und welche Stimmung herrscht. In eine Kneipe rennst Du ja auch nicht hinein, springst auf einen Tisch und brüllst: "Hey Leute, da bin ich - unterhaltet mich!" Vielleicht liegen Dir Stimmung und Leute in diesem Raum gar nicht, dann kannst Du einfach den Raum wechseln.
3. Du flirtest gerne? Aber vielleicht dein Gegenüber nicht. Wenn sich jemand abweisend verhält, dann lasse ihn / sie in Ruhe, anstatt weiter zu bohren. Manchen nervt schon die Frage: "Bist Du m oder w?"
4. Jeder hat mal schlechte Laune. Aber lasse diese Gefühle nicht an den anderen Chattern aus! Wenn es Dir schlecht geht, musst Du nicht auch noch den anderen das Leben schwer machen - denn chatten bedeutet schließlich Spaß. Wenn Du über Deine Probleme reden willst, lässt sich sicher jemand finden, der Dir in einem ruhigen Chatchannel oder Separeé zuhört.
5. Hilf den Newbies! Wenn ein "Neuling" hereinkommt, erinnere Dich an Deinen ersten Chat. Hat Dir damals jemand geholfen? Dann tue es ihm gleich. Hat Dir keiner geholfen? Dann mach' es besser als die anderen damals, die Dir hätten helfen sollen. Vielleicht wird aus dem Newbie ein Stammchatter und ein Freund.
6. Wenn Du jemanden ansprechen möchtest, dann adressiere Deinen Satz, Beispiel: "Hi **tamtam**. Welche Musik hörst Du gerne?"
Sonst weiß derjenige unter Umständen nicht, dass Deine Frage an ihn gerichtet war - und wird daher auch nicht antworten.
7. Chatten ist Spaß und Humor gehört dazu. Aber jeder hat einen anderen Humor, und was Du total witzig findest, kann bei einem anderen Magenschmerzen verursachen. Ganz davon abgesehen, dass Geschriebenes häufig ganz anders wirkt als Gesprochenes.
8. Bedränge niemanden, Dir seine Telefonnummer zu geben. Wenn derjenige mit Dir am Telefon sprechen möchte, wird er Dir freiwillig die Nummer geben. Aber den Zeitpunkt bestimmt derjenige selbst. Vielleicht ist es auch nie soweit. Damit musst Du leben.
9. GROSSBUCHSTABEN, Fettschrift, Farben, Grafiksmileys 😊 und sonstige Sonderbefehle sind nur als Betonung zu verwenden, zum Beispiel wenn Du jemanden ansprichst und seinen Namen hervorhebst oder du deine Stimmung ausdrücken willst. Wenn Du diese Mittel ständig verwendest, werden die anderen genervt reagieren.
10. Schimpfwörter solltest Du im Chat ganz vermeiden. Damit ziehst Du nur den Ärger der anderen auf Dich, die in Ruhe chatten wollen. Bedenke: Gewalt- und Drogenverherrlichung, pornographische Darstellungen und rassistische Äußerungen werden strafrechtlich geahndet.
11. Benimmt sich jemand im Chat daneben, dann lasse ihn einfach in Ruhe. Diskutiere nicht mit ihm und verärgere dadurch die anderen. Er wird sich nach kurzer Zeit langweilen und verschwinden, wenn ihn keiner beachtet. Ist es ein besonders hartnäckiger, dann benachrichtige den Chat-Betreiber oder einen anwesenden Wächter/Guarduser/Superuser.

Den Chat-Betreiber solltest Du in jedem Falle benachrichtigen, wenn sich jemand durch seine Äußerungen strafbar macht (siehe Punkt 10). Schreibe dem Chatbetreiber, wann genau der Störer online war und unter welchem Nicknamen er gechattet hat.

12. Wenn der Chatbetreiber die Möglichkeit anbietet, Dir einen "Nick" auszusuchen, wähle keinen Nick, der andere Chatter beleidigt oder das Ziel hat, andere Chatter zu ärgern (zB. Nick-Fakes). Selbstverständlich sind auch rassistische oder Gewalt verherrlichende Nicks verboten. Pornographische Nicks dürfen nur in ausgewiesenen Erotikchats verwendet werden und auch nur, wenn diese dort zugelassen sind.

13. Gib Dich nicht dem Irrglauben hin, Du seiest im Chat anonym. Das bist Du nicht. Chat-Server schneiden Deine Rechner-Adresse (IP) mit und speichern sie. Über die IP-Adresse kommt der Chat-Betreiber zu Deinem Provider. Dieser speichert wiederum Deine Telefonnummer, mit der Du Dich eingewählt hast. So haben die Chat-Betreiber die Möglichkeit, Personen, die besonders unangenehm auffallen, zur Rechenschaft zu ziehen. Die meisten Chats protokollieren die Chats mit, um Straftaten beweisen zu können.

14. Wenn der Chatbetreiber Dir die Möglichkeit gibt, einen Link in den Chat zu werfen, nutze dies nicht für Werbung für andere kommerzielle Angebote oder Chats. Dies ist in allen Chats verboten. Aber auch das ständige Einwerfen des Links zur eigenen Homepage geht ziemlich schnell auf die Nerven! Auch hier gilt: weniger ist mehr.

15. Werbe niemals Chatter für einen anderen Chat ab! Wenn Dir der Chat nicht gefällt, brauchst du das nicht ständig verkünden. Wenn Dir ein anderer Chat besser gefällt, dann geh in den anderen Chat.

16. "Früher war es hier besser." Dies ist einer der wichtigsten Sätze, die du in den Deinen ersten Stunden in jedem Chat hören wirst. Dies bedeutet nicht, dass Du schlechter bist. Wenn du dies trotzdem nicht nett findest, erinnere dich Monate später daran. Denn irgendwann wirst auch du diesen Satz sagen wollen. Das ist der Lauf des Lebens. Früher war besser. Immer.

Wenn Du diese Regeln befolgst, dann steht einem tollen Chat-Leben nichts mehr im Wege :-)

Anhang B – Chatiquette gegen-missbrauch e.V.

(<http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/chatiquette.htm>) [08.10.2004]

Chatiquette

1. Begegne anderen Chattern mit Respekt und Höflichkeit. Dann werden auch sie Dich respektieren und höflich behandeln. Bitte vergesst in diesem Chat nie, dass sich hier vor allem Betroffene aufhalten - jeder reagiert anders und jeder hat mit gewissen Dingen Schwierigkeiten. Nehmt bitte Rücksicht aufeinander.

2. Wenn Du das erste Mal einen Chat-Raum betrittst, springe nicht gleich ins Geschehen. Schau lieber erst, was für Leute da sind und welche Stimmung herrscht. In eine Kneipe rennst Du ja auch nicht hinein, springst auf einen Tisch und brüllst: "Hey, unterhalte mich!" Die Lobby ist allgemeiner Treffpunkt - hier kann sich jeder über Gott und die Welt unterhalten und je nach Stimmung kann man hier auch Spaß haben :-)

3. Die anderen Räume sind für ernsthaftere Unterhaltungen da. Dorthin kannst Du Dich zum Beispiel mit einem von uns verziehen und über all das sprechen, was Dich bewegt. Sprich einfach jemanden an - unsere Mitarbeiter sind in der Regel mit dem Titel "Admin" versehen. Du kannst aber auch gerne mit anderen Chattern einen Raum betreten, wenn Ihr ungestört sein wollt.

Die Räume können offen oder geschlossen sein - sollten sie offen sein und Du siehst, dass dort jemand ist (in der Klammer hinter den Raumnamen steht die Anzahl der dort chattenden Personen), so störe bitte nicht, ohne das vorher abgesprochen zu haben und respektiere, wenn jemand gerade in einem Gespräch ist und somit keine Zeit hat, mit Dir zu sprechen.

4. In dem Raum "alone" haben Chatter die Möglichkeit, sich ganz allein zurück zu ziehen und sich auszutoben. Sollte jemand in diesem Raum sein, so gehe bitte keinesfalls dort hinein und respektiere, dass derjenige gerade ganz allein und ungestört sein möchte.

5. Der Chat und das Forum wurden vor allem errichtet, um Betroffenen und Angehörigen die Möglichkeit zu bieten sich auszutauschen, sich gegenseitig zu helfen und auch von uns Hilfe zu bekommen. Unsere Hilfe beschränkt sich aber leider nur auf das "Zuhören" und reagieren im Chat und im Forum, auf den Austausch von Erfahrungen, die wir gemacht haben. Wir geben gerne unser umfangreiches Wissen, das wir durch eigene Erfahrungen erlangt haben, an Euch weiter. **Wir sind aber, und darauf möchten wir besonders hinweisen, KEIN Ersatz für eine Beratungsstelle oder einen Psychologen! Allen Betroffenen und Angehörigen raten wir dringend, eine solche Anlaufstelle in der Nähe aufzusuchen. Dabei helfen wir gerne und möchten auch bei anderen Schritten gerne behilflich sein. Dennoch: Wir sind KEIN Fachpersonal.** Unser größter Wunsch ist, dass wir bald fachmännische Hilfe im Chat und im Forum bekommen, doch solange wir noch auf der Suche nach einer solchen Hilfe sind, können wir Euch nur mit unserer einfachen Anwesenheit dienen.

6. Wenn Du jemanden direkt ansprechen möchtest, dann adressiere Deinen Satz, indem Du entweder den Namen des Betreffenden angibst oder rechts unter den Anwesenden auswählst und auf das @ klickst - dann macht der Chat das automatisch für Dich. Sonst weiß derjenige unter Umständen nicht, dass Deine Frage an ihn gerichtet war - und wird daher auch nicht antworten.

7. GROSSBUCHSTABEN sind im Chat gleichbedeutend mit Schreien und sind nur als Betonung zu verwenden, zum Beispiel wenn Du jemanden ansprichst und seinen Namen hervorhebst oder du deine Stimmung ausdrücken willst. Wenn Du diese Mittel ständig verwendest, werden die anderen genervt reagieren.

8. An dieser Stelle sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Personen, die irgendwelche paedophilen Neigungen oder störende Absichten jeglicher Art haben, hier ganz und gar nicht willkommen sind und unter Umständen auch rausgeschmissen werden müssen.

9. Sollte es dennoch zu Situationen kommen, und es benimmt sich jemand im Chat arg daneben, dann lasse ihn einfach in Ruhe. Diskutiere nicht mit ihm. Er wird sich nach kurzer Zeit langweilen und verschwinden, wenn ihn keiner beachtet. Ist es ein besonders hartnäckiger, dann benachrichtige entweder einen womöglich anwesenden Mitarbeiter (Admin) oder den Chat-Betreiber (per Mail (info@gegen-missbrauch.de oder unter 01 77-52 50 628). Den Chatbetreiber solltest Du in jedem Falle benachrichtigen, wenn sich jemand durch seine Äußerungen strafbar macht. Teile dem Chatbetreiber mit, wann genau der Störer online war und unter welchem Nicknamen er gechattet hat.

Wenn Du diese Regeln befolgst, dann steht einem tollen Chat nichts mehr im Wege :-)

Herzlich willkommen!!

Dein gegen-missbrauch.de - Team

Anhang C – FAQs gegen-missbrauch e.V.

(<http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/faq.htm>) [08.10.2004]

1. Was ist der Admin - Notruf ?

Den Admin-Notruf haben wir eingerichtet, da wir es leider nicht schaffen, dass immer ein Admin hier im Chat ist.

Diese Notruftelefonnummer könnt ihr immer dann wählen wenn sich hier im Chat jemand befindet der entweder

- stört
- beleidigt
- sich nicht an die Chatiquette hält
- sonstwie unangenehm auffällt.

2. Wo finde ich diese Notfallnummer ?

Diese Notfallnummer findet ihr in der unteren Leiste (unter dem Eingabefenster für eure Texte).

Diese Nummer ist eine Handynummer, das bedeutet ihr könnt da auch eine SMS hinschicken, wenn Ihr euch nicht traut dort anzurufen.

3. Was sind die Admins hier ?

Die Admins sind dazu da um euch allgemeine Fragen zum Chat zu beantworten, euch so gut es geht vor Übergriffen schützen und eventuelle Störer aus dem Chat zu befördern. Dennoch sind die Admins ganz normale Menschen, die auch das gleiche erlebt haben wie eventuell Ihr. Es sind keine Fachkräfte, Psychologen und/oder Therapeuten. Also achtet auch ein wenig auf die Grenzen der Admins.

4. Was ist die Chatiquette ?

Dies sind allgemeine Regeln die den Umgang hier im Chat regeln sollten. Die Chatiquette ist ein Bestandteil der Nutzung dieses Chats. Die Chatiquette findet ihr in der unteren Leiste des Chats (unter dem Eingabefenster für euren Text)

5. Was ist triggern ?

Triggern bedeutet, dass gewissen Reizworte bei anderen Usern unangenehme Erinnerungen hervorrufen könnten. Solche Reizworte sollten dann mit **** versehen werden. Also z.B. miss***uch.

6. Zeigt Ihr wirklich jemanden an, der gegen die Regeln hier verstösst ?

Ein ganz klares JA

7. Wird der Chat geloggt ?

Ja, der Chat wird geloggt. Wor benötigen dieses Log um Übergriffe nachzuweisen oder bei akuten Notfällen als Beweis bzw. Unterstützung für die Polizei. Ansonsten lesen wir die Logs nicht

8. Wer gehört zum Team

Bis jetzt gehören zum Admin -Team : Sasita, Morkie, Nicki, Huegli und Ingo

9. Was soll ich machen wenn hier jemand droht sich umzubringen ?

Nun, das ist eine schwere Frage. Generell ist es natürlich von demjenigen mehr als Unfair euch damit auch noch zu belasten, denn natürlich macht Ihr euch dann Sorgen um denjenigen/diejenige. Generell können wir euch dann nur empfehlen die Polizei zu verständigen und diese darauf aufmerksam zu machen. Die Polizei wird sich dann mit uns in Verbindung setzten um an die relevanten daten zu gelangen. Wir als Admins können in diesem Fall eher wenig tun.

10. An wen wende ich mich wenn ich weitere Fragen habe ?

Schreibt dann bitte eine E-Mail an webmaster@gegen-missbrauch.de

Literaturverzeichnis

Bücher:

Krämer, Sybille: *Über die Kommunikation im Internet. Überlegungen zur telematischen Interaktion.*

In: Christian Hartmann, Christoph Hüttig (Hrsg.), *Loccumer Protokolle 67/97* Rehburg-Loccum 1998

Rademacher, Cay: *Reformation – Luthers Kampf.*

In: *GEO EPOCHE* Nr. 10, *Die Macht der Päpste*, Hamburg 2003

Rötzer, Florian: *Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien.*

In: Stefan Bollmann (Hrsg.), *Kursbuch Neue Medien*, Bollmann Verlag, Mannheim 1995

SuSE Linux 9.1 Benutzerhandbuch, 9. Auflage, 2004

Internet:

allgemeine Chatiquette:

<http://www.chatiquette.de> [08.10.2004]

Amazon – Rücknahmegarantie:

<http://www.amazon.de/exec/obidos/tg/browse/-/504972/ref%3Dcs%5Fnav%5Fwdb%5F1%5F5302-7871793-3366453> [08.10.2004]

Ebay – Treuhandservice:

<http://pages.ebay.de/help/buy/buytrust-escrow.html> [08.10.2004]

Ebay – Vorgehensweise bei einem nicht bezahlten Artikel:

<http://pages.ebay.de/help/policies/unpaid-item-process.html> [08.10.2004]

Freie Enzyklopädie Wikipedia:

<http://www.wikipedia.de> [15.10.2004]

Suchbegriffe: Bot, EDV, Immersion, Log, Platon, Sokrates

gegen-missbrauch e.V.:

<http://www.gegen-missbrauch.de> [08.10.2004]

gegen-missbrauch e.V. Chat:

<http://www.gegen-missbrauch-ev.de/cgi-bin/chat.pl> [08.10.2004]

gegen-missbrauch e.V. Chatiquette:

<http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/chatiquette.htm> [08.10.2004]

gegen-missbrauch e.V. FAQs:

<http://www.gegen-missbrauch-ev.de/chat1/faq.htm> [08.10.2004]

Internet Wörterbuch Langenscheidt:

<http://www.networds.de> [15.10.2004]

Suchbegriffe: Bot, Flstrate, Log, MUD, Netiquette, User

pro familia Online Beratung:

<http://www.profamilia.de/topic/Online->

Beratung?PHPSESSID=078e784921d2ac412ccfc6a293dd0c75 [08.10.2004]