
BACHELORARBEIT

Herr
Matthias Markus Heinrich Kloth

**Virtualisierung der Lebenswelt
und ihre Folgen**

2015

BACHELORARBEIT

Virtualisierung der Lebenswelt und ihre Folgen

Autor:
Herr Matthias Markus Heinrich Kloth

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF11wR1-B

Erstprüfer:
Prof. Dipl.-Ing. Robert Wierzbicki

Zweitprüfer:
Dipl.-Ing. (FH) Peter Böhnke

Einreichung:
Mittweida, 06.02.15

Bibliografische Angaben:

Kloth, Matthias Markus Heinrich:

Virtualisierung der Lebenswelt und ihre Folgen

2015 - 36/55 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

In dieser Bachelorarbeit zum Thema „Virtualisierung der Lebenswelt und ihre Folgen“ werden die Auswirkungen der Virtualisierung auf unser Leben genauer untersucht. Hierbei werden soziale Netzwerke als Grundlage verwendet, an denen dann exemplarisch die Folgen der Virtualisierung aufgezeigt werden. Das Ziel der Arbeit ist es, festzustellen, inwiefern das virtuelle Leben das reale Leben beeinflusst und welche besonders negativen Folgen die Virtualisierung auf das Leben haben. Es wird ein Blick in die Entwicklung von sozialen Netzwerken vorgenommen und es wird eine Analyse der Nutzung und der Nutzer vorgenommen. Nach dieser Analyse werden genauer die Folgen untersucht, welche die Virtualisierung mit sich bringt. Es werden die Themen Cybermobbing, Internetsucht, Identitäten im Internet, Beziehungen in sozialen Netzwerken und Freundschaft bearbeitet. Diese zählen als negative Auswirkungen des Internet auf unser soziales Leben. Im Fazit kommt der Verfasser zu dem Schluss, dass das virtuelle Leben vom realen Leben getrennt bleiben sollte. Der virtuelle Raum definiert das soziale Leben neu und stellt neue Regeln auf zum Beispiel in Beziehungen. Das virtuelle Leben muss als Ergänzung des realen Leben angesehen werden. Besteht diese Differenzierung, so hat die Virtualisierung keinen großen Einfluss auf die Lebenswelt.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	IV
Abkürzungsverzeichnis	VI
Formelverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis	IX
1 Einleitung	1
2 Virtualisierung des sozialen Lebens	3
2.1 Die Entwicklung von sozialen Netzwerken.....	4
2.2 Die Nutzung von sozialen Netzwerken.....	7
2.3 Die Nutzer.....	10
3 Folgen der Virtualisierung	12
3.1 Cybermobbing.....	13
3.2 Internetsucht.....	16
3.3 Von Identitätsbildung zu Identitätsdiebstahl.....	18
3.4 Beziehungen 2.0.....	24
3.5 Der Wert von Freundschaften.....	33
4 Fazit	36
Literaturverzeichnis	X
Anlagen	XII
Eigenständigkeitserklärung	XV

Abkürzungsverzeichnis

ISN : internetbasierte soziale Netzwerke

CBBS: Computerized Bulletin Board System

ebd.: ebenda

etc.: et cetera

usw.: und so weiter

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Besucher Sozialer Netzwerke in Deutschland im Januar 2014.....	6
Abbildung 2: Nutzung von sozialen Netzwerken pro Woche (in h).....	9
Abbildung 3: Digital Natives, Digital Immigrants, Digital Outsiders im Verhältnis von Sozialer Lage zur Grundorientierung.....	11

1 Einleitung

„Während es sich in den Achtzigerjahren fast ausschließlich um Eins-zu-Eins-Beziehungen handelte – eine Person allein mit einer Maschine –, ändert sich dies in den Neunzigern. Der Computer wurde zu einem Portal, das es den Menschen ermöglichte, Parallelleben in virtuellen Welten zu führen.“¹ Das Internet ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Medien geworden. Früher erhielten die Menschen ihre Informationen über das Weltgeschehen aus der Zeitung oder dem Radio. Das Fernsehen revolutionierte die Informationsverbreitung gewaltig mit bewegten Bildern und schaffte eine Form von Entertainment. Die Leute waren von diesen Entwicklungen begeistert. Mit den ersten Computern und dem Internet in seiner jüngsten Form, kamen auch schon die ersten Möglichkeiten für die Menschen, ein Leben im virtuellen Raum zu führen, was bisher noch mit keinem Medium möglich war. Es wurden die ersten sozialen Netzwerke programmiert und das Internet lud seine Nutzer dazu ein, ein soziales Leben im Internet zu führen. 1993 benutzen gerade mal 0,3% der Weltbevölkerung das Internet. Es war zu diesem Zeitpunkt noch zu unausgereift und war fast nur Computerspezialisten vorbehalten, da der Umgang mit diesem Medium noch nicht als einfach und sicher verstanden wurde. Jedoch entwickelte sich das Internet im Laufe der Jahre immer und immer schneller. Anfang der 2000er waren es schon 6,7 Prozent der Menschen, die das Internet benutzen. Zu dieser Zeit existierten auch schon die ersten richtigen sozialen Netzwerke, welche die Leute immer mehr ins Internet brachten. Das Internet bot ein vielseitiges Angebot von Online Shopping bis zum Versand von E-Mails, von Informationsgewinnung bis hin zu Spielen. Die Attraktivität des Mediums nahm immer mehr zu. Als dann Mitte des Jahrzehnts die ersten großen sozialen Netzwerke in der virtuellen Welt ihre Pforten öffneten, wurde eine neue Form der Kommunikation geschaffen. Man hatte plötzlich die Möglichkeit mit Menschen Kontakt aufzunehmen, die man viele Jahre nicht gesehen hatte, mit Schulkameraden und Kollegen. Die Menschen konnten ihr soziales Netzwerk vergrößern und erweitern. Es schafft die Möglichkeit auf der ganzen Welt miteinander zu kommunizieren und erleichterte das Leben in Geschäftswelt. 2010 waren es schon 29,4 Prozent der Menschen, die das Internet für sich entdeckt hatten. Mit Einführung der Smartphones wurde eine weitere Grenze durchbrochen. Man war plötzlich nicht mehr stationär an einen Computer oder ein Telefon gebunden. Das Internet wurde jetzt mobil. Der Mensch konnte von nun an immer online sein. Kommunikati-

¹ Sherry Tukle, Verloren unter 100 Freunden: Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern [Kindle Edition]; Riemann Verlag (30. April 2012) S.12

on war nun überall möglich. Diese rasante Entwicklung beeinflusste eine ganze Generation, die „Digital Natives“. Sie wuchsen mit dieser technischen Revolution auf und verstehen es heute als selbstverständlich, online zu sein. Ihre Eltern stehen der ganzen Entwicklung noch kritisch gegenüber, da sie sich erst im virtuellen Raum zurecht finden müssen, aufgrund des mangelnden Sicherheitsgefühls und Unsicherheit im Umgang mit dem neuen Medium. Sie werden als „Digital Immigrants“ bezeichnet.

In der heutigen Zeit nutzen 40,4% aller Menschen das Internet und soziale Netzwerke, wie Facebook, Twitter und Xing. Jedes dieser Netzwerke hat seine ganz eigenen Charakter und spezialisiert sich auf eine andere Zielgruppe. Online Dating Börsen vermitteln täglich Singles, Online-Spiele ziehen die Gamer in ihren Bann und soziale Netzwerke vereinfachen die Kommunikation zwischen den Menschen. Facebook zählt täglich 203 Millionen aktive Benutzer, die posten, liken, sharen und chatten. Die virtuelle Welt floriert und sie gibt den Nutzern die Chance der realen Welt zu entfliehen.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, den Folgen der Virtualisierung des sozialen Lebens auf den Grund zugehen. Denn das Internet und die sozialen Netzwerken haben auch ihre negativen Seiten. Die Menschen verlieren die Fähigkeit, im realen Leben auf andere zuzugehen. Im Internet werden Identitäten verschleiert und verfremdet, Gefühle vorgetäuscht, inhumane Triebe befriedigt und die dunklen Bereiche der eigenen Existenz ausgelebt. Es findet eine Entfremdung des Begriffs „Freundschaft“ statt. Immer häufiger entstehen dabei die Gefühle der Einsamkeit und Isolation im realen Leben. Genau diese Folgen sollen in dieser Arbeit untersucht werden.

Der Fokus dieser Untersuchung liegt dabei auf den sozialen Netzwerken, wie Facebook, deren Entwicklung und das Nutzungsverhalten der Mitglieder. An sozialen Netzwerken zeichnen sich am Besten die Folgen der Virtualisierung ab, da hier der größte Raum für den Dialog zwischen Menschen geschaffen wird. Es werden Beziehungen und Freundschaften aufgebaut, alte Bekanntschaften können gepflegt werden und der Kontakt bricht nicht ab, da man ständig online sein kann. All diese Vorzüge haben aber auch hier Schattenseiten, welche im weiteren Verlauf der Arbeit genauer untersucht werden. Ein weiterer zu erwähnender Faktor, den man berücksichtigen sollte bei dieser Arbeit, ist, dass vermehrt auf die „Digital Natives“ eingegangen wird, da man an ihrer Generation die Folgen am Besten untersuchen kann, da sie von klein auf mit sozialen Netzwerken und der technischen Entwicklung aufwachsen sind.

2 Virtualisierung des sozialen Lebens

In diesem Kapitel dreht es sich zunächst um die Entstehung von sozialen Netzwerken. Hierbei werden die Grundsteine aufgezeigt, auf welchen die heutigen „Social Communitys“ aufbauen und wie es schlussendlich zu Netzwerken wie Facebook oder Twitter kam. Die Entwicklung von sozialen Netzwerken begann schon in den siebziger Jahren und erreichte Mitte der Neunziger Jahre ihre ersten Erfolge, die nicht nur Computerspezialisten vorbehalten waren. Soziale Netzwerke florierten ab diesem Zeitpunkt und ab 2005 wurden dann die ersten großen Social Communitys eröffnet. Dies prägte un-
gemein das soziale Leben und eröffnete das Leben im virtuellen Raum.

Danach wird die Nutzung von sozialen Netzwerken genauer unter die Lupe genommen und wie sich die Nutzung in den letzten Jahren verändert hat. Hier wird auf die Intensität der Nutzung eingegangen, welche Netzwerke besonders beliebt sind und wie die Menschen soziale Netzwerke im Alltag verwenden.

Dann wird genauer auf die Nutzer eingegangen. Denn hier haben sich in den letzten Jahren neue Gruppen definiert. Man unterscheidet heute nicht mehr zwischen Onlinern und Offlinern, sondern zwischen Digital Natives, Digital Immigrants und Digital Outsiders.

2.1 Die Entwicklung von sozialen Netzwerken

Der Grundstein für soziale Netzwerke wurde schon in den späten siebziger Jahren gelegt, als Ward Christensen das erste einwählbare schwarze Brett programmierte. Hilfe bekam er hierbei von Randy Suess, einem Freund, welcher das ganze System auf einem S-100 Bus aufbaute. Dieses System wurde dann 1978 unter dem Namen „Computerized Bulletin Board System“ (auch CBBS im weiteren Verlauf des Textes genannt) bekannt und jeder konnte sich auf das Netzwerk einwählen, wenn er einen Computer und ein Modem besaß. Das Einwählen ins CBBS und all seine Funktionen, wie das Verschicken, Erhalten und Verfassen von Nachrichten funktionierte über die normale Telefonleitung. Jedoch blieb diese Entwicklung meist nur Computerprofis vorbehalten und so drehten sich die Themen in diesem Netzwerk meist um Computerwissen.

Im folgenden Jahr kamen die nächsten Onlinedienste, welche sich nun mehr an Kunden orientieren. Zu einem der großen und bekanntesten Dienstleistern dieser Zeit gehörte der „ComputerServ Information Service“. Dieser stellte den Nutzern Services wie Online-Nachrichten, Einkaufsmöglichkeiten, Lexika, Datenbanken, E-Mails und Nachrichten-Wände zur Verfügung. Der „ComputerServ Information Service“ entwickelte sich schnell weiter und stellte 1980 den ersten landesweiten Online-Chat-Service „CB Simulator“. „ComputerServ Information Service“ überlebte den Konkurrenzkampf am längsten und wurde später ein Teil von AOL. Die nächsten Versuche der Erstellung eines sozialen Netzwerks wurden von Tom Truscott und Jim Ellis an der Duke Universität unternommen. Sie erstellten das Usenet 1980, welches sie über das APRANET², welches der Vorgänger und der Grundstein des heutigen Internets ist, auf andere Rechner übertrugen. Das Usenet ermöglichte seinen Nutzern, auf verschiedenen Systemen öffentlich zu kommunizieren. Diese Kommunikation orientierte sich an verschiedenen Themengebieten, die die Nutzer aufstellten und welche dann öffentlich diskutiert werden konnten. Dieses Netzwerk wuchs schnell und erreichte seinen Höhepunkt in der frühen Internetzeit in den neunziger Jahren. Das Usenet existiert heute noch.

Die ersten Ideen für Online-Dating-Portale kamen im Jahre 1985 auf, als sich das American People/Link, ein ähnlicher Dienstleister wie das CBBS in seinen Services

² Das Arpanet (Advanced Research Projects Agency Network) wurde ursprünglich im Auftrag der US-Luftwaffe ab 1962 von einer kleinen Forschergruppe unter der Leitung des Massachusetts Institute of Technology und des US-Verteidigungsministeriums entwickelt. Es sollte ein dezentrales Netzwerk geschaffen werden, das unterschiedliche US-amerikanische Universitäten, die für das Verteidigungsministerium forschten, miteinander verband. Das damals revolutionäre dezentrale Konzept enthielt schon die grundlegenden Aspekte des heutigen Internets. Die Verbindungen wurden über Telefonleitungen hergestellt.

und seiner Funktionsweise, in einer Werbekampagne als solches anpries. Das American People/Link wurde im Jahre 1991 allerdings wieder geschlossen.

Ein weiteres zur Entwicklung der heutigen sozialen Netzwerke beitragendes Netzwerk war das „Quantum Link“. Die Einwahl in diesen Online-Service war 1985 nur für Commodore 64-Computer möglich. Die Funktionsbandbreite erstreckte sich wie beim „ComputerServ Information Service“ von Nachrichten-Wänden, Nachrichten, Einkaufsmöglichkeiten zu Datei-Downloads und Chat-Möglichkeiten sogar zu den ersten Online-Spielen für mehrere Spieler und dem „Habitat“, einer der ersten Entwicklungen einer virtuellen Online-Welt. Nach einer Namensänderung und der Niederlegung der Commodore 64-Computer, wurde „Quantum Link“ zu „America Online“ dem späteren AOL, welches in der heutigen Zeit eines der größten sozialen Netzwerke darstellt. Soziale Netzwerke, wie wir sie heute kennen, begannen aber mit dem 1995 eröffneten Portal classmates.com, welches im englischsprachigen Raum sehr bekannt wurde. Hier gab es dann schon erste „Profile“, welche man anlegen konnte. Die Seite diente in erster Weise zur Erhaltung und Pflege von Kontakten aus der Schule und der Universität. [Classmates.com](http://classmates.com) umfasste noch nicht alle Funktionen eines sozialen Netzwerkes, wie wir es heute kennen, aber bot schon einige Features. SixDegrees.com wurde zwei Jahre später, 1997, auf den Markt gebracht und vereinte nun alle Bestandteile eines sozialen Netzwerkes, wie wir es heute kennen. Man konnte Profile und Freundschaftslisten erstellen, Chats waren möglich, usw. Diese einzelnen Bestandteile waren bis dahin immer nur auf einzelnen Seiten zu finden, wie zum Beispiel Profile auf Dating-Websites oder Freundschaftslisten bei ICQ. SixDegrees.com wurde 2000 wieder geschlossen, jedoch war ab dieser Zeit ein regelrechter Boom zu vermerken, denn in den folgenden Jahren wurden viele soziale Netzwerke eröffnet wie Myspace, Okult, Facebook, Twitter, Xing oder [studi.VZ](http://studi.vz). Das riesige Angebot gab jedem Internetnutzer die Möglichkeit, sich selbst im Internet darzustellen und mit Leuten in Kontakt zu bleiben. Die Auswahl wurde auch immer spezifischer, denn jedes soziale Netzwerk sprach eine andere Zielgruppe an. Zum Beispiel entwickelte Myspace im Laufe der Zeit einen Schwerpunkt auf Musik, da viele Musiker ihre Musik einstellten und mit anderen teilten. Xing ist ein Netzwerk für Berufstätige. Ein weiterer Aufschwung war bei den Datingwebsites zu verzeichnen, denn auch hier wurde die Auswahl größer. Natürlich konnten nicht alle sozialen Netzwerke dem Konkurrenzkampf stand halten.



Abbildung 1: Besucher Sozialer Netzwerke in Deutschland im Januar 2014

Dies wird auch an der folgenden Grafik klar. Facebook dominiert in Deutschland die Welt der sozialen Netzwerke. Andere Netzwerke, wie Twitter, Xing und Tumblr liegen weit abgeschlagen dahinter in der Zahl ihrer Besucher.

2.2 Die Nutzung von sozialen Netzwerken

„Soziale Netzwerke haben in kürzester Zeit eine enorme Entwicklung vom Nischenphänomen zum Internetstandard gemacht.“³ Seit 2005 floriert die Nutzung von sozialen Netzwerken immer mehr. Diese Entwicklung lässt sich mit der Entstehung der großen Social Communitys erklären, da nach 2005 soziale Netzwerke wie Twitter und Facebook eröffnet wurden. Heute haben sie in Deutschland einen Höhepunkt erreicht. 78% der Internetnutzer sind in mindestens einem sozialen Netzwerk angemeldet. Zwei Drittel (67 Prozent) davon sind aktive Nutzer, die sich täglich oder mehrfach in der Woche die Social Communitys einwählen. Im Durchschnitt ist jeder Internetnutzer bei rund 2,5 sozialen Netzwerken angemeldet. Während 87 Prozent der „Digital Natives“ (14 bis 28 Jahre) mindestens ein Netzwerk aktiv nutzen, sind es bei den 30 bis 49-Jährigen „nur“ knapp zwei Drittel (64 Prozent). In der Altersgruppe der über 50-Jährigen nutzen mehr als die Hälfte (55 Prozent) aktiv ein soziales Netzwerk.“ (bitkom-studie: Soziale Netzwerke 2013, S. 13). Die Anzahl der Nicht-Nutzer von sozialen Netzwerken stehen dem Eintritt in ein soziales Netzwerk jedoch vermehrt positiv gegenüber, trotzdem ist das Wachstum für soziale Netzwerke eher gering. Lediglich acht Prozent der Nicht-Nutzer geben an, dass es für sie zumindest teilweise interessant wäre, in Zukunft ein soziales Netzwerk zu nutzen. Nur rund vier Prozent der Nicht-Nutzer von sozialen Netzwerken können sich vorstellen, sich innerhalb der nächsten 12 Monate bei einem sozialen Netzwerk anzumelden.

Soziale Netzwerke liegen im Trend. Vergleicht man die Anzahl der angemeldeten Social Media Nutzer von 2013 mit den angemeldeten Nutzern von 2011, so lässt sich eine Steigerung von vier Prozent feststellen. Der Anteil der aktiven Nutzer hat sich jedoch im Vergleich nur um einen Prozentpunkt erhöht. Soziale Netzwerke werden mit der Ausnahme der Plattformen Xing und LinkedIn zumeist privat genutzt. LinkedIn und Xing legen ihre Schwerpunkt auf Businesskontakte und geschäftliche Nutzung. Der Schwerpunkt der Nutzung von sozialen Netzwerken liegt zumeist auf dem Versenden von Nachrichten oder Chats. Es macht dabei keinen Unterschied, ob dies stationär an einem PC daheim oder auf dem Smartphone passiert. Danach folgen die Funktionen „Informationen zu Veranstaltungen erhalten“ (59% stationär und 32% mobil), „eigene Fotos und Filme hochladen“ (58% stationär und 28% mobil) sowie „Teilen von Fotos, Videos, Texten oder Links“ (57% stationär und 31% mobil). (bitkom-studie: Soziale Netzwerke 2013, S. 29)

3 www.focus.de/digital/digital-news/soziale-netzwerke-soziale-netzwerke-haben-in-kuerzester-zeit-eine-enorme-entwicklung-gemacht_aid_660074.html

Die am meisten verwendete soziale Plattform in Deutschland ist Facebook, welches 2008 von Mark Zuckerberg eröffnet wurde. 56% aller Internetnutzer geben an, Facebook aktiv zu nutzen. Den enormen Zulauf der kostenfreien Internet- Kommunikationsplattform erklärt der Autor Jens Schröder folgendermaßen: Während andere Netzwerke für spezielle Ziel- und Altersgruppen mit dementsprechendem Status Schüler, Student etc. werben, spricht Facebook alle von jung bis alt an (vgl. Schröder 2011). Ausgenommen hierbei sind die unter 13-Jährigen, die sich, zumindest offiziell, nicht anmelden dürfen.⁴ Nach eigenen Angaben hat Facebook weltweit zur Zeit ca. 1350 Millionen aktive Nutzer.⁵ Davon sind fast 28 Millionen aus Deutschland.⁶

„Die Motivation zur Nutzung sozialer Netzwerke ist in erster Linie auf die Vernetzung mit Freunden ausgerichtet: 73 Prozent der befragten Netzwerker geben an, sich mit Hilfe der Community mit Freunden auszutauschen bzw. in Kontakt zu bleiben. Weitere 47 Prozent benutzen soziale Netzwerke, um sich mit der Familie auszutauschen bzw. in Kontakt zu bleiben. Ein weiteres häufiges Nutzungsmotiv ist das Informieren über das Tagesgeschehen und Verfolgen von Nachrichten (38 Prozent). Mehr als ein Drittel (36 Prozent) nutzt die sozialen Netzwerke, um neue Freunde und Bekannte kennenzulernen.“ (bitkom-studie: Soziale Netzwerke 2013, S. 29) Es kann davon ausgegangen werden, dass das Netz hauptsächlich zur „unmittelbaren Realitätsverlängerung [bereits bestehender] sozialer Beziehungen“ dient. (Schmidt/ Paus- Hasebrink/ Hasebrink 2009, S. 19) dient. Das Web 2.0 bietet damit einen „weiteren Kanal“ zum Pflegen von sozialen Beziehungen aus Schule, Arbeit oder Freizeit (Schmidt 2010b, S. 163).

Die Aktivität in sozialen Netzwerken ist in Deutschland ist sehr hoch. Die Mehrheit der Netzwerker (69 Prozent) besucht ihre aktiv genutzten sozialen Netzwerke täglich. So verbringen 37 Prozent weniger als eine Stunde täglich innerhalb ihrer sozialen Netzwerke, 19 Prozent zwischen einer und zwei Stunden am Tag und immerhin 14 Prozent mehr als zwei Stunden am Tag. Die restlichen 31 Prozent der aktiven Netzwerknutzer sind zum größten Teil weniger als eine Stunde in der Woche (21 Prozent) oder mehrere Stunden pro Woche, aber nicht täglich (10 Prozent) in den sozialen Netzwerken unterwegs. Die Generation unter 30 Jahren nutzt die Netzwerke am häufigsten: 98 Prozent der „Digital Natives“ sind täglich in ihren Lieblingsnetzwerken aktiv. Große Unterschiede zwischen den einzelnen sozialen Netzwerken gibt es hinsichtlich der Nutzungsintensität: So sind mehr als drei Viertel (76 Prozent) der aktiven Facebook-Mit-

4 **Schröder**, Jens (2011): Wie Facebook die Konkurrenz auffrisst. In: ZDF (Hrsg.): In: URL: <http://blog.zdf.de/hyperland/2011/05/wie-facebook-die-konkurrenz-auffrisst/> - Stand 13.06.2011.

5 <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/37545/umfrage/anzahl-der-aktiven-nutzer-von-facebook/>

6 <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/70189/umfrage/nutzer-von-facebook-in-deutschland-seit-2009/>

glieder täglich bei Facebook eingeloggt und aktiv. Auf den weiteren Plätzen folgen hinsichtlich der tägliche Nutzung Google+ (60 Prozent), Twitter (54 Prozent), LinkedIn (45 Prozent) und XING (36 Prozent). (bitkom-studie: Soziale Netzwerke 2013, S. 20) „169 Minuten ist ein Onliner in Deutschland täglich im Schnitt im World Wide Web unterwegs. Gegenüber dem Vorjahr sind die Nutzer somit durchschnittlich 36 Minuten länger pro Tag im Netz. Bei den 14- bis 29-Jährigen liegt die tägliche Nutzungsdauer sogar bei 218 Minuten. Davon entfällt fast die Hälfte auf soziale Netzwerke. Allein die Nutzung von Facebook macht 37 Prozent ihrer Internetzeit aus.“⁷

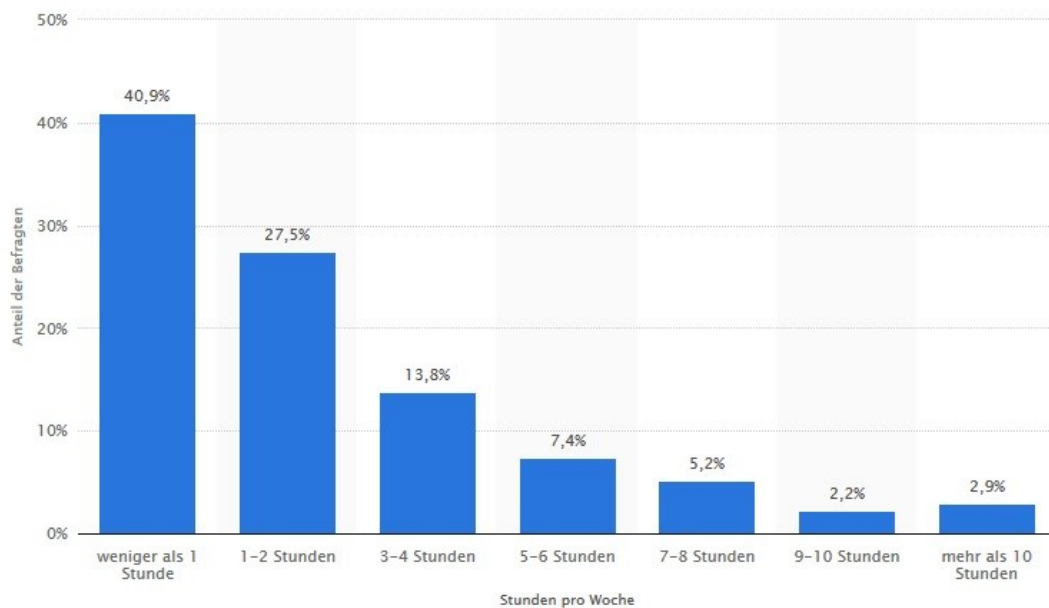


Abbildung 2: Nutzung von sozialen Netzwerken pro Woche (in h)

Die Grafik zeigt, dass die Nutzungsdauer von Sozialen Netzwerken in der Woche noch relativ gering ist. Das hat vermutlich den Grund, dass nicht jeden Tag viel auf den Seiten der sozialen Netzwerken passiert und der Informationsaustausch nicht linear ist.

Schlussfolgernd kann man feststellen, dass die Nutzung von sozialen Netzwerken einen großen Zuspruch gefunden hat und mit jedem Jahr mehr und mehr zunimmt. Vorne liegen soziale Netzwerke wie Facebook und Google+. Online sein gehört in der heutigen Zeit zum normal sozialen Leben und kann als Zusatz zur Kommunikation im realen Leben gesehen werden.

⁷ <http://www.br.de/unternehmen/service/medienforschung/ard-zdf-onlinestudie-104.html>

2.3 Die Nutzer

In Deutschland nutzen ca. 90% der Bevölkerung das Internet. Bis vor einiger Zeit unterschied man die Nutzer des Internets in zwei Kategorien: die Onliner und die Offliner. Das heißt, die Onliner sind alle Internetnutzer, die das Internet nutzen und alle Offliner sind jene, die das Internet nicht benutzen. Jedoch wurde mit der Nutzung des Web 2.0 in den letzten Jahren die Definition von On- und Offlinern hinfällig und man unterscheidet nun zwischen den folgenden drei Gruppen: „Digital Natives“, „Digital Immigrants“ und den „Digital Outsiders“.

Bei den „Digital Natives“ handelt es sich um die Nutzer, welche mit der Entwicklung des Internets und der Entstehung des Web 2.0 aufgewachsen sind. Für sie stellt das Internet und Web 2.0 eine Selbstverständlichkeit in ihrem Leben da. Sie gehen selbstverständlich und sicher mit diesem Medium um und haben keine Verständnisschwierigkeiten. Es gehört zu ihrem Alltag, in sozialen Netzwerken online zu sein, zu kommunizieren und sich selbst darzustellen. Sicherheit im Netz empfinden sie als eine Einstellungssache: Jeder muss selbst für seine Sicherheit sorgen. Die Benutzung des Internets geht über den rein informierenden Teil hinaus und wird zur Freizeitgestaltung genutzt. Allgemein zählen zu dieser Gruppe meist Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

Die Gruppe der „Digital Immigrants“ hingegen sind die Nutzer, für die das Internet eine rein informierende Funktion hat. Sie sehen das Internet als Informationsquelle, mit der sie in ihrem Alltag zum Beispiel Hilfe bekommen können, und als Kommunikationsmittel zum Beispiel um E-Mails zu verschicken. Jedoch stellt das Web 2.0 für sie keine Notwendigkeit da, wie es bei den „Digital Natives“ der Fall ist. Die Bedenken um Sicherheit und Privatsphäre spielt bei dieser Gruppe eine große Rolle. Die Unsicherheit, die das Internet für sie vermittelt hält, sie davon ab, sich weitergehend mit diesem Medium auseinander zu setzen. Sie wollen ein Teil dieser Entwicklung sein, aber das Internet hat keinen allzu großen Einfluss auf ihr Leben. In diese Gruppe fallen zum Beispiel meist Eltern, die aufgrund ihrer technikbegeisterter Kinder ebenfalls am Leben im Internet teilhaben wollen.

Die dritte Gruppe sind die „Digital Outsiders“, welche entweder aus technischen Gründen keinen Zugang zum Internet haben oder aufgrund großer Verunsicherung das Internet nicht benutzen. Das Internet beeinflusst ihr Leben nicht und zählt auch nicht dazu. Sie gehen höchstens in Anwesenheit eines erfahrenen Internetbenutzers ins In-

ternet, da sie zum Beispiel die Angst haben, das Internet zu löschen. In diese Gruppe fallen meist Senioren und Rentner, die nichts mit diesem Medium anfangen können.

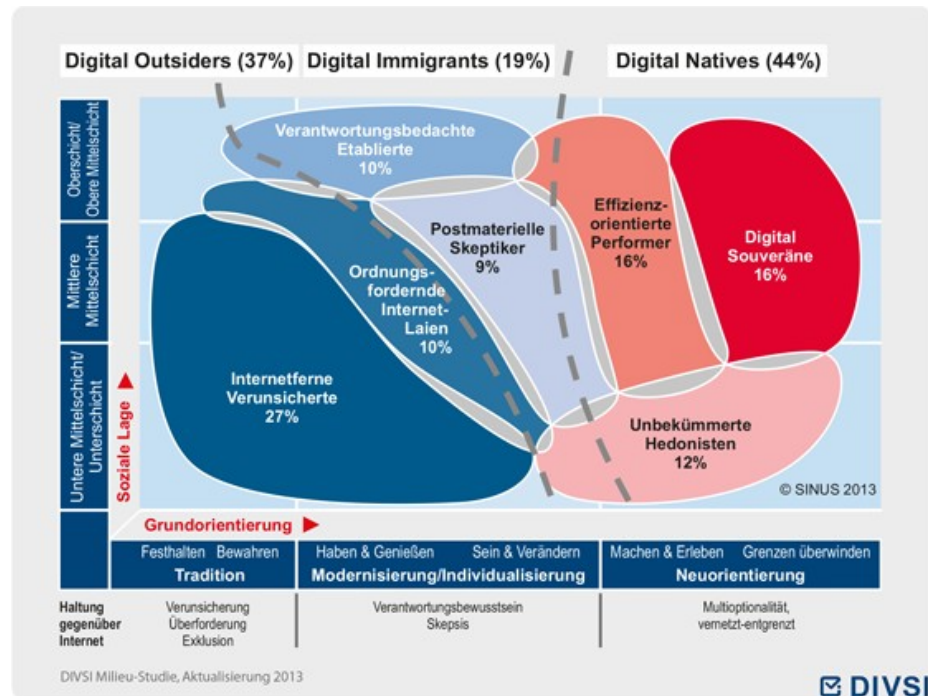


Abbildung 3: Digital Natives, Digital Immigrants, Digital Outsiders im Verhältnis von Sozialer Lage zur Grundorientierung

Eine Studie des SINUS-Instituts Heidelberg, welche im Auftrag des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) angefertigt wurde, zeigt auf, dass der prozentuale Anteil von „Digital Natives“ zu „Digital Outsiders“ in Deutschland fast gleich groß ist. So sind es 44% der Deutschen, die sich in die Gruppe „Digital Natives“ einordnen lassen können. Sieht man dies im Vergleich zu den „Digital Outsiders“, welche 37% der gesamten Bevölkerung sind, sieht man, dass das Medium Internet noch immer mit Vorsicht genossen wird, und dass beide Gruppen relativ groß sind. Die „Digital Immigrants“ kommen auf insgesamt 19% und bilden damit die kleinste Gruppe in Deutschland. Außer den Ängsten und persönlichen Einstellungen zum Internet stellt der soziale Stand eine weitere Rolle bezüglich der Internetnutzung dar. So ist ein Großteil der „Digital Outsiders“ aus der unteren Mittelschicht und Unterschicht. Dies lässt darauf schließen, dass viele Menschen in niedrigeren Schichten das Internet meiden, da sie es nicht richtig bedienen können und sich vielleicht das Ganze nicht leisten können.

3 Folgen der Virtualisierung

Im vorherigen Kapitel ging es um die Entwicklung des Internets und der sozialen Netzwerke, um die unterschiedlichen Nutzergruppen und deren Gebrauch des Internets und sozialer Netzwerke. Nun werden die Folgen der Virtualisierung spezifisch untersucht. Zunächst wird auf das Thema Cybermobbing genauer eingegangen. Jedes Jahr steigt die Zahl der Fälle von Cybermobbing. Cybermobbing ist unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen ein großes Problem, da Anonymität und Schutz des Internets den Mobbern eine große Sicherheit geben. Danach wird auf das Thema Internetsucht eingegangen und aufgezeigt, wie sehr sich diese Sucht schon in Deutschland verbreitet hat und welche Risiken sie mit sich bringt. Im folgenden wird der Begriff Identität im Internet unter verschiedenen Aspekten beleuchtet. Zunächst wird auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen eingegangen und wie sehr sie von sozialen Netzwerken und der Social Community beeinflusst werden. Dann wird die Problematik des Identitätsdiebstahls angesprochen und es werden die verschiedenen Aspekte des Diebstahls aufgezeigt und rechtliche Lösungen aufgezeigt. Nachdem das Thema Identität im Internet abgeschlossen ist, befasst sich die Arbeit mit den Beziehungen in sozialen Netzwerken. Hierbei werden Beziehungen im Netz mit Beziehungen im realen Leben verglichen und es werden die Unterschiede aufgezeigt. Dabei wird der Begriff soziales Kapital genauer definiert und es werden die Mängel von Beziehungen in sozialen Netzwerken aufgezeigt. Zuletzt wird aufgrund der Ausarbeitung der Beziehungen in sozialen Netzwerken genauer auf den Begriff Freundschaften und Freunde eingegangen. Dabei wird die Veränderung der Begriffe Freundschaft und Freunde durch soziale Netzwerke aufgezeigt.

3.1 Cybermobbing

Was früher in der Schule oder im Sportverein stattgefunden hat, ist heute auch ein weit verbreitetes Problem im Internet: Mobbing. Das soziale Leben im Internet hat einen neuen Raum geschaffen, in dem meist Jugendliche neue Sicherheit gefunden haben, andere zu schikanieren und zu terrorisieren. Das Ganze bezeichnet man in der heutigen Zeit als Cyber-Mobbing.

„Unter Cybermobbing (hier wird der Begriff synonym zu Cyber-Bullying, E-Mobbing u.ä. verwendet) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderne Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum. Cyber-Mobbing findet entweder im Internet (z.B. durch E-Mails, Instant Messenger wie beispielsweise ICQ, in Sozialen Netzwerken und durch Videos auf Portalen) oder per Handy (z.B. durch SMS oder lästige Anrufe) statt. Oft handelt der Täter – den man "Bully" nennt – anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen.“⁸ Es gibt viele Möglichkeiten für Mobber, online aktiv zu werden.

Soziale Netzwerke geben den Jugendlichen von heute eine neue Basis, um sich auszutauschen und kennenzulernen. Sie können sich online mit ihren Freunden verabreden, mit alten Freunden Kontakt halten, chatten und Neuigkeiten austauschen. Die Jugendlichen fühlen sich in sozialen Netzwerken sicher. 73% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren nutzen Social-Communitys, 63% sogar täglich bis mehrfach in der Woche. Hier können sie sich mitteilen, was sie vielleicht in der normalen Welt nicht immer können. Sie posten private Sachen, teilen ihre geheimen Gedanken und laden Fotos von sich und ihren Erlebnissen hoch. Sie sind ein Teil einer Community und müssen diesem Trend folgen, da ihre so genannte „Peergroup“, eine „soziale Gruppe von gleichaltrigen Jugendlichen, in der das Individuum soziale Orientierung sucht und die ihm als Bezugsgruppe dient.“⁹, es von ihnen verlangt. So geben sie online ihr Privatleben preis, was sie zur Zielscheibe von Cyber-Mobbing macht.

Die Täter, die sogenannten „Bullys“, haben die Möglichkeit auf die Informationen ihres Opfers ohne weiteres in den Social-Communitys zuzugreifen und diese zu mobben. Das Problem hierbei stellt vor allem die nicht vorhandene Konfrontation mit dem Opfer da. Die Täter können einfach ihre Kommentare oder Nachrichten an ihr Opfer schicken, ohne eine Gegenreaktion wahrzunehmen. Das Opfer sitzt an der anderen Seite des Bildschirms. Die Reaktion ist für den Täter nicht sichtbar. Er kann nicht einschät-

8 <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>

9 <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/peer-group.html>

zen, wie sehr seine Worte das Opfer verletzt haben oder welche Gefühle ausgelöst worden sind durch seinen Worten. Er kann die ganze Situation nicht einschätzen oder abschätzen und bekommt so das Gefühl, die Situation zu kontrollieren. Er kann beliebig viele Informationen verbreiten und sich so seinem Opfer überlegen fühlen. „Dieser Effekt wird auch als *Online Disinhibition Effect* (dt. *Online-Enthemmungseffekt*) bezeichnet: Es fällt Menschen, insbesondere Jugendlichen, schwerer, ihre Impulse zu zügeln, wenn soziale Kontrolle wegfällt oder nicht spürbar ist.“¹⁰ Im Folgenden werden nun einige Leitmotive für Cyber-Mobber aufgezeigt. Ein Motiv ist zunächst, dass sich die Täter sicher fühlen, da sie glauben, dass sie für ihre Bosheit nicht einstehen müssen und durch ihre Anonymität im Netz mit weniger Konsequenzen rechnen müssen. Hierbei ist aber das Gegenteil der Fall. Was man einmal geschrieben hat, hinterlässt einen digitalen Fußabdruck im Internet. Die Opfer können durch die Darlegung von Chatverläufen oder Nachrichten schwarz auf weiß beweisen, wer die Täter sind und wie sie gepeinigt worden sind. Des Weiteren fehlt den Mobbern die Kontrolle durch Autorität im Netz, welche im realen Leben von den Eltern übernommen wird. Durch diese Freiheit und den Mangel an Kontrolle von Autoritätspersonen können die Jugendlichen ihre Bosheiten leichter unbeobachtet begehen. Eine „Social Community“ bietet für den Mobber eine große Bühne für seine Taten, weil so das Ganze schnell öffentlich wird und sich zu nächst der Mobber mit positiven oder negativen Feedback der „Community“ in seiner Position bestätigt sehen kann. Bei positivem Feedback gewinnt der Mobber mehr Selbstvertrauen, verliert so immer mehr die Hemmungen und bekommt mehr Motivation, sein Opfer bloß zu stellen. Durch diese Reaktion kann sich auch schnell eine größere Gruppe angesprochen fühlen, die sich dem Mobber anschließt, da sie es als „Spiel“ versteht, das Opfer zu erniedrigen. Die Mitglieder einer solchen Gruppe können sich gegenseitig anstacheln und weitere Internetnutzer ermutigen, sich am Mobbing zu beteiligen. Wie oben angesprochen, enthemmt den Mobber aber am meisten, dass sein Opfer nicht präsent ist und seine Gefühle nicht zu beobachten sind. So geht der letzte Rest von Empathie verloren. Diese Faktoren zeigen die Motive, welche es den Mobbern im Netz einfacher machen als im realen Leben. In Deutschland sieht es laut der JIM-Studie 2014 wie folgt aus: 17 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren geben an, dass sie schon mal Opfer von Cyber-Mobbing geworden sind. Es macht dabei keinen Unterschied, ob es sich dabei um Jungen oder Mädchen handelt. Schaut man sich das Altersspektrum genauer an, so fällt auf, dass besonders Jugendliche zwischen 16 und 17 Jahren mit 22% besonders stark betroffen sind. Im Vergleich zum Vorjahr 2013 ist ein Aufwärtstrend zu vermerken von fünf Pro-

¹⁰ http://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing#cite_note-6

zent aller Jugendlichen. Vor allem sind die Mobbing-Opfer in der Sparte der Volljährigen um neun Prozent gewachsen. Im Gesamten sind Jungen besonders betroffen, da die Mobbing-Opfer hier um sechs Prozent gestiegen sind. Bei den Mädchen liegt das Wachstum bei drei Prozent. Auf die Frage „Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet oder übers Handy fertig gemacht wurde?“¹¹ sagten in der Studie von 2014 38% der Jugendlichen, dass sie in ihrem Umfeld schon mit Cyber-Mobbing in Kontakt gekommen wären. Hierbei ist ein Anstieg von 6% zu vermerken zum Vorjahr. Aus der Grafik geht hervor, dass Cyber-Mobbing vermehrt unter Mädchen vorkommt (44% im Jahr 2014, 37% im Jahr 2013). Bei den Jungen liegt der Wert bei 31% im Jahr 2014 (2013: 27%). Dieser Trend lässt darauf schließen, dass Cyber-Mobbing in der heutigen Zeit noch ein großes Thema ist und man deshalb möglichst gezielt dagegen vorgehen sollte.

11 http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf, Seite 40

3.2 Internetsucht

In der heutigen Zeit wird es dem Nutzer von sozialen Netzwerken und Online-Spielen einfach gemacht, immer und überall online zu sein. Egal ob am Handy, Tablet oder Laptop, fast überall gibt es freies W-Lan, in das man sich einloggen kann. Und wenn nicht, dann hat man spätestens daheim eine Möglichkeit, sich ins Internet einzuwählen und sich die Zeit mit Online-Spielen oder sozialen Netzwerken zu vertreiben. Die Menschen sind so beschäftigt mit ihren Handys, dass sie noch nicht mal mehr mit einander reden, wenn sie sich gegenüber sitzen. Schnell wird das Handy gecheckt, ob jemand bei Facebook etwas gepostet hat, oder ob jemand eine Nachricht in Whats App geschickt hat. Die reale Welt scheint vergessen. Dieses „Internetsuchtverhalten ist ein dysfunktionales Verhaltensmuster, welches sich durch wiederholten Kontrollverlust in Bezug auf die Internetnutzung charakterisieren lässt. Dieses Verhalten kann zur Vernachlässigung verschiedener Lebensbereiche (z.B. sozialer Kontakte, ausbildungsbezogener Belange, Freizeitaktivitäten), zu sozialer Isolation sowie gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen.“¹² Dieses Suchtverhalten tritt vermehrt bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf. Die Gründe hierfür sind einfach. Man bekommt im Internet in sozialen Netzwerken und Online Games Anerkennung und fühlt sich nicht alleine, da eine Gemeinschaft vorhanden ist, welche Interesse an der eigenen Person zeigt. Um diese Aufmerksamkeit nicht zu verlieren, versuchen die Jugendlichen ständig Kontakt zu halten und teilen sich in den Netzwerken mit oder versuchen, Erfolgsmomente beim Zocken zu haben. Damit fängt die Sucht an und der Wunsch, nicht alleine zu sein oder verstanden zu werden wird immer größer und macht die Flucht ins Web zu einer neuen Realität. Wolfgang Bergmann und Gerald Hüther listen die Gründe für die Attraktivität für Jugendliche an Online-Spielen genauer auf.

1. „Klare und verlässliche Strukturen und Regeln, die man einhalten muss, wenn man ans Ziel kommen will.
2. Eigene, selbstständige Entscheidungen, die man treffen muss und für die man – wenn sie sich als falsch erweisen, ganz allein verantwortlich ist.
3. Aufregende Entdeckungen, die man machen, und spannende Abenteuer, die man erleben kann.
4. Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann.
5. Ziele, die man erreichen kann.

¹² eu.net.adb-Broschüre: Studie über das Internetsuchverhalten von europäischen Jugendlichen, Seite 3

6. Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben und sich aneignen kann.
7. Kleinigkeiten am Rande, auf die man achten muss.
8. Vorbilder, denen man nacheifern kann.
9. Eigene Erfahrungen, auch Fehler, die klug machen.
10. Geschicklichkeit, die man zunehmend besser entwickeln kann. Und nicht zuletzt
11. Leistungen, auf die man stolz sein kann.“¹³

Diese Gründe wirken auf den ersten Blick als ein Hochgesang auf die positiven Effekte, die Online- oder Computerspiele mit sich bringen. Betrachtet man dies aber unter dem Gesichtspunkt, dass die Jugendlichen diese Erfahrungen im realen Leben machen sollten, so wird einem bewusst, dass sie nur bereit sind für die digitale Welt und nicht für die reale Welt. Die Jugendlichen finden die Befriedigung im Internet, die sie im realen Leben nicht mehr bekommen. „In der von uns geschaffenen Lebenswelt, in [unseren] Familien, in [unseren] Kindergärten und nicht zuletzt in [unseren] Schulen finden [diese] Kinder offenbar nicht das, was sie zum Wachsen, zum Über-sich-Hinauswachsen und damit zum Erwachsen werden brauchen: klare Regeln und durchschaubare, verlässliche Strukturen, spannende Abenteuer und faszinierende Entdeckungen, schwierige Aufgaben, hohe Leistungsanforderungen bei entsprechender Anerkennung erbrachter Leistungen und, nicht zuletzt, Gelegenheit zu eigener Entscheidung und zur Übernahme von Verantwortung für das, wofür sie sich entschieden haben.“ (ebd.) Die Gründe hierfür kann man wahrscheinlich in der Abwesenheit der Eltern finden.

Eine Studie des eu.net.adb. zeigt, dass 1,2% der gesamten Befragten ein Internetsuchtverhalten aufzeigen, weitere 12,7% weisen ein Risiko für Internetsuchtverhalten auf. Besonders gefährdet sieht man laut der Studie ältere, männliche Jugendliche und solche, deren Eltern einer niedrigeren Bildungsschicht angehören, da sie eine höhere Wahrscheinlichkeit für ein dysfunktionales Internetverhalten aufweisen als andere Gruppen. Internetsucht scheint nach der Betrachtung dieser Studie eher als nicht wirklich problematisch, da es nur einen kleinen Teil von wirklich Internetsüchtigen gibt. Jedoch schwimmt die Grenze zwischen dem dem „normalen“ Umgang im Netz und der wirklichen Sucht immer mehr.

¹³ Wolfgang Bergmann/Gerald Hüther: Wer wird computersüchtig? In: Dies.: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Weinheim/Basel: Beltz, 2008. [Auszug] S.126-130. © Patmos Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern, 4.Auflage.2007

3.3 Von Identitätsbildung bis Identitätsdiebstahl

Besonders Jugendliche und junge Erwachsene bilden in ihrer Entwicklung ihre eigene Identität und werden dabei von ihrer Außenwelt und allen anderen äußeren Einflüssen geprägt. In der heutigen Zeit werden sie jedoch auch in ihrer Identitätsfindung vom Web 2.0 stark beeinflusst, weil es zum alltäglichen Leben dazu gehört. Aus diesem Grund befasst sich dieses Kapitel mit der Identitätsbildung und wie stark sie vom Web 2.0 und sozialen Netzwerken beeinflusst wird. Das Wort „Identität“ stammt vom lateinische Demonstrativpronomen „idem“ ab, welches übersetzt soviel bedeutet wie „eben der; ein und derselbe“ (vgl. Fritz 2003) Der Begriff Identität bezeichnet ursprünglich eine „vollständige Gleichheit oder Übereinstimmung eines Objekts oder eines Subjekts in allen Einzelheiten mit sich selbst“ (Misoch 2004, S. 18-19). Mit „Einzelheiten“ sind im klassischen Sinne nicht nur Merkmale, wie Name, Geburtstag, Beruf, Hobbys, persönliche Meinung oder die Verortung innerhalb eines sozialen Gefüges (vgl. Misoch 2004, S. 23- 24), sondern auch „Persönlichkeits- Attribute“, mit denen sich eine Person interpretiert und definiert (vgl. Döring 1999, S. 255), gemeint. „Diese Selbstinterpretation entwickelt sich in Auseinandersetzung mit den Wahrnehmungen, Einschätzungen und Reaktionen der Umwelt, wobei es gemäß klassischer Sichtweise bei der Identitätsentwicklung darum geht, die einzelnen Identifikationen im Laufe der Adoleszenz schrittweise zu einem stabilen und einheitlichen Ganzen zu integrieren“ (Döring 1999, S. 255). Nur anhand von Identität kann einem Objekt oder Subjekt „Individualität“ zugesprochen und dieses von anderen unterschieden werden (vgl. Döring 1999, S. 255). So wird das Erwachsen werden stark beeinflusst durch äußere Einflüsse. Soziale Netzwerke gelten als wichtiger Faktor menschlicher Identitätsbildung (Florian Strauß, Renate Höfer 2008. S.201), denn sie bieten den Menschen eine Basis, in der sie sich darstellen und präsentieren können. In Folge der gesellschaftlichen Veränderungen und der Vielfalt von Lebenswelten unterteilt sich diese „immer stärker in Teilbereiche mit unterschiedlichen Anforderungen, Erwartungen und sozialen Bezügen“ (Fritz 2003). Menschen entwickeln in ihrem Leben so genannte Teilidentitäten. „Mit Teilidentität meint man, dass innerhalb einer Person getrennte, anscheinend unterschiedliche Identitäten vorhanden sind. Die einzelnen Komponenten stehen dabei zueinander in einem Bezug und können nicht losgelöst von der ICH-Identität gesehen werden.“¹⁴ Die fünf wichtigsten Teilidentitäten sind das natürliche Selbst, das sexuelle Selbst, das familiäre Selbst, das berufliche Selbst und das ethnische Selbst. Im Alltag haben wir diese verschiedenen Teilidentitäten. „Diese Abgrenzung der einzelnen Persönlichkeiten ver-

14 Rolf Oerter und Leo Montana: Entwicklungspsychologie. Weinheim 1987, S. 307

schwimmt in der Onlinewelt zusehends. In sozialen Netzwerken kann jeder sehen, mit wem man befreundet ist. Diese scheinbar unwichtige Information reißt die Trennwände zwischen den verschiedenen Rollen ein.¹⁵ Dieser Einschnitt in das menschliche Leben zeigt, dass wir im Internet die Kontrolle darüber verlieren, was wir anderen Menschen gegenüber mitteilen möchten und was zum Selbstschutz lieber im Verborgenen bleiben sollte. Soziale Netzwerke legen jedem, mit dem wir befreundet sind, offen, wer wir sind, was wir gerne mögen, usw. Es gibt keine richtige Distanz mehr, denn unsere besten Freunde erfahren in den Social Communities genau so viel wie zum Beispiel der Chef. Die Nutzer von sozialen Netzwerken können durch Teilidentitäten auf die gesellschaftlichen Erwartungen der jeweiligen sozialen Kontexte angemessen reagieren (vgl. Körber/ Schaffar 2002, S. 80). Demnach werden die Nutzer gezwungen, von ihrer eigentlichen Identität abzuweichen, um ein möglichst positives Bild von sich im Internet zu schaffen. Man muss bei jeder Information, die man preis gibt, überlegen, welche Folgen das später haben könnte, wem diese Aussage oder Auswahl nicht gefallen könnte, und ob es gesellschaftlich gesehen gut ist, diese Informationen mit der Social Community zu teilen. Denn diese urteilt hart. Die Nutzer von sozialen Netzwerken können durch Teilidentitäten auf die gesellschaftlichen Erwartungen der jeweiligen sozialen Kontexte angemessen reagieren (vgl. Körber/ Schaffar 2002, S. 80). In diesem Zusammenhang wird auch von „Selbstdarstellungsverhalten (impression management)“ gesprochen (vgl. Döring 1999, S. 260- 261). Dies bringt zum Ausdruck, dass Verhaltensweisen und Handlungen, die als Mittel zur bewussten Selbstdarstellung verwendet werden, darauf abzielen, vorhersehbare Reaktionen und Eindrücke bei anderen Personen zu erzeugen (vgl. Goffman 1969, S. 230). Identität ist demnach stets mit einer Darstellung derselben verbunden (vgl. Misoch 2004, S. 17). „Alle Momente der menschlichen Interaktion beinhalten Prozesse der Selbstdarstellung“ (Misoch 2004, S. 29) und sind alltäglich, da sich Individuen in sozialen Interaktionen zu erkennen geben müssen (vgl. Misoch 2004, S. 30). Es besteht für den Nutzer also eine Notwendigkeit der Selbstdarstellung. Der Selbstdarstellung können zwei Zielsetzungen zu Grunde gelegt werden. Zum einen die „defensive Zielsetzung“, welche darauf aus ist, einen negativen Eindruck zu verhindern. Zum anderen die „assertive Zielsetzung“, welche das Erzeugen eines positiven Eindrucks anstrebt. Bei der bewussten Selbstdarstellung genügt das alleinige Gedanken machen über den Eindruck, der hinterlassen werden soll, nicht. Das Subjekt muss auch überzeugt davon sein, den „gewünschten Eindruck“ bewirken zu können. Dieses Bewusstsein über die Selbstwirksamkeit der eigenen Darstellung wird „Kontrollüberzeugung“ genannt (vgl. Döring 1999, S. 261- 262). In der heutigen Zeit

15 <http://www.wissen.de/identitaet-im-internet>

wird es den Nutzern immer schwerer gemacht, die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, so wohl in der Realität als auch in der virtuellen Welt. Der Nutzer muss sich der Selbstdarstellung bedienen, damit man in der virtuellen Welt und der Social Community angesehen wird. Den sonst fällt er durch das Raster der Community und bekommt keine Aufmerksamkeit mehr. „Um diesem entgegenzuwirken, müssen sich Individuen in der Gegenwart vermehrt mittels bewusst vorgenommener Selbstdarstellungen aktiv einbetten, stabilisieren und gegen Identitätsdiffusion¹⁶ absichern“ (Misoeh 2004, S. 89). Selbstdarstellung im Netz gehört für den Nutzer des Web 2.0 zur natürlichen Lebensweise in seiner virtuellen Welt. Er ist tagtäglich einer Vielzahl an Gruppierungen, Begegnungen und verschiedenen Situationen ausgesetzt (vgl. Müller 2011, S. 64). Diese liefern wiederum unterschiedliche Orientierungen, Einstellungen, Wertvorstellungen und Handlungsmuster, welche oftmals mehrdeutig, diffus und umstritten sind (vgl. Fritz 2003). Um dazu zugehören, muss sich der Nutzer an die Gesellschaft anpassen und verliert so einen Teil seiner eigenen Identität. „In einem Profil ist kein Platz für Fehler. Man wird auf eine Reihe richtiger und falscher Entscheidungen reduziert“.¹⁷ Zusammenfassend kann man sagen, dass wir durch soziale Netzwerke dazu gezwungen werden, jeden einzelnen Schritt zu überdenken, viel Arbeit in unsere Selbstdarstellung zu stecken, um ein möglichst an die Gesellschaft angepasstes Bild abzugeben. Die Jugendlichen werden in ihrer Identitätsbildung gehemmt und die Vielfältigkeit der Person wird eingeschränkt.

Ein weiteres Problem stellen Fakeprofile da. „In sozialen Netzwerken, wie z.B. Facebook, kommt es vor, dass Leute in ihrem Profil falsche Angaben über sich selbst machen. Manche geben sich als ganz andere Personen aus, andere laden geklaute Bilder hoch oder schummeln „nur“ bei ihrem Geburtsjahr. Solche Profile werden „Fake-Profil“ genannt. Je einfacher das Anmelden in einer Online-Community funktioniert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, auf ein solches Fake-Profil zu stoßen. Auf den ersten Blick ist es schwer, falsche Identitäten von ernst gemeinten Profilen zu unterscheiden.“¹⁸ Diese falschen Identitäten sind ein großes Problem. Gründe für falsche Identitäten sind zum Beispiel Cyber-Grooming. „Unter Cyber-Grooming verstehen wir das sexuell motivierte Anschreiben an Kinder oder Jugendliche durch erwachsene, fremde Personen im Internet. Es ist sozusagen eine besondere Form der sexuellen Belästi-

16 **Identitätsdiffusion** beschreibt das Problem der Zersplitterung der eigenen Ich-Identität (Selbstbild). Sie beruht auf den Zweifeln der eigenen z. B. ethnischen, sozialen oder geschlechtlichen Identität, entstanden durch Unsicherheiten im eigenen Handeln und Entscheidungen bzw. Orientierungslosigkeit.

17 Sherry Tukle, Verloren unter 100 Freunden: Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern [Kindle Edition]; Riemann Verlag (30. April 2012) S.459,

18 <http://www.netzdurchblick.de/fakeprofil.html>

gung. Durch die vermeintliche Anonymität im Internet baut der Täter zunächst eine Vertrauensbasis zum Opfer auf (oft unter falscher Identität), um diese später mit sexuellen Hintergedanken auszunutzen.¹⁹ Das Internet macht es Pädophilen einfach, ihre Triebe im Internet auszuleben, weil die Sicherheit für die wahre Identität einer Person in sozialen Netzwerken nicht gegeben werden kann, da hier ganz einfach die Kontrolle für die Angaben in von Profilen fehlt. „Fake Profile“ werden auch dazu genutzt, um Cybermobbing (Kapitel 3.1 „Cybermobbing“) auszuüben. Was man im Internet preis gibt, kann aber auch auf eine andere Weise gefährlich werden. Was in Deutschland bisher noch nicht so ein großes Sicherheitsproblem ist, scheint in den USA von Jahr zu Jahr zuzunehmen. Rund 11% der Amerikaner wurden schon Opfer von „Identitätsdiebstahl“. „Unter Identitätsdiebstahl (englisch: Identity Theft) versteht man den Missbrauch des eigenen Namens oder persönlicher Daten durch unbefugte Dritte. Dieser Missbrauch kann im realen Leben geschehen, etwa, indem ein Betrüger mit dem Namen eines Opfers Waren einkauft oder unter dessen Namen Rechtsgeschäfte abwickelt. Er kann jedoch auch rein virtuell stattfinden.“²⁰ „Die Schadenssumme liegt in den USA jährlich bei 6,4 Millionen.“²¹ „In Deutschland geben 5% an, gelegentlich Opfer von „Identitätsdiebstahl“ geworden zu sein.“²² Wenn Kriminelle Namen oder Identität Dritter missbrauchen, verfolgen sie in der Regel eines von zwei Zielen. Entweder sie wollen auf Kosten des Betroffenen finanzielle Vorteile erzielen oder sie wollen dem Betroffenen aus niederen Beweggründen wie Hass, nicht erwideter Liebe, Neid, Missgunst oder Rache schaden.

Es wird hierbei auch zwischen verschiedene Formen des Identitätsdiebstahls unterschieden:

- **„Waren-Bestellungen:** In diesem Fall bestellt der Kriminelle unter dem Name und der Adresse des Opfers bei Online-Shops oder Auktionshäusern Waren oder Dienstleistungen – entweder für den Betroffenen selbst oder sogar für Dritte.
- **Namens-Missbrauch in Blogs und Foren:** In diesem Fall schreibt der Täter unter dem Namen des Opfers in Blogs, Wikis oder Foren mit – mit dem Ziel, das Opfer durch die Äußerungen zu diskreditieren.

19 http://www.ecpat.de/fileadmin/user_upload/Materialien/Publikationen/Factsheet_Cyber-Grooming_01.pdf

20 <http://www.computerbetrug.de/sicherheit-im-internet/identitaetsdiebstahl>

21 <http://www.pcwelt.de/news/Identitaetsdiebstahl-bringt-der-USA-jaehrlich-6-4-Milliarden-Schaden-203503.html>

22 <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/235852/umfrage/identitaetsdiebstahl-in-deutschland/>

- **Erstellung falscher Profile in sozialen Netzwerken:** Hier erstellt der Täter in sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter oder Google+ Profile unter dem Namen seines Opfers. In der Regel wird er dann auch Beiträge unter diesem gefälschten Account verfassen, Nachrichten schreiben oder sich sogar mit Bekannten und Freunden seines Opfers unter der falschen Identität verlinken.
- **Vortäuschung falscher Tatsachen:** Hier missbraucht der Täter Namen oder persönliche Daten des Opfers, um über das Internet falsche Tatsachen zu verbreiten oder Aktionen in Gang zu setzen – etwa, indem er unter dem falschen Namen Strafanzeigen erstattet, strafrechtlich relevante Dinge behauptet, Weblogs oder Webseiten startet und/oder diese persönlichen Daten in falschen Zusammenhang stellt.
- **Falsche Verdächtigung und Unterstellung von Straftaten:** Bisweilen täuschen die Kriminellen vor, ihr Opfer begehe Straftaten im Internet – oder sie begehen sogar tatsächlich Straftaten im Namen des Betroffenen. Beispiel: Der oder die Kriminellen beleidigen unter falschem Namen Dritte, bestellen Waren oder missbrauchen Kreditkartendaten. Ebenfalls vorgekommen: Die Täter veröffentlichen im Namen ihres Opfers Anschlags- oder Amoklauf-Ankündigungen. Ziel: Die Polizei soll dazu gebracht werden, die Wohnung des ahnungslosen Opfers zu durchsuchen, bzw. im Rahmen von Ermittlungen dessen Computeranlagen sicherzustellen.“(ebd.)

Doch wie kann man sich vor Identitätsdiebstahl schützen? In Deutschland ist Identitätsdiebstahl nicht als Straftat nach dem Strafgesetzbuch erfasst. Allerdings kann er unter bestimmten Umständen strafrechtlich geahndet werden, etwa als

- „**§ 238 StGB Nachstellung:** Wer einem Opfer unbefugt nachstellt, indem er“*unter missbräuchlicher Verwendung von dessen personenbezogenen Daten Bestellungen von Waren oder Dienstleistungen für ihn aufgibt oder Dritte veranlasst, mit diesem Kontakt aufzunehmen*“ kann mit bis zu drei Jahren Freiheitsstrafe bestraft werden. Der § 238 StGB ist auch als Stalking-Paragraph bekannt.
- **§ 276 StGB Urkundenfälschung:** Demnach kann bestraft werden, wer zur Täuschung im Rechtsverkehr *“eine unechte Urkunden herstellt“*. Das kann unter Umständen der Fall sein, wenn man im Internet unter falschem Namen handelt.
- **§ 164 StGB Falsche Verdächtigung:** Der falschen Verdächtigung macht sich strafbar, wer einen Dritten *“öffentlich wider besseres Wissen einer rechtswidrigen Tat oder der Verletzung einer Dienstpflicht in der Absicht verdächtigt, ein*

behördliches Verfahren oder andere behördliche Maßnahmen gegen ihn herbeizuführen oder fortdauern zu lassen“.

- **§ 269 Fälschung beweisheblicher Daten:** *Wer zur Täuschung im Rechtsverkehr beweishebliche Daten so speichert oder verändert, daß bei ihrer Wahrnehmung eine unechte oder verfälschte Urkunde vorliegen würde, oder derart gespeicherte oder veränderte Daten gebraucht, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.*²³

Neben der strafrechtlichen Verfolgung können Opfer von Identitäts-Diebstahl auch zivilrechtlich gegen den oder die Täter vorgehen, durch Abmahnung, Unterlassungsklagen und/oder Forderung von Schadensersatz oder Schmerzensgeld. In der Praxis sind zivilrechtliche Forderungen aber schwer einzufordern, da der Täter zunächst nicht bekannt ist. Dem Opfer bleibt nur der Weg der Strafanzeige. Im Wege der Akteneinsicht bei den Ermittlungsbehörden kann dann der Name der Person herausgefunden werden, gegen die man zivilrechtlich vorgehen will.

Eine Identität im Internet zu haben birgt Risiken. Jugendliche finden im Internet neue Bestätigung, doch dies kann ihnen schon schnell zum Verhängnis werden. Die Möglichkeit eine eigene Identität zu bilden wird schwer, weil die Nutzer immer unter dem Druck der Social Community stehen und sich nicht richtig entfalten können in ihrem Sein. Des weiteren werden Identitäten im Internet missbraucht: Entweder um sich hinter einer Maske zu verstecken oder um anderen Menschen Schaden zuzufügen.

23 <http://www.computerbetrug.de/sicherheit-im-internet/identitaetsdiebstahl>

3.4 Beziehungen 2.0

In der Soziologie bezeichnet man ein soziales Netzwerk als „ein Beziehungsgeflecht, das Menschen mit anderen Menschen und Institutionen sowie Institutionen mit anderen Institutionen verbindet. Menschen sind untereinander zum Beispiel durch Beziehungen in der Familie und Verwandtschaft, aber auch mit der Nachbarschaft und in der Arbeitswelt vernetzt.“²⁴ Diese, in der Soziologie verwendete Definition, zeigt schon eine Parallelen dazu, was wir in der heutigen Zeit unter einem sozialen Netzwerk im Internet verstehen. „Soziales Netzwerk, Internet: eine Onlineplattform, die es Nutzern gestattet, mehr oder weniger selbst organisiert, eine Gemeinschaft (»Online-Community«) aufzubauen und zu pflegen.“²⁵ Vergleicht man diese beiden Definitionen miteinander, so sieht man, dass das Ziel beider sozialer Netzwerke gleich ist. Es geht im Hauptgedanken darum, ein Netzwerk von Beziehungen mit Menschen oder Institutionen aufzubauen. Jedoch darf bei einem internetbasierten sozialen Netzwerk (ISN) eine wichtige Grundlage nicht fehlen: Online-Aktivität. Ein ISN funktioniert nur dann, wenn eine Internetverbindung existiert. Man kann ohne diesen Faktor keine Beziehungen aufbauen oder pflegen. In einem sozialen Netzwerk funktioniert dies alles über persönlichen Kontakt und wird nicht durch eine Internetverbindung gesteuert. „Die technische Grundlage von sozialen Netzwerken bildet v.a. das Web 2.0 mit den von ihm gebotenen Mitteln (Wikis, Blogs, Content-Management-System) der Veränderbarkeit von Inhalten (Interaktivität) im Internet.“ (ebd.) Durch diese Mittel können wir leichter unser soziales Netzwerk erweitern, da wir durch das Internet weltweit mit anderen interagieren können. Das ISN ergänzt also das normale soziale Netzwerk mit Familie, Freunden, usw., da man zwischenmenschlichen Beziehungen immer und überall pflegen kann. Auch ist es möglich mit Menschen Kontakt zu halten, die nicht in unserem direkten Umfeld sind. In einem ISN wird dem Menschen die Möglichkeit geben, Kontakt zu anderen Menschen auf der ganzen Welt aufzubauen und sich mit ihnen auszutauschen. Dies ist ein großer Vorteil und eine technische Revolution, aber ein anderes Problem wird dadurch nicht gelöst: Die sprachliche Barriere kann immer noch nicht überwunden werden. Die Nutzer des Web 2.0 sind trotz der großen Möglichkeiten an Grenzen gebunden, die sich auch nicht durch ein ISN überwinden lassen.

In der Soziologie unterscheidet man zwischen verschiedenen Formen von sozialen Netzwerken. Mit primäre oder persönliche Netzwerk sind Netzwerke in der Familie und

24 http://www.ejh-schweicheln.de/uploads/netzwerke/Soziales_Netzwerk2.pdf

25 Stichwort soziales Netzwerk, Brockhaus -Die Enzyklopädie in 30 Bänden. 21., neu bearbeitete Auflage. Leipzig, Mannheim: F. A. Brockhaus 2005-06, Online-Ausgabe.

Verwandtschaft, nachbarschaftliche Netzwerke und freundschaftliche Netzwerke gemeint. Sekundäre oder gesellschaftliche Netzwerk definieren institutionelle Netzwerke, wie zum Beispiel Handwerksbetriebe, Versicherungsunternehmen, Kaufhäuser und Industriebetriebe. Tertiäre Netzwerke sind zwischen den primären und sekundären Netzwerken angesiedelt und haben eine vermittelnde Funktion (Selbsthilfe, Bürgerinitiativen und professionelle Dienstleistung). Versucht man diese Formen auf ISN anzuwenden, so sieht man, dass im Web 2.0 die Grenzen schon leicht verschwimmen. Man bekommt die Möglichkeit Firmenwebsites zu liken und mit ihnen „befreundet“ zu sein. Eine Form von Dialog kann durch die Kommentarfunktion für den User entstehen und er bekommt immer die Meldungen der Seiten angezeigt. Dasselbe passiert auf der Ebene der primären Netzwerke. Von den Freunden bekommt man ebenfalls die Neuigkeiten angezeigt. Man kann Beiträge liken, kommentieren und weiterleiten. Der Unterschied verschwimmt. Primäre und sekundäre Netzwerke gleichen sich an und werden auf eine Kommunikationsebene geholt. Die Beziehungen zu Menschen und Institutionen wird eins. Eine genauere Definition von ISN lautet so: „Bei einem internetbasierten sozialen Netzwerk handelt es sich um eine spezielle Ausprägung eines sozialen Netzwerks, bei dem der Fokus auf der Verwendung der durch das Internet gebotenen Möglichkeiten und Funktionen liegt. Die Mitglieder eines internetbasierten sozialen Netzwerks sind auf Basis sozialer Beziehungen miteinander verbunden. Es handelt sich um eine Online-Plattform (Community), die eine Vernetzung von Personen sowie deren Kommunikation untereinander ermöglicht. Der Zugriff auf ein internetbasiertes soziales Netzwerk ist in der Regel nur mit Hilfe einer vorherigen Registrierung und der damit verbundenen Preisgabe von persönlichen Informationen möglich. Die Basis einer solchen Plattform bildet eine entsprechende Software.“²⁶ Hier tritt eine weitere Hürde auf, welche man in Beziehungen im realen Leben nicht hat. Man muss in ISN erst Zugriff auf ein soziales Netzwerk bekommen. Für diesen Zugriff muss man persönliche Informationen preisgeben, welche man im realen Leben nicht sofort preisgeben muss. Nicht nur bei der Anmeldung werden einem diese persönlichen Informationen abverlangt. Gleich bei der Erstellung eines Profiles wird man gezwungen weitere persönliche Details preiszugeben, wie Wohnort, Alter, Interessen, etc. Im realen Leben ist der Mensch viel mehr darauf bedacht, nicht alle seine privaten Informationen sofort preiszugeben, wenn er eine Person kennenlernt. Man offenbart dies erst, wenn man eine Vertrauensbasis zu einer Person aufgebaut hat. Allgemein ist festzustellen, dass das Kennenlernen in ISN über das Profil stattfindet und ohne persönlichen Kontakt. Man hat die Möglichkeit viele Informationen über eine Person schon vor einem persönlichen Gespräch

26 http://www.ejh-schweicheln.de/uploads/netzwerke/Soziales_Netzwerk2.pdf. Seite 6-7

in Erfahrung zu bringen. Diese oberflächliche Form der Begutachtung beeinflusst unser Wahrnehmung einer Person sehr stark und lässt nur einen oberflächlichen Eindruck zu. Dieser entscheidet, ob man mit einer Person in Kontakt treten möchte. Im realen Leben wäre es erst möglich so viele Informationen über eine Person zu sammeln, wenn man längere Zeit mit einer anderen Person sprechen und sie kennenlernen besser würde. Dies setzt neue Maßstäbe. Die Selektion von Menschen, mit denen man eine Beziehung aufbauen möchte, wird durch Profile und die dort mediale Selbstdarstellung gesteuert. Die Attraktivität eines Menschen bestimmen die Informationen und die Bilder in seinem Profil. „Im Falle von Online Dating wird das Gegenüber dabei vor allem zu einer Projektionsfläche eigener Wünsche an eine ideale Partnerin beziehungsweise einen idealen Partner.“²⁷ Der Nutzung von Online Dating Portalen ist durch ständigen Zuwachs und gesellschaftlicher Akzeptanz gekennzeichnet. Portale wie EDarling, Parship oder Tinder haben großen Zuspruch gefunden. „Die Anzahl der Mitgliedschaften bei Online Dating Börsen im deutschsprachigen Internet beläuft sich im Jahr 2013 auf 98,3 Millionen Mitgliedschaften.“²⁸ Im Vergleich zum Vorjahr sind es knapp 10 Millionen Nutzer mehr. Partnervermittlung hat sich zu einem lukrativen Geschäftszweig entwickelt, denn im Jahr 2013 nahmen die deutschen Partnerbörsen ca. 220 Millionen Euro ein. „Allerdings wird die Macht des Schicksals, die im klassischen Narrativ die Partner zusammenführt, im Internet durch die ordnende Hand des Computers und der Algorithmen ersetzt, die Daten sammeln, aggregieren und analysieren und auf dieser Basis den Nutzerinnen und Nutzern eine informierte und effiziente Wahl der besten Option ermöglichen sollen.“²⁹ Dieser Prozess lässt darauf schließen, dass zwischenmenschliche Beziehungen im Web 2.0 durch den Computer gesteuert und kontrolliert werden. Nun sind nicht nur Dating Portale ein Weg Beziehungen im Internet zu führen. Allgemein kann man in sozialen Netzwerken Beziehungen jeder Art aufbauen. Jedoch stellt sich die Frage, inwiefern solche Partnerbörsen und sozialen Netzwerke wirklich Beziehungen fördern, aufbauen oder doch eher hindern.

Dafür muss man als erstes den Begriff Netzbeziehung genauer definieren. „Netzbeziehung, auch: *Online-Beziehung*, *virtuelle Beziehung*, *Cyberbeziehung*, soziale Beziehung, die über ein Online-Medium (oft über das Internet) zustande kommt und überwiegend (aber nicht ausschließlich) auf computervermittelter Kommunikation beruht. Netz-

27 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf ; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 626

28 <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/76509/umfrage/anzahl-der-mitglieder-von-online-dating-boersen-seit-2003/>

29 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf ; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 703

beziehungen sind keinesfalls nur oberflächliche Pseudo-Beziehungen, sondern können von den Beteiligten in unterschiedlicher Weise vertieft werden. Typisch für private Netzbeziehungen ist eine beschleunigte Selbstoffenbarung, da der schriftliche Kontakt das Ansprechen heikler Themen erleichtert und die Netzbekanntheit zunächst vom sonstigen sozialen Umfeld isoliert ist. Die im Kontext einer Netzbeziehung konstruierte Online-Identität zeichnet sich somit nicht selten durch besondere Authentizität aus. Reine Netzbeziehungen können *lockere Bekanntschaften*, aber auch enge Freundschaften oder leidenschaftliche Liebesbeziehungen sein. Oftmals belassen es die Beteiligten bei gegenseitiger Sympathie nicht bei den im Netz möglichen Formen der Kommunikation und Interaktion (z.B. Unterstützung bei Problemen per E-Mail, Cybersex per Chat), sondern durchlaufen einen schrittweisen *Medienwechsel* über den Austausch von Fotos und das Telefonieren bis hin zu persönlichen Treffen. Die Wahrscheinlichkeit, daß eine Person Netzbeziehungen anknüpft, ist umso größer, je mehr Zeit sie im Netz verbringt und je stärker sie sich bei der Netznutzung auf die Teilnahme an *virtuellen Gemeinschaften* und *virtuellen Gruppen* konzentriert.³⁰ Selbstoffenbarung ist ein wichtiger Punkt im Zusammenhang mit Netzbeziehungen. Im realen Leben hat man oft eine höhere Hemmschwelle, sich selbst anderen Menschen zu offenbaren und mit Menschen Kontakt aufzunehmen, wie im Internet. „ Aufgrund der Anonymität (beziehungsweise Pseudoanonymität) der Kommunikation sowie der vergleichsweise einfachen Kündbarkeit von Internet-Beziehungen wird das Netz als ein geschützter Raum wahrgenommen, der enthemmt und Selbstoffenbarung begünstigt.“³¹ Kai Dröge beschreibt in seiner Aussage, dass es im wesentlichen um zwei Punkte geht, die unsere Hemmschwelle mindern im Internet: Die Sicherheit, dass man jeder Zeit die Beziehungen kappen kann und der Schutz durch die Anonymität. So offenbaren viele Nutzer sehr viele ihrer privaten Gedanken und Geheimnisse im Internet. Ein Beispiel dafür sind sogenannte „Bekanntnisseiten“ wie Post-Secret, bei denen man eine Postkarte mit ihren Geheimnissen und Geständnissen einschicken können. Jene werden dann auf der Seite veröffentlicht und können dann von anderen Internetnutzern kommentiert werden. Diese Form von sozialen Netzwerken zeigt eine Möglichkeit Beziehungen zu führen. Das Vertrauen, welches die Nutzer in eine solche Seite stecken, scheint sehr groß zu sein. Stellt man sich diese Beichtsituation mal im realen Leben vor, so würde man ein solches Geheimnis höchstens bei der Beichte in der Kirche oder einer sehr nahestehenden Person anvertrauen, welche das vollste Vertrauen besitzt. Das Vertrauensverhältnis ist im Laufe der Zeit gewachsen. Auf „Bekanntnisseiten“ teilt man

30 http://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/netzbeziehung/10449&_druck=1)

31 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf ; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 629

dies mit fremden Menschen, die dann zu einem Richter werden. Der Mensch vertraut aufgrund des vermittelten Gefühls von Sicherheit und Anonymität seine Geheimnisse einer Gemeinschaft an, welchen dann über ihn richtet. Der Nutzer stößt auf eine Vielzahl von Meinungen, die sowohl positiv und negativ sein können. Jedoch kann man keinen „schlechten“ Eindruck hinterlassen, da die Anonymität einen Schutz bietet. Im realen Leben würde man immer wieder von der richtenden Person mit dem Geständnis konfrontiert werden und man würde im Ansehen des vertrauten Menschen sinken. Es würde die Beziehung beeinflussen. Es scheint wie ein therapeutischer Ansatz zu sein, der dem Beichtenden sein Gewissen erleichtert. „Etwas auf einer Webseite zu bekennen und mit einem als „therapeutisch“ betrachteten Roboter zu reden hat aus der Perspektive des Nutzers gleichermaßen die Funktion, etwas „loszuwerden“.“³² Am Beispiel von Geständnisseiten wird aufgezeigt, dass das soziale Leben von der Realität in die virtuelle Welt übertragen wird. Der Mensch baut eine Beziehung zu einer Maschine, dem Computer, auf, welche es ihm ermöglicht ,durch das Internet, einen klar abgegrenzten Kontakt zu anderen Menschen zu haben. Das Internet verbindet verschiedene Elemente aus zwei verschiedenen Beziehungskonstellationen, welche die Selbstoffenbarung im Netz begünstigen: Zum einem hat man die flüchtige Bekanntschaft, bei denen man schnell wieder auseinander geht oder die Situation, die von besonderer Intimität gekennzeichnet sind. „Es ist diese eigentümliche Mischung aus Flüchtigkeit und Kündbarkeit von Online-Beziehungen einerseits und Empfindungen von Nähe und Vertrautheit andererseits, die den Prozessen des wechselseitigen Sich-selbst-Erzählens [...] einen idealen Boden bereitet.“³³ Nach Michael Trimmel kann man im Netz begonnene Beziehungen in drei Stadien der Entwicklung einteilen:

1. Schwache sachbezogene Netzbeziehung

„... Aus manchen dieser kurzen Verbindungen können schwache und sachbezogene Verbindungen entstehen, deren Zusammenhang durch Themen aus dem Berufs-, Computer-, oder Hobbybereich gekennzeichnet ist. Diese erkennt man daran, dass nur hin und wieder E-Mails ausgetauscht werden oder man sich nur ab und zu im Chat trifft...“³⁴

32 Sherry Tuke, Verloren unter 100 Freunden: Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern [Kindle Edition]; Riemann Verlag (30. April 2012) S.389

33 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf ; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 629

34 Michael Trimmel - Angewandte Sozialpsychologie: Aspekte zu Motivation, Kognition, Umwelt-, Computer-, Sport- und Gesundheitspsychologie, facultas.wuv / maudrich, 2003 Seite 100-101

2. Schwache emotionale Netzbeziehung

„... Selbst wenn man in solchen schwachen emotionalen Netzbeziehungen über sich sehr viel erzählt, bleiben sie dennoch eine schwache Beziehung, weil die gemeinsamen Internetaktivitäten sehr eingeschränkt sind und zudem kann man sich jederzeit ohne lange Erklärung aus der Kommunikation zurückziehen.“(ebd.)

3. Starke Netzbeziehung

„...Um über das Internet zu einer Vertiefung der Beziehung zu gelangen, kommt es zum reichhaltigen Einsatz der Medien, von eher öffentlichen Chats oder MUDs wird auf eine privatere Form übergewechselt wie z.B. den Austausch von E-Mails. Dann folgt meist der Austausch der Telefonnummern und Photos, bis es dann meistens zu einem Treffen kommt. Der Wunsch nach einer Vertiefung von Beziehungen, die einen schwachen emotionalen Charakter haben kann auf den intimen persönlichen Austausch zurückgeführt werden. Diese Bindung kann über Monate hinweg aufrecht erhalten bleiben, dann kommt es meist auch zu einem Treffen zwischen den Partnern, bei welchem an oberster Stelle meist die Attraktivität als vordringliche Frage steht.“(ebd.)

Jedoch ist das Leben schnelllebig geworden und das färbt auch auf Beziehungen ab. „Mailen, Chatten und Surfen seien zwar zum "digitalen Volkssport" für die junge Generation geworden [...] Viele junge Leute warteten jedoch vergebens auf Beständigkeit. Laut Umfrage vermissen 53 Prozent der 14- bis 34-Jährigen "beständige Beziehungen".³⁵ Die meisten Beziehungen in sozialen Netzwerken gehen meistens nicht mal mehr über die zweite Stufe hinaus. Es wird dem Menschen zu einfach gemacht, Beziehungen zu beenden, wenn ihm eine Person missfällt. Soziale Netzwerke geben ihm die Gewissheit, aus einem großen Pool von anderen Menschen einen Ersatz zu finden. Jedoch hat dieser Pool auch einen anderen positiven Aspekt. Man kann sein soziales Kapital vergrößern. „Der Begriff Soziales Kapital wurde von Pierre Bourdieu (1983) geprägt und bezeichnet die Gesamtheit der aktuellen und potentiellen Ressourcen die mit der Teilhabe an dem Netz sozialer Beziehungen gegenseitigen Kennens und Anerkennens verbunden sind. Im Gegensatz zum Humankapital bezieht sich das soziale Kapital nicht auf natürliche Personen sondern die Beziehungen zwischen ihnen sind Träger dieser Kapitalform.“³⁶ Soziales Kapital ist ein über die Be-

35 <http://www.ksta.de/ratgeber/sozialkontakte-internet-macht-einsam,15189524,12666402.html>

36 <http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Sozialkapital.html>

trachtung von Netzwerken hinausgehendes Konzept. Es stellt eine Verbindung zwischen Netzwerk- und Kapitaltheorie dar. Dadurch lassen sich die Gewinne aus sozialen Beziehungen theoretisch fundiert untersuchen. „Soziales Kapital entsteht durch die Bereitschaft der Bürger miteinander zu kooperieren und benötigt eine Basis des Vertrauens auf der sich Kooperation und gegenseitige Unterstützung entwickeln können.“ (ebd.) Sozialkapital wird auch als Netzwerkphänomen angesehen. Es entsteht und vergeht innerhalb von sozialen Beziehungen in Netzwerken. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe lässt sich als Ressource auffassen, die es einem Akteur ermöglicht, sowohl für sich selbst als auch für die Gruppenmitglieder positive Auswirkungen zu erzielen (Bourdieu 1983). Die Höhe des verfügbaren Sozialkapitals lässt sich zum einen an der Größe des Netzwerkes ablesen und zum anderen an der Verschiedenheit der darin befindlichen Mitglieder, also dem spezifischen Aufbau des Netzwerkes. Bezieht man dies auf ein soziales Netzwerke wie Facebook, lässt sich feststellen, dass in solchen Netzwerken viel soziales Kapital angesammelt werden kann. Es wird in diesen Portalen ein Dialog zwischen Nationalitäten und Kulturen möglich. Dadurch entsteht eine Vielfalt an verschiedenen Menschen, welche ebenfalls das soziale Kapital erhöhen. Man geht davon aus, dass Beziehungen zu Menschen aus möglichst unterschiedlichen Bereichen die positiven Ergebnisse aus einer Gruppenzugehörigkeit erhöhen (Lin 2001b). Durch sogenannte „Beziehungsarbeit“ (Bourdieu 1983) hat der Einzelne die Möglichkeit, sein Sozialkapital zu vergrößern. Die erfolgreiche Investition in seine sozialen Beziehungen ermöglichen es ihm die Zinsen seiner Beziehungsarbeit zu nutzen (Bourdieu 1983). Aber dieser Erwerb wird durch zwei wesentliche Faktoren beeinflusst: Vertrauen und geltende Normen sind eine Grundvoraussetzung für das Funktionieren von Sozialkapital (Putnam 2001). Diese entstehen am verlässlichsten in engen, geschlossenen Netzwerken, hier liegen jedoch auch negative Auswirkungen vor, wie ein eingeschränkter Informationsfluss und starker Konformitätsdruck. Durch soziale Netzwerke wird das soziale Kapital enorm beeinflusst und der Nutzer kann für ihn von Vorteil als auch von Nachteil sein. Bezieht man dies auf die Beziehungen 2.0, so ist festzustellen, dass Beziehungen in sozialen Netzwerken eher oberflächlich, vergleichbar einer Währung, behandelt wird. Das reduziert Beziehungen auf der emotionalen Ebene sehr stark, hilft aber im allgemeinen Leben weiter. Das erworbene soziale Kapital lässt sich dazu nutzen, um über „Freunde“ an Jobs heran zu kommen und neue Leute kennen zu lernen, die einem im Leben weiterhelfen können.

Aber inwiefern werden Beziehungen im realen Leben von der Benutzung des Internets und von sozialen Netzwerken beeinflusst? „Nach Döring (1991) hängt die mögliche Veränderung einer bestehenden Beziehung oder gar deren Verarmung, von der Inten-

sität des Netzzuganges ab und davon, ob beide Personen oder nur eine diesen Internetzugang haben. Wenn man in einer intakten Beziehung lebt, so wird der Gebrauch des Internets keinen allzu großen Einfluss haben, jedoch kann es bei einer gefährdeten Beziehungen sehr wohl einen weiteren Problemfaktor darstellen.“³⁷ Wenn nur eine dieser Personen einen Internetzugang hat, dann beeinflussen folgende drei Faktoren die Beziehung: das Zeitbudget, die Machtverhältnisse in der Beziehung und die Veränderung des sozialen Netzwerkes. Als Zeitbudget wird gesehen, wie lange eine Person in der virtuellen Welt verbringt und ob diese Zeit die Beziehungszeit beeinflusst. Die Machtverhältnisse zeigen, wie stark sich die Situation auf die einzelnen Personen der Beziehungen auswirken. Sieht sich der Stärkere in der Position mit dem Internetzugang, so wird die Situation nicht so schwer auf die Beziehung auswirken, da er das Sagen in der Beziehung hat und sich der schwächere Teil eher fügen würde. Wäre das Gegenteil der Fall, so wären die Probleme schwerwiegender. Die Veränderung des sozialen Netzwerkes spielt ebenfalls eine große Rolle, da Schwierigkeiten auftreten sobald das gemeinsame soziale Netzwerk verlagert wird und eine Person der Beziehung ein neues Netzwerk aufbaut zu dem der Partner keinen Bezug hat. So entfremden sich die Partner voneinander. „ Die Befürchtung der Verarmung einer Beziehung wird oft von netzabstinenten Personen ausgesprochen. Das Auftreten einer Verarmung ist zwar möglich, aber nicht der Regelfall, da Netzbeziehung meist so gestaltet sind, dass sie in konkreten Situationen nicht als defizitär empfunden werden, sondern eher als bereichernd.“³⁸ Bei Beziehungen bei denen beide über einen Internetzugang haben beeinflussen die Quantität, Qualität und der Medienwechsel der Netzaktivität die Beziehung. „Probleme treten oft dann auf, wenn es in Beziehungen unterschiedliche Nutzungsstile gibt oder wenn unterschiedliche Medienpräferenzen vorzufinden sind, oder wenn man von Berufswegen sehr viel mit dem Internet zu tun hat.“(ebd.)

Ein weiteres Phänomen, was im Zusammenhang mit Beziehungen im Web 2.0 vorkommt, ist das „Gemeinsam Einsam“-Gefühl. Sherry Turkle erforscht seit über 30 Jahren die Auswirkungen moderner technischer Entwicklung auf unser Leben. Sie ist einem gesellschaftlichen Phänomen auf der Spur, das interessanterweise für einmal nicht von den „Digital Natives“ ausgeht. Gerade die Kinder und Jugendlichen litten unter der zunehmenden mentalen Abwesenheit ihrer Eltern. Von Kindesbeinen an haben diese Teenager und jungen Erwachsene die Technologie als Synonym für eine geteilte Aufmerksamkeit ihnen gegenüber erlebt: Die Eltern nutzten immer regelmäßiger ihre

37 Michael Trimmel - Angewandte Sozialpsychologie: Aspekte zu Motivation, Kognition, Umwelt-, Computer-, Sport- und Gesundheitspsychologie, facultas.wuv / maudrich, 2003 Seite 100-101

38 Michael Trimmel - Angewandte Sozialpsychologie: Aspekte zu Motivation, Kognition, Umwelt-, Computer-, Sport- und Gesundheitspsychologie, facultas.wuv / maudrich, 2003 Seite 100-101

Blackberrys und iPhones bei Tisch, im Auto und vor dem Fernseher. Selbstverständlich bekamen die Kleinen auch Gameboys und Smartphones. Allerdings wünschten sich viele der von Turkle befragten Kinder, dass ihre Eltern ein Verbot für diese Gadgets aussprechen würden. Daran sieht man, dass die Generation der „Digital Natives“ schon vorgelebt bekommt, wie sie vor der realen Welt flüchten können und dass sie ihre Aufmerksamkeit von der Realität in die virtuelle Welt lenken dürfen. Denn das Internet, vor allem in der mobilen Version für Hand- oder Hosentasche, bietet jederzeit die Möglichkeit, den komplexen zwischenmenschlichen Beziehungen der Realität zu entfliehen. Wichtige Informationen und Gefühlsregungen, die in einem Telefonat oder im persönlichen Gespräch mit ausgetauscht werden würden, fehlen und genau dadurch verändert sich nicht nur die Kommunikation, sondern die zwischenmenschlichen Beziehungen insgesamt. Der Mensch führt ein Beziehung mit seinem Handy. Im Falle von Eltern wird das Handy den Kindern vorgezogen, weshalb den Kinder ebenfalls nur die Flucht ins Internet bleibt. Soziale Beziehungen in der realen Welt werden vernachlässigt und der hohe Stellenwert von Beziehungen im realen Leben verliert sich.

3.5 Der Wert von Freundschaften

Die Virtualisierung des sozialen Lebens hat auch den Begriff „Freundschaft“ verändert. „Freundschaft ist ein auf gegenseitiger Zuneigung beruhendes Verhältnis von Menschen zueinander, das sich durch Sympathie und Vertrauen auszeichnet. Eine in einer freundschaftlichen Beziehung stehende Person bezeichnet man als Freund oder Freundin.“³⁹ Aristoteles definiert drei wichtige Voraussetzungen für eine Freundschaft. „Die erste Bedingung für eine gelingende Freundschaft ist die Gegenliebe. Freundschaft kann es zwischen zwei Menschen demnach also nur geben, wenn sie auf Gegenseitigkeit beruht. Gleichzeitig muss es zwischen diesen beiden Menschen aber auch ein gegenseitiges Wohlwollen geben. Wohlwollen in dem Sinne, dass man dem anderen Gutes wünscht.[...]... die dritte Voraussetzung [...] ist, dass die Liebe und das Wohlwollen für den jeweils anderen zu erkennen sind.“⁴⁰ In der heutigen Zeit hat der Begriff „Freundschaft“ mit den sozialen Netzwerken seine eigentliche Definition verloren. Heute ist jeder, dem wir auf Facebook oder anderen sozialen Netzwerken eine Freundschaftsanfrage schicken, unser Freund. Jedoch sind diese „Freunde“ meist Unbekannte, die man mal auf einer Party kennengelernt hat oder im Urlaub getroffen hat. Unter all diesen Freunden finden sich dann natürlich auch wirkliche Freunde aus dem realen Leben wieder. „Der britische Anthropologe Robin Dunbar hat an Stammesgesellschaften und Nomadenvölkern erforscht, dass das menschliche Gehirn eine maximale Zahl von 150 sozialen Beziehungen zulässt, die wir aktiv „verwalten“ oder pflegen können.“⁴¹ Am Beispiel von Facebook kann man die Intensität von Freundschaften in sozialen Netzwerken aufgreifen. „Die durchschnittliche Anzahl der Facebook-Freunde liegt bei 342 Freunden.“⁴² Anhand dieses Vergleichs ist abzusehen, wie tiefgründig diese Freundschaften sein müssen, wenn man schon über die Hälfte nicht mehr aktiv verwalten oder pflegen kann. Die Höchstgrenze von Freunden liegt bei Facebook bei 5000. Wirkliche Freundschaften aufzubauen kann so nicht klappen. Vermutlich liegt dies daran, dass der Mensch Abstufungen im wirklichen Leben bei Beziehungen vornimmt, wie die Kommunikationswissenschaftlerin Miriam Meckel sie beschreibt. „So gibt es die »Nutzfreundschaften«, die im realen Leben den Berufsalltag bestimmen und zum Beispiel Beziehungen zwischen Geschäftspartnern kennzeichnen. Eine Facebook-Freundschaft, die dem Austausch nützlicher Informationen über Links dient, gehört

39 http://de.wikipedia.org/wiki/Freundschaft#cite_note-1

40 <http://www.homes.uni-bielefeld.de/awitthus/ZusammenfassungA.pdf>

41 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 564

42 <http://t3n.de/news/1-million-user-analysiert-grose-461058/>

auch in diese Kategorie. [...] Die »Zweckfreundschaften« entstehen dagegen aus gemeinsamen Interessen, zum Beispiel dem Fußball. Das ist im realen Leben manchmal ganz ähnlich wie bei Facebook. Dort allerdings kann man ganz vieles teilen, so zum Beispiel die Gruppe »Nackert Schmusen«, die zwar keine neuen Einträge, aber immerhin 482 Gefallenskameraden hat, auch wenn die meisten sich vermutlich gar nicht kennen.⁴³ Am Ende bleibt nur noch die echte Freundschaft als dritte Abstufungen und auch die Wertvollste. Aber diese kann man im Netz nicht finden, denn im Netz bleibt man oberflächlich und immer hinter einem Bildschirm gefangen. Freundschaften, wie sie bei Facebook bestehen, müssten erst den Realitätstest überstehen und dann könnte man von Freundschaft reden. Aber liegt den Menschen etwas daran, ihre virtuellen Freundschaften real zu machen. Bei so vielen möglichen Kontakten scheint dies nicht so. Man bleibt lieber einsam hinter einem Bildschirm und fühlt sich als Teil einer „Social Community“, deren Regeln, Anonymität und Vielfalt Beziehungen und Freundschaften schnelllebig machen. Die Flucht in diese perfekte Welt scheint für viele schon einen Teil der Realität geworden zu sein. Denn Freundschaften werden soziales Kapital (siehe Kapitel 3.4. Beziehungen 2.0). „Wie wenig die Menschen an ihren Facebook-Freunden wirklich hängen, hat schon die Guerilla-Marketingaktion der amerikanischen Fast-food-Kette Burger King bewiesen: "Tauscht eure Facebook-Freundschaften gegen einen Hamburger!", hieß das Angebot der Kette. Um einen "Angry Whopper" im Wert von 3,69 Dollar zu erhalten, mussten die Kunden zehn Facebook-Freundschaften kündigen. 185.000 Freunde gingen [seit Jahresbeginn] schon über den Jordan.“⁴⁴

Soziale Netzwerke haben einen großen Einfluss auf unsere Freundschaften. Diese kann man wiederholt am Beispiel von Facebook beweisen. Bei Facebook gibt es zwei Newsfeeds, welche sich in Hauptmeldungen und die neusten Meldungen unterscheiden. Es stellt sich die Frage, wie Facebook für den Nutzer relevante Meldungen selektiert. Dies geschieht alles über einen Algorithmus. Freunde werden anhand eines sogenannten Edge-Rank in „relevant“ und „nicht relevant“ eingestuft. „Facebook bezeichnet alle Inhalte als Objekte. Wird mit einem Inhalt interagiert, also kommentiert, mit anderen geteilt, oder „Gefällt mir“ geklickt, entsteht ein „Edge“. Der Edge wird berechnet aus Interaktionen von anderen [mit mir], einer Gewichtung, welche Art Aktivität es ist, und der Zeit. [...] Aus diesen Edges wird dann der Edge-Rank bestimmt, und je höher dieser ist, desto größer ist die Chance, in einem Newsfeed aufzutauchen.“⁴⁵ Der Nutzer wird

43 Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf ; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Position 568

44 <http://www.zeit.de/online/2009/37/Facebook-Freunde>

45 Thomas Wanhoff - Wa(h)re Freunde: Wie sich unsere Beziehungen in sozialen Online-Netzwerken verändern [Kindle Edition], Spektrum Akademischer Verlag; Auflage: 1 (7. April 2011) , Position 1031

entmündigt durch das soziale Netzwerk. Facebook selektiert seine Freunde und welche Freundschaften für ihn wichtig sind anhand eines Algorithmus. Dieser Umstand mindert wiederholt den Wert des Begriffs „Freundschaft“. Der Nutzer muss schon keine Ambitionen mehr aufzeigen, aktiv am virtuellen Leben seiner Freunde teilzunehmen, den diese Aufgabe erledigt das Netzwerk schon für ihn. Firmen nutzen den Vorteil von News Feed Optimization (NFO). Hierdurch wird es ihnen ermöglicht, dem Algorithmus als Relevant zu erscheinen. Der Nutzer erhält so immer die Meldungen der Firmenseiten, welche die Neuigkeiten seiner Freunde wiederum stark verdrängen aus dem Newsfeed.

Schlussendlich ist ein Freund im Internet nicht mit einem Freund in der Realität vergleichbar. Das Web 2.0 hat den eigentlich Sinn eines Freundes verändert und behandelt ihn viel mehr als ein Objekt. Von Freunden in sozialen Netzwerken erwarten die Nutzer nicht, dass sie in Krisenmomenten für sie da sind. Vielmehr sind Freunde in sozialen Netzwerken Kapital, aus denen man Vorteile für sich ziehen kann.

4 Fazit

Die Virtualisierung von sozialen Lebenswelten hat das Leben stark beeinflusst. Die technische Revolution hat uns viele Vorteile gebracht, wie die Kommunikation weltweit, Kontakte zu pflegen, online Einkaufen zu gehen, neue Partner zu finden, etc. Soziale Netzwerke, Dating Portale und Online Shops laden uns ein, ein virtuelles Leben zu führen. Jedoch hat diese Entwicklung auch seine negative Seite. Soziale Netzwerke verändern den Menschen in gewisser Hinsicht. Selbstdarstellung im Netz ist alles, denn um dazu zu gehören, muss man sich der Social Community anpassen. Diese überzeugt man am Besten, in dem man die gleichen Interessen teilt, möglichst aktiv sein Profil pflegt und immer wieder die neusten Neuigkeiten postet. Der Mensch sieht es als Verpflichtung sich hier zu etablieren und zahlt dafür aber einen Preis. Der Preis seiner Authentizität. Man kann nie genau sagen, wer eigentlich hinter einem Profil steckt. Jeder hat die Möglichkeit sich im Netz neu zu erfinden und sich selbst in einem möglichst guten Licht darzustellen. Die Nutzer geben mehr preis als nötig ist und die Sicherheit und Anonymität, welche sie im Internet verspüren, treibt sie dazu, sich selbst zu offenbaren vor anderen Fremden. Die Hemmschwelle ist gesenkt worden und man erzählt lieber einem Wildfremden persönliche Dinge als einem Freund in der Realität. Denn dieser könnte schnell einen falschen Eindruck bekommen. Beziehungen sind schnelllebig und schaffen es meist nicht über eine schwache Netzbindung hinaus. Beziehungen haben an Wert verloren. Die schnelle Kündbarkeit und große Auswahl an anderen Menschen, macht es dem Nutzer einfach weiterzuziehen. Es ist eine regelrechte Sucht nach Aufmerksamkeit und Neugier auf das Unbekannte, welche die User von sozialen Netzwerken antreibt. Freundschaften knüpfen die Nutzer, da sie aus ihnen soziales Kapital ziehen können. Es werden Nutzbeziehungen aufgebaut, welche aber in keinerlei Hinsicht mit Freundschaft zu vergleichen sind.

Es stellt sich schlussendlich die Frage, inwiefern die Virtualisierung das normale Leben schon mit ihren Folgen beeinflusst hat. Die Antwort und das Ergebnis liegt nahe. Das virtuelle soziale Leben definiert das soziale Leben neu, in dem es neue Regeln in der Führung von Beziehungen aufstellt und Begrifflichkeiten wie Freundschaft einen neuen und veränderten Sinn gibt. Jedoch bleibt all dies im virtuellen Raum. Diese Veränderung erweitert aber nur unser soziales Leben. Denn im realen Leben herrschen immer noch die alten Regeln. Die Gefahr, welche sich abzeichnet, liegt darin, nicht die Regeln des virtuellen Lebens in das reale Leben zu übertragen. Denn solange der Unterschied

zwischen real und virtuell besteht, wird das reale Leben nicht negativ beeinflusst. Es wird eher erweitert und in einem gewissen Sinn auch modernisiert. Kommunikation war noch nie so einfach wie heute, egal ob vor Ort oder weltweit. Kontaktpflege und Kontaktaufbau werden einfacher mit Hilfe von sozialen Netzwerken. Dating Portale bringen Singles zusammen. Die Virtualisierung verändert den Menschen an sich nicht, denn was er im Internet darstellt, kann er in der Realität nie sein. Der Mensch bleibt Mensch.

Schlussfolgernd geht hervor: Real muss von virtuell unterschieden werden. Das reale Leben sollte im Vordergrund stehen und virtuelle Welten als eine Art Ergänzung der Realität angesehen werden. Die Folgen der Virtualisierung wirken sich nur gering auf das reale Leben aus, so lange man gewissen voll mit dem neuen Medium umgeht.

Literaturverzeichnis

- Thomas Wanhoff - Wa(h)re Freunde: Wie sich unsere Beziehungen in sozialen Online-Netzwerken verändern [Kindle Edition], Spektrum Akademischer Verlag; Auflage: 1 (7. April 2011)
- Kemper, Peter; Tillmanns, Julika; Mentzer, Alf; Wirklichkeit 2.0 – Medienkultur im Digitalen Zeitalter, Kindle Edition, Reclam Verlag (8. November 2012)
- Michael Trimmel - Angewandte Sozialpsychologie: Aspekte zu Motivation, Kognition, Umwelt-, Computer-, Sport- und Gesundheitspsychologie, facultas.wuv / maudrich, 2003
- Sherry Tuke, Verloren unter 100 Freunden: Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern [Kindle Edition]; Riemann Verlag
- **Schröder**, Jens (2011) - Wie Facebook die Konkurrenz auffrisst. In: ZDF (Hrsg.): In: URL: <http://blog.zdf.de/hyperland/2011/05/wie-facebook-die-konkurrenz-auffrisst/> - Stand 13.12.2014
- Stichwort soziales Netzwerk, Brockhaus -Die Enzyklopädie in 30 Bänden. 21., neu bearbeitete Auflage. Leipzig, Mannheim: F. A. Brockhaus 2005-06, Online-Ausgabe.
- Wolfgang Bergmann / Gerald Hüther - Wer wird computersüchtig? In: Dies.: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Weinheim/Basel: Beltz, 2008. [Auszug] S. 126–130. – © Patmos Verlag der Schwabenverlag AG
- Kai Dröge - Romantische Unternehmer im Netz. In: WestEnd. Neue Zeitschrift für Sozialforschung. H. 2/2010: Digitales Selbst. Personale Identität im Zeitalter des Internet. Hrsg. im Auftrag des Instituts für Sozialforschung an der Johann Wolfgang Goethe- Universität, Frankfurt am Main, und der Gesellschaft für Sozialforschung, Frankfurt am Main. S. 86–94. – © 2010 Kai Dröge / Stroemfeld Verlag, Frankfurt am Main und Basel.
- Miriam Meckel - Virtuelle Nähe – »Gefällst du mir, gefall ich dir«. In: Der Tagesspiegel. 14. November 2010. (Internetzugriff am 9.12.14) – © Miriam Meckel, St. Gallen (Schweiz).
- **Döring**, Nicola (1999) - Sozialpsychologie des Internets. Die Bedeutung des Internets für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen, Bern, Toronto, Seattle.
- Robert D. Putnam - Gesellschaft und Gemeinsinn: Sozialkapital im internationalen Vergleich, Gebundene Ausgabe, Bertelsmann Stiftung (2001)
- Nan Lin - Social Capital: A Theory of Social Structure and Action (Structural Analysis in the Social Sciences), Cambridge University Press (May 20, 2002)
- Pierre Bourdieu: Deutsch-französische Perspektiven (suhrkamp taschenbuch wissenschaft) Taschenbuch , Suhrkamp Verlag; Auflage: 1 (1. August 2005)

- Sabine Misoch - Identitäten im Internet. Selbstdarstellung auf privaten Homepages Taschenbuch, UVK (1. Oktober 2004)
- Karsten Fritz - Mediensozialisation: Pädagogische Perspektiven Des Aufwachsens in Medienwelten, Taschenbuch, VS Verlag für Sozialwissenschaften; Auflage: 2003 (30. September 2003)
- Bernadette Müller - Empirische Identitätsforschung. Personale, soziale und kulturelle Dimensionen der Selbstverortung. Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften; Auflage: 2011 (5. Januar 2012)
- Erving Goffman - Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München, Piper; Auflage: Piper (1. August 2003)
- Florian Strauß, Renate Höfer - Entwicklungslinien alltäglicher Identitätsarbeit. In: Keupp, Heiner/ Höfer, Renate (Hrsg.) (1997): Identitätsarbeit heute. Klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung., Frankfurt am Main
- Christian Körber, Andrea Schaffar - Identitätskonstruktionen in der Mediengesellschaft. Theoretische Annäherungen und empirische Befunde. In: Bundesministerium für Bildung Wissenschaft und Kultur (Hrsg.) (2002): Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik. Heft Nummer 41. Wien
- <http://romanticentrepreneur.net/wp-content/uploads/2012/04/WestEnd2-2010-Dr%C3%B6ge-Romantische-Unternehmer-im-Netz.pdf> (Letzter Aufruf 23.12.14)
- http://www.andre-hahn.de/downloads/vortraege/1999/1999_Stress_Sucht_Internet_Charite.pdf (Letzter Aufruf: 23.12.14)
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Internetabh%C3%A4ngigkeit> (Letzter Aufruf: 23.12.14)
- <http://www.sueddeutsche.de/gesundheit/internetabhaengigkeit-elektronisch-gefesselt-1.1822094> (Letzter Aufruf: 22.12.14)
- <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/> (Letzter Aufruf: 29.11.14)
- <http://de.statista.com/infografik/907/top-10-der-sozialen-netzwerke-in-deutschland/> (Letzter Aufruf: 01.12.14)
- <http://www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/studie-zu-internetsucht-jeder-zehnte-jugendliche-gefaehrdet-a-878220.html> (Letzter Aufruf: 29.11.14)
- <http://www.n-tv.de/technik/Internet-macht-nicht-einsam-article3429706.html> (Letzter Aufruf: 29.11.14)

- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/US-Studie-Internet-macht-einsam-14289.html>
(Letzter Aufruf: 29.11.14)
- <http://www.welt.de/print-welt/article625755/Einsam-und-depressiv-im-Internet.html>
(Letzter Aufruf: 01.12.14)
- <http://www.mdr.de/nachrichten/studie-freunde-online-netzwerke-facebook100.html>
(Letzter Aufruf: 01.12.14)
- <http://www.wand5.de/fiwi99/becker%20text.htm> (Letzter Aufruf: 07.01.15)
- <http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug10/sn/html/content/netzwerke.html> (Letzter Aufruf 03.01.15)
- <http://www.pcwelt.de/ratgeber/Entwicklung-nach-1978-Ratgeber-Soziale-Netzwerke-6504661.html> (Letzter Aufruf 03.01.15)
- http://de.wikipedia.org/wiki/Soziales_Netzwerk_%28Internet%29
- <http://www.tagesspiegel.de/medien/digitale-welt/digital-outsiders-aus-angst-das-internet-zu-loeschen/6265194.html> (Letzter Aufruf 03.01.15)
- Jim Studie 2014: <http://www.mpfs.de/?id=631> (Letzter Aufruf: 11.01.15)
- <http://www.tagesspiegel.de/medien/digitale-welt/digital-outsiders-aus-angst-das-internet-zu-loeschen/6265194.html> (Letzter Aufruf 03.01.15)
- <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/peer-group.html> (Letzter Aufruf 04.01.15)
- <http://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/Studie/cybermobbingstudie.pdf> (Letzter Aufruf: 14.12.14)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Online_disinhibition_effect#cite_note-Suler20040728-1
(Letzter Aufruf: 14.12.14)0
- http://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing#cite_note-6 (Letzter Aufruf: 14.12.14)
- Bitkom Studien 2014:
http://www.bitkom.org/files/documents/SozialeNetzwerke_2013.pdf (Letzter Aufruf: 11.01.15)
- http://www.gregory-grund.de/wp-content/uploads/2011/07/Bachelorarbeit_Jugend_Identit%C3%A4t_und-Internet_von_Julia_Adam.pdf (Letzter Aufruf: 28.12.14)
- <http://www.wissen.de/identitaet-im-internet> (Letzter Aufruf: 15.12.14)
- <http://www.sueddeutsche.de/digital/generation-internet-die-identitaet-wird-klebrig-1.391733> (Letzter Aufruf: 15.12.14)

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Identit%C3%A4tsdiebstahl> (Letzter Aufruf: 15.12.14)
- <http://www.computerbetrug.de/sicherheit-im-internet/identitaetsdiebstahl> (Letzter Aufruf: 15.12.14)
- <http://www.netzdurchblick.de/fakeprofil.html> (Letzter Aufruf: 15.12.14)
- <http://www.pcwelt.de/news/Identitaetsdiebstahl-bringt-der-USA-jaehrlich-6-4-Milliarden-Schaden-203503.html> (Letzter Aufruf: 15.12.14)
- <http://www.saferdating.de/dating/Risiken-beim-Online-Dating.html> (Letzter Aufruf: 05.01.15)
- <http://uni.de/redaktion/das-geschaeft-mit-der-liebe> (Letzter Aufruf: 05.01.15)
- http://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/netzbeziehung/10449&_druck=1 (Letzter Aufruf: 05.01.15)
- <http://www.uibk.ac.at/psychologie/mitarbeiter/leidlmair/soziale-beziehungen-und-internet.pdf> (Letzter Aufruf: 05.01.15)
- <http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Sozialkapital.html> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- <http://www.ksta.de/ratgeber/sozialkontakte-internet-macht-einsam,15189524,12666402.html> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- http://de.wikipedia.org/wiki/Freundschaft#cite_note-1 (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- <http://t3n.de/news/1-million-user-analysiert-groese-461058/> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- <http://www.homes.uni-bielefeld.de/awitthus/ZusammenfassungA.pdf> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- http://www.planet-wissen.de/alltag_gesundheit/psychologie/freundschaft/ (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- <http://medienbildung.hypotheses.org/3688> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- <http://www.handelsblatt.com/technik/it-internet/it-internet/facebook-was-eine-freundschaft-im-netz-wert-ist-seite-2/3255912-2.html> (Letzter Aufruf: 08.01.15)
- Statistiken:
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/70189/umfrage/nutzer-von-facebook-in-deutschland-seit-2009/> (Letzter Aufruf: 01.12.14)
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/192961/umfrage/im-deutschen-web-gestohlene-identitaeten-und-passwoerter-nach-plattformen/> (Letzter Aufruf: 15.12.14)

- <http://de.statista.com/infografik/143/taegliche-nutzung-von-social-networks-in-deutschland/> (Letzter Aufruf: 01.12.14)

Anlagen

Fehler: Referenz nicht gefunden: Fehler: Referenz nicht gefunden

Fehler: Referenz nicht gefunden: Fehler: Referenz nicht gefunden

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, den TT. Monat JJJJ

Vorname Nachname