

FAKES IN DER ONLINEBERATUNG

ABSICHTLICHE TÄUSCHUNG ODER GRUNDLEGENDES PHÄNOMEN DER
INSZENIERUNG IM SCHREIBEN?

10. FACHFORUM ONLINEBERATUNG NÜRNBERG 18./19.2017

KARIMA STADLINGER, SCHATTENRISS BREMEN E.V.
BERATUNGSSTELLE GEGEN SEXUELLEN MISSBRAUCH AN MÄDCHEN

INFO@SCHATTENRISS.DE

ANGEBOTE VON SCHATTENRISS E.V., BREMEN

- Beratung von (auch beeinträchtigten) Mädchen von 6-26 Jahren, die sexualisierte Gewalt oder Grenzverletzungen erlebt haben
- Beratung
 - persönliche Einzelberatung
 - Online-Beratung, seit 2011
 - Gruppe für junge beeinträchtigte Frauen (im Alter von 17-29 J.)
- Beratung von Frauen, die in ihrer Kindheit oder Jugend sexuellen Missbrauch erlebt haben als Therapieberatung oder Beratung von 1-3 Malen
- Beratung von Angehörigen und sozialem Netzwerk
- Fortbildungen und Fachberatung für Fachkräfte (Kindergärten, Schule, Familienhilfe, Behinderteneinrichtungen)
- Fachvorträge und Öffentlichkeitsarbeit
- Zusammenarbeit mit dem Amt für soziale Dienste (Helfer_innenkonferenzen)



ZU MEINER PERSON

- 51 Jahre, 3 Kinder
- Sozialpädagogin, verschiedene systemische Ausbildungen, Ausbildungen in Psychotraumatologie und Biographiearbeit
- Seit 3 Beraterin in der bremischen Beratungsstelle Schattenriss, Beratungsstelle für Mädchen und junge Frauen, die sexualisierte Gewalt erlebt haben – u.a. in der Onlineberatung
- Selbständig als Supervisorin und im Bereich der Aus- und Fortbildung
- Vorher langjährige Erfahrung im Bereich der ambulanten Psychiatrie: Unterstützung von krisenerfahrenen Menschen

FAKES

- Fake: Fälschung, Schwindel, Vortäuschung, Betrug
- Faker: Personen, die diesen Betrug begehen, vorgeben eine andere Person zu sein, bewusst falsche Tatsachen oder erfundene Fakten vorgeben, die mehrere Identitäten oder Nicknamen haben (Sockenpuppen), die manipulieren, täuschen, provozieren oder belustigen (hoaks, Ente, Kettenbrief, Trolle, Griever) in Diskussionsforen, newsgroups, in chatrooms, auf Mailinglisten oder blogs, bei Onlinespielen oder in Kontaktbörsen
- Mögliche Motive: Langeweile, Aufmerksamkeitssuche, Spaß, Wunsch der Community Schaden zuzufügen

FAKES IM INTERNET - BEISPIELE

- Hoaks: Bonsai-Katzen, Rattenmädchen
- Trolle: emotionale Provokation anderer Teilnehmer_innen
- Griefer: Spieler_in im Online-Computerspiel, die versucht, anderen den Spaß durch Spielbehinderung zu verderben, ohne direkt gegen Spielregeln zu verstoßen
- Sockenpuppen: Menschen mit mehreren Nicknamen
- Social Bots: in sozialen Medien eingesetzt, um automatische Antworten zu setzen
- Virtuelle Internetpersönlichkeiten wie Santiago Swallow, der als echt geltende Social media-Guru, der 90.000 Twitter-Follower hatte, aber von Kevin Ashton „erstellt“ wurde
- Beziehungsanbahnung, Onlinesex, gefakte Bewertungen, Internetbetrug, manipulierte Videos, Wahlkampf- und politische Beeinflussung

BEISPIELE IN DER ONLINE-BERATUNG

- Sich Beratung von verschiedenen Berater_innen (in derselben Beratungsstelle u./o. bei unterschiedlichen Beratungsstellen) holen – unter dem gleichen Nickname oder unter verschiedenen.
- Anderes Alter, Geschlecht, Wohnort, soziale Umstände, Krisenumstände angeben.
- Eigene Beispiele...???

DAS ICH IM INTERNET

- Aktive Nutzung im Gegensatz zu Fernsehen, Radio oder Printmedien
- User_innen sind Akteur_innen
- 20 Mio Weblogs weltweit, 500.000 aktive Blogger in Deutschland
- Sofort verfügbar, flexibel, ständig verändert, demokratisch, selbstbestimmt, größerer Handlungsspielraum
- Stichworte: virtuelle Demokratisierung, Inszenierung des Ichs, Bastelbiographien, Postmoderne, Netzwerk der Netzwerke
- „Die Grundüberzeugung postmoderner Ich-Orientierung lautet: Lass dir von niemandem sagen, wird du bist. Du bist der, der ‚du‘ bist.“ (R. Funk)

FOLGEN??

- Verärgerung
- Frustration
- Ungläubigkeit
- Unsicherheit
- Unverständnis
- Überforderung
- Hilflosigkeit

FAKES VERSUS INSZENIERUNG

- Fakes: bewusst und ggf. sogar „böswillig“
- Inszenierung: unbewusst und unumgänglich

ICH-INSZENIERUNG IN DER ONLINE-BERATUNG

EINIGE THESEN:

- Menschen verwenden beim Betreten von virtuellen Räumen die ähnlichen Strategien wie beim Betreten von realen Räumen.
- Kein Mensch betritt virtuelle Räume ohne Bezug zur Realität.
- Aspekte der Realität beeinflussen die Virtualität und umgekehrt.
- Virtualität ist kein Spezifikum der Postmoderne. Sie änderte nur ihren Ausdruck und ihre Geschwindigkeit. (Benke/Schwarz)

ICH-INSZENIERUNG IN DER ONLINE-BERATUNG

EINIGE THESEN:

- Jede_r hat eine eigene Landkarte, die sie zur Orientierung in der Welt nutzt. So macht es wenig Sinn, in den Kategorien „wahr“ oder „erfunden“, „echt“ oder „unecht“ zu bewerten. Dies wird aber gerade in der Online-Beratung immer wieder gemacht. (Knatz)
- Per Mail wird weniger gelogen (14%) – im Vergleich zu F2F (27%) und Telefon (37%) (Studie Jeff Hancock, Cornell University Ithaca).

ICH-INSZENIERUNG IN DER ONLINE-BERATUNG

EINIGE THESEN:

- Sichere Distanz schafft eine schnellere Form von Nähe. Freiere Äußerungen sind möglich.
- Die Anonymität stellt Schutz her.
- Schreibend können Aussagen in eine selbstgewählte Ordnung gebracht werden.
- Die Angst vor Intervention ist geringer.

ERKLÄRUNGSMODELLE:

- Im Sinne des „inneren Teams“ ist es ganz normal, dass es je eigene innere (und äußere) Pluralitäten gibt.
- Auch das Vier-Ohren-Modell von Schulz von Thun (jede Nachricht hat vier Seiten: Sachaspekt, Selbst-Aussage, Appell und Beziehungswunsch) verweist auf diese Vielschichtigkeit.
- Vier-Folien-Konzept (Birgit Knatz) unterscheidet zwischen Resonanzboden der Berater_in, dem Thema und Hintergrund des Ratsuchenden, den Fragen und dem Auftrag und viertens der Intervention oder Antwort.
- Ebenso wird in der Biographiearbeit deutlich, wie Biographie immer wieder anders erzählt wird und sie für eine subjektive Selbstreflektion genutzt werden kann.
- Die Erkenntnisse der Psychotraumatologie lehren uns, wie unter traumatischen Bedingungen sich die Erinnerungsfähigkeit verändert (Stichworte: Traumagedächtnis, Körpererinnerungen, fragmentierte Wahrnehmung, heißer Speicher, Flashbacks, Trauma-Anteile).

VERSTEHENDER ZUGANG

- Es scheint in der Online-Beratung wichtiger als in F2F-Beratung, die Ratsuchende als Faker_in zu entlarven.
- Es stellt eine soziale Leistung dar zu entscheiden, was wem und wann erzählt wird.
- Dies dient auch dazu, Kontrolle über ein Geschehen zu haben.
- Berater_innen sind Resonanzkörper für die Schreibenden (Knatz). Dies erfordert sich einzulassen, sich auch „verwickeln“ zu lassen.
- Erzählungen in der Online-Beratung entsprechen nie der „objektiven Realität“, jedoch immer der Wirklichkeit. Die Frage „stimmt das so?“ ist dann gar nicht mehr entscheidend.

FRAGEN FÜR DEN BERATER/DIE BERATERIN (KNATZ)

- Welchen Sinn macht es für die Ratsuchende, sich so zu inszenieren?
- Was soll in Szene gesetzt werden?
- Was soll die Berater_in verstehen?
- Worum kann es gehen?
- Was ist das Thema und das Anliegen?
- Welche Gefühle löst die Mail aus?
- Wodurch entsteht das Bedürfnis, nachzuprüfen, ob das Geschriebene „wahr“ ist?
Wieso ist es für die Beratung wichtig, der Ratsuchenden einen Fake zu unterstellen und die Mail nicht als Inszenierung zu verstehen?
- Welche Phantasien werden dabei geweckt?
- Was unterscheidet diese Mail von anderen?
- Was sind eigene Wertvorstellungen, die durch die Mail möglicherweise tangiert oder verletzt werden?

NOTWENDIGKEITEN FÜR DIE BERATER_INNEN IN DER ONLINE-BERATUNG

- Berater_innen brauchen die Fähigkeit, Resonanzkörper für die Schreibenden zu sein.
- Jede_R Ratsuchende hat das Recht, akzeptiert und als Individuum mit Respekt (aber auch authentisch) behandelt zu werden.
- Das eigene Reflexionsvermögen (auch und gerade der eigenen Grenzen) ist eine grundlegende Voraussetzung.
- Supervision, Intervision und Fallbesprechung, Austausch mit Kolleg_innen sind unabdingbar.

FRAGEN AN DEN WORKSHOP

- Welche eigenen Beispiele, Erfahrungen, Fragen und Umgehensweisen gab/gibt es?
- Unterscheiden sich die Erfahrungen je nach Beratungstätigkeit?
- Welche positiven/negativen Verläufe gab es?
- Was brauchen wir für eine gute Beratung?
- Hilft ein verstehender Zugang und welche Grenzen hat er?

LITERATUR

- Wahr ist was wirkt? Inszenierungen und Fakes in der Online-Beratung, Birgit Knatz, e-beratungsjournal, Heft 1, Artikel 3, April 2007
- Das Ich im Web 2.0: Vom Spiel zur Inszenierung, Karlheinz Benke, e-beratungsjournal, Heft 1, Artikel 2, April 2007
- Zur Erschaffung der Virtualität und ihrer Bilder: AugenBlickWinkel, Karlheinz Benke & Harald Schwarz, e-beratungsjournal, Heft 2, Artikel 4, September 2007
- Zwischen den Zeilen, Birgit Knatz, e-beratungsjournal, Heft 1, Artikel 3, April 2008
- Methodische Konzepte der TelefonSelesorge im Internet, Birgit Knatz, e-beratungsjournal, Heft 2, Artikel 3, April 2006
- Ich und Wir. Psychoanalyse des postmodernen Menschen, München 2005
- Die erfundene Wirklichkeit, Paul Watzlawick, Piper 2006

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit und viel Spaß
am Austausch!