

---

## **Qualitative Online-Forschung**

*Timo Gnambs & Bernad Batinic*

Preliminary draft of

Gnambs, T. & Batinic, B. (2010). Qualitative Online-Methoden. In G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Qualitative Forschung in der Psychologie*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

---

## 1. Entstehungsgeschichte

Das Internet hat in den letzten beiden Jahrzehnten zweifelsohne die psychologische Forschung und die Art und Weise, wie Forschungsvorhaben geplant und durchgeführt werden, einschneidend geprägt. Prinzipiell ist die Nutzung des Internets in allen Stadien des Forschungsprozesses möglich (Lee, Fielding & Blank 2008): Von der Literaturrecherche über wissenschaftliche Suchmaschinen und Online-Datenbanken, die zeit- und grenzüberschreitende Kollaboration internationaler Forschungsgruppen per E-Mail oder Video-Konferenzsystemen, die Durchführung des eigentlichen Forschungsvorhabens über das Internet bis hin zur Verschriftlichung der Resultate mittels Online-Textverarbeitungsprogrammen, an denen verschiedene Personen zeitgleich zusammenarbeiten und der Online-Veröffentlichung von Texten und anderen Datensorten u.v.m.

Besondere Bedeutung hat das Internet für die Zwecke der Datenerhebung erlangt, da online vergleichsweise ökonomisch umfangreiche, qualitative Informationen auch von spezifischen Subpopulationen erfasst werden können, die auf traditionellem Weg nicht oder nur sehr schwer zu rekrutieren wären, z.B. starke Drogenkonsument/innen oder Personen mit extremistischen Einstellungen (vgl. Holtz & Wagner 2009).

Die Ursprünge des heutigen Internets in Form des ARPA<sup>1</sup>-Netzes gründen in einem frühen Forschungsprogramm des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums mit primär militärischen Zielsetzungen (Musch 1997). Mit dem Ausbau zum World Wide Web entwickelt es sich ab den 1990er Jahren dann allmählich in ein tatsächlich weltumspannendes Kommunikations- und Kollaborationsnetzwerk mit universellem Anwendungscharakter für akademische, kommerzielle, politische und zahlreiche andere Zwecke. In der Psychologie gibt es eine lange Tradition, frühzeitig neue Technologien, die zur Verfügung stehen, in den Forschungsprozess zu integrieren. Man denke etwa an das Aufkommen von Computerprogrammen zur Analyse qualitativer Daten (siehe Kuckartz in diesem Band) oder an die Ton- bzw. Videoaufzeichnung von Interviews zur detaillierten Analyse nuancierter Kommunikationsmerkmale (siehe Dresing & Pehl in diesem Band). In diesem Sinne dauerte es nicht lange, bis auch das Internet als weiteres Element technologiebasierter Datenerhebung Eingang in den Methodenkanon der Psychologie gefunden hatte. Mancherorts herrschte allerdings und herrscht zum Teil auch heute noch eine gewisse Hemmschwelle bezüglich der Anwendung von Online-Methoden vor, da diese den Erwerb neuer technischer Fertigkeiten erfordern; beispielsweise um Scripte zu entwickeln, mithilfe derer im Internet vorliegende Informationen (z.B. in Form von Dialogen in Online-Diskussionsforen) automatisiert extrahiert und in ein analysierbares Format übertragen werden können. Aus *instrumenteller Perspektive* stellte das Internet somit zunächst lediglich ein Werkzeug zur Sammlung qualitativer Daten dar und repräsentierte lediglich ein Substitut einer Reihe unterschiedlicher technologieunterstützter Datenerhebungsmethoden (mit Tonbandgeräten, Telefon, Personal Digital Assistants etc.), welche über das Internet, in der Regel über den Webbrowser am eigenen Computer, gestaltet wird. Auf der anderen Seite wird unter dem Begriff der Online-Forschung seit einiger Zeit vermehrt auch eine *inhaltliche Perspektive* subsumiert, bei der das Internet nicht nur als Untersuchungsinstrument, sondern explizit auch als Untersuchungsgegenstand betrachtet wird. Im Sinne virtueller Ethnografie wird das Internet nicht mehr nur als einfaches Kommunikationswerkzeug begriffen, sondern als ein Ort sozialer Begegnung, in dem Personen interagieren, soziale Beziehungen aufbauen und pflegen (z.B.

---

<sup>1</sup> Advanced Research Projects Agency

---

in Online-Communities wie Facebook<sup>2</sup>), die keineswegs weniger reichhaltig ausfallen als vergleichbare Beziehungen in der realen Welt (vgl. Domínguez et al. 2007; Subrahmanyam, Reich, Waechter & Espinoza 2008). Derart eröffnen sich mannigfaltige neue Möglichkeiten für die Psychologie, menschliches Handeln und Erleben zu beobachten und zu analysieren.

Bei der Diskussion von Online-Forschung werden die instrumentelle und inhaltliche Perspektive manchmal nur unzureichend differenziert, obwohl sie unabhängige Ebenen betreffen. So müssen Online-Phänomene, z.B. Selbstpräsentationsstrategien in virtuellen, sozialen Netzwerken, nicht zwangsläufig auch mit internetbasierten Methoden untersucht werden. Der Forschungsgegenstand kann mit traditionellen Face-to-Face-Interviews ebenso wie mit Online-Interviews bearbeitet werden. Häufig sprechen jedoch dezidierte Gründe für den einen oder den anderen Zugang (z.B. können über das Internet einfacher heterogene Stichproben rekrutiert werden). Gleichmaßen implizieren Online-Methoden nicht notwendigerweise die Untersuchung von primär internetbasierten Phänomenen. Die Eignung von Online-Methoden für qualitative Forschungsprojekte ist daher für jede Fragestellung erneut zu beurteilen und deren Stärken und Schwächen gegenüber alternativen Zugängen abzuwägen.

---

<sup>2</sup> <http://www.facebook.com/> [Zugriff: 4. Januar 2010]

---

## 2. Methodologische Prämissen und methodische Varianten

Das Internet stellt für die qualitative Forschung grundsätzlich keine komplett neuen Erhebungstechniken zur Verfügung, die über Fragen und Beobachten hinausgehen würden. Aufgrund der neuartigen Rahmenbedingungen treten diese jedoch in mediumspezifischer Abwandlung zutage. Online-Verfahren können im Allgemeinen anhand zweier Dimensionen differenziert werden: hinsichtlich des Ausmaßes ihrer Synchronizität und ihrer Reaktivität (vgl. Tabelle 1). Bei synchronen Methoden treten die Forschenden und an der Studie Teilnehmenden in eine zeitgleiche Interaktion (z.B. in internetbasierten Chats), während asynchrone Ansätze durch zeitversetzte Reaktionen (z.B. Frage- und Antwortrunden per E-Mail) gekennzeichnet sind. Bei reaktiven Verfahren wiederum haben die Teilnehmenden explizit auf von den Forschenden gesetzte "Reize" (im einfachsten Fall die Items eines Fragebogens) zu reagieren, indem sie z.B. ihre Antworten in ein offenes Textfeld eingeben, während bei nicht-reaktiven Verfahren keine aktive Intervention gesetzt wird, sondern eine Analyse der "Verhaltensspuren" der Nutzenden im Internet erfolgt, z.B. der Kommentare in einem Weblog.

	asynchron	synchron
	E-Mail	Chat
Reaktiv	Diskussionsforum Offene Online-Befragung	Videokonferenz
non-reaktiv	Diskussionsforum Weblog Homepage	Multiplayer-Online-Spiele Virtuelle Simulationen

*Tabelle 1:* Qualitative Online-Methoden

Synchrone Interviews werden im Internet über Web-Chats, Instant-Messenger-Systeme oder Videokonferenzanwendungen realisiert. Im einfachsten Fall erfolgt die Kommunikation ausschließlich auf schriftlichem Weg. Die Gesprächspartner/innen schreiben ihre Kommentare in entsprechende Textfelder, welche zeitgleich über das Internet an das Gegenüber übertragen werden. Dieser Zugang stellt die bislang dominante Online-Interviewform dar, da sie die geringsten technischen Anforderungen aufseiten der Interviewten voraussetzt. Textbasierte Chats können einfach in üblichen Webbrowsern realisiert werden und erfordern keine aufwändige Installation zusätzlicher Software. Dadurch ermöglichen sie auch technisch weniger versierten Personen die Teilnahme an Online-Interviews. Ausgereifte Chat-Systeme (vgl. Abbildung 1) sind zudem in der Lage, zeitgleich multimediales Stimulusmaterial (z.B. Bilder oder Animationen) darzustellen. Dadurch können Interviewende im Gesprächsverlauf nach Belieben zusätzliche Informationen darbieten, um im Weiteren darauf eingehen zu können. Anwendungen in Form von Whiteboards bieten sogar Zeichenflächen, auf denen die Teilnehmer/innen wie auf einem Blatt Papier zeichnen können, um z.B. im Rahmen von Online-Gruppendiskussionen Zusammenhänge zu visualisieren oder Mindmaps zu generieren. Obgleich derartige Anwendungen über das Internet technisch zweifellos realisiert werden können, ist derzeit noch fraglich, inwiefern die Inter-

netnutzenden ausreichend geübt im Umgang mit der Computermaus sind, um derartige Zeichnungen am Computerbildschirm einfach umsetzen zu können. Für viele Personengruppen muss wahrscheinlich angenommen werden, dass Whiteboards aufgrund ihrer ungewohnten Bedienung häufig noch zu komplexe Anwendungen darstellen und den Interviewprozess eher stören als unterstützen. Mit zunehmender Medienkompetenz vieler Bevölkerungsschichten werden diese aber künftig Interviews bereichern (können). Mit der weiteren Verbreitung von Internet-Telefonie (insbesondere auch Video-Telefonie) können internetbasierte Interviewsituationen zudem stetig natürlicher gestaltet werden, sodass für die nahe Zukunft eine Abkehr von rein schriftlichen Interviewformen (über Text-Chat) hin zu verbalen Dialogen (über Videosysteme) zu erwarten ist.

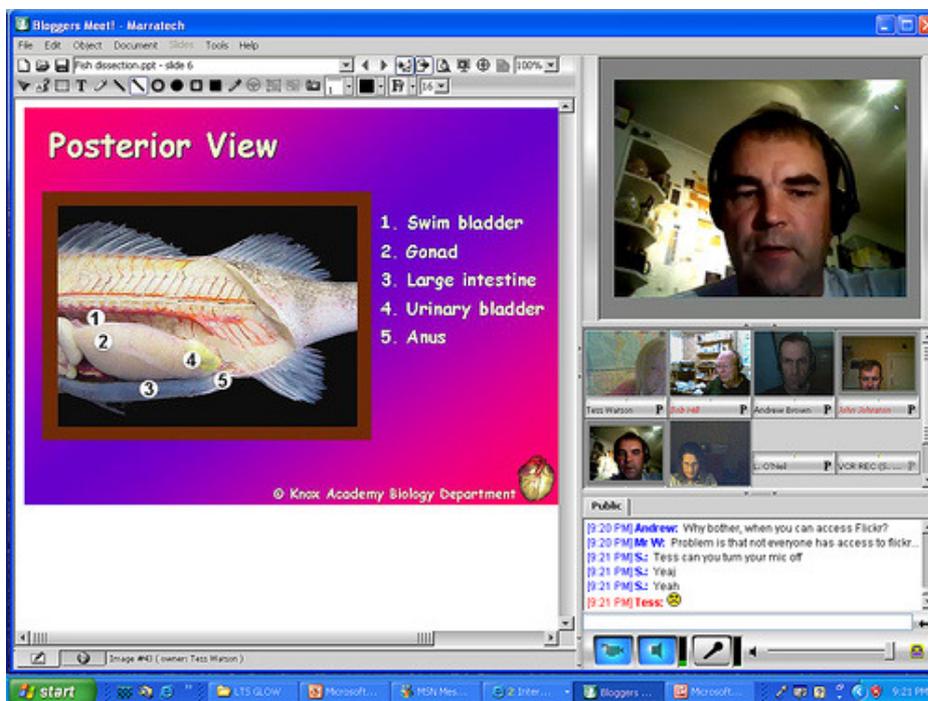


Abbildung 1: Internetbasierter Video-Chat mit Whiteboard (Watson 2007)

Synchrone Verfahren erscheinen im Vergleich zu asynchronen Alternativen häufig aufgrund ihrer kürzeren Latenzzeit vorteilhaft, da wie im persönlichen Gespräch auf gestellte Fragen eine unmittelbare Reaktion ohne Zeitverzögerung zu erwarten ist. Allerdings muss konstatiert werden, dass internetbasierte Chat-Interviews in der Regel fast doppelt so lange wie vergleichbare persönliche Interviews dauern (Reid & Reid 2005). Bei synchronen Befragungen werden die Antworten somit stark von der Lese- und Tippgeschwindigkeit der Interviewten beeinflusst. Dies verdeutlicht auch ein Methodenexperiment von Erdogan (2001), der persönliche und Online-Erhebungen gegenüberstellte. Im persönlichen Gespräch produzierten die Teilnehmenden der Gruppendiskussionen einen bis zu drei Mal längeren Redebeitrag als in den Internetgesprächen. Andererseits meldeten sich die Teil-

---

nehmenden im Chat häufiger zu Wort. Chat-Interviews führen demnach zwar zu einer höheren Frequenz der Wortmeldungen, wobei insgesamt weniger Wörter produziert werden.

Im Gegensatz dazu zeichnen sich asynchrone Interviewformen durch zeitversetzte Frage-Antwort-Runden aus, d.h. die Gesprächspartner/innen müssen nicht zur selben Zeit am Computer im Internet sein. Asynchrone Interviewvarianten werden über E-Mail, Mailinglisten oder internetbasierte Diskussionsforen durchgeführt. Bei E-Mail-Befragungen werden den Befragten Fragen einzeln oder in thematischen Blöcken zur Beantwortung übermittelt. Dabei ist darauf zu achten, nicht zu viele Fragen auf einmal zu stellen, um die Antwortenden nicht zu überfordern. Offen zu beantwortende Fragen werden in der Regel als anstrengender erlebt als vergleichbare Fragen mit vorgegebenen Antwortalternativen. Um Befragte nicht mit einer zu langen Frageliste zu entmutigen (z.B. durch Ermüdung oder Frustration), ist auf ein ausgewogenes Verhältnis von Fragen und Befragungsepisoden zu achten. E-Mail ist eine Kommunikationsform, die auf eher kurzen, in sich geschlossenen Texteinheiten aufgebaut ist (Bampton & Cowton 2002). Dies wird umso wichtiger, wenn Mobiltelefone zur Datenerhebung eingesetzt werden, bei denen die Teilnehmenden per SMS auf Fragen zu reagieren haben. Lange Antworten sind per SMS schon aufgrund technischer Einschränkungen nicht möglich. SMS-Befragungen eignen sich besonders, um individuelle Eindrücke in längsschnittlichen Designs zu erheben, in denen Personen z.B. über einen längeren Zeitraum täglich kurze Stimmungs- oder Einstellungsstatements zeitnah nach ihrem Auftreten beantworten, statt dass diese erst nach längerer Zeit retrospektiv rekonstruiert werden müssen. Methodentübergreifende Vergleichsstudien legen nahe, dass derartige Tagebuchverfahren per SMS in der Regel schneller verschickt werden als vergleichbare internetbasierte Tagebücher; allerdings werden von den Teilnehmenden die internetbasierte Varianten bislang gegenüber Handybefragungen deutlich vorgezogen (Lim, Sacks-Davis, Aitken, Hocking & Hellard im Druck).

Non-reaktive Formen der Datenerhebung sind im Rahmen der qualitativen Online-Forschung besonders populär, da Personen häufig freiwillig umfangreiche persönliche Informationen im Internet zur Verfügung stellen, die Einblick in deren Alltagserfahrungen und subjektives Erleben ermöglichen. Diese werden in Form multimedialer Dokumente meist schriftlich, manchmal aber auch als Audio- oder Videobotschaft (z.B. in Form von Podcasts<sup>3</sup>), als autobiografische Erzählungen oder Tagebücher auf persönlichen Homepages oder Weblogs, aber auch in persönlichen Profilen sozialer Netzwerkdienste wie Facebook veröffentlicht.

Besondere Bedeutung hat das Internet vor allem auch für ethnografische Studien erlangt, bei denen sich das Forschungsinteresse auf Interaktionen von ganzen Personengruppen in virtuellen Umgebungen richtet. In internetbasierten Diskussionsforen oder Mailinglisten lassen sich ganze Konversationen mitverfolgen (man spricht hier von sogenanntem *lurking*). Dabei ist es oft so, dass sich Forschende gar nicht zu erkennen geben müssen, wodurch dann aber auch die spezifische Beteiligung fehlt, die für ethnografische Forschung häufig als notwendig erachtet wird, um ein tieferes Verständnis für das Geschehen zu erlangen.

Ethnografischen Arbeiten richten sich zumeist auf Interaktionen in Newsgroups, Chats und internetbasierten Diskussionsforen, die verschiedene Personen ortsunabhängig zusammenführen und dadurch neue, virtuelle Gruppen generieren, die häufig keine Entsprechung

---

<sup>3</sup> Podcasts sind regelmäßige, meist private Audio- oder Videosendungen, die sich einem bestimmten Thema (z.B. Reisen oder Sport) widmen und über das Internet verbreitet werden.

---

in der realen Welt haben. Im Allgemeinen werden fünf Haupttypen internetbasierter Gruppen differenziert (Herring 2008): 1. Interessensgruppen (z.B. Buchliebhaber/innen), 2. Supportgruppen (z.B. Angehörige von Krebspatient/innen), 3. aufgabenbezogene Gruppen (z.B. Entwickler/innen eines Softwareprodukts), 4. geografische Gruppen (z.B. Bewohner/innen einer bestimmten Region/Stadt) und 5. kommerzielle Gruppen (z.B. Kund/innen, die auf einer Produktwebseite interagieren).



Abbildung 2: Typische Avatare (Wellman 2009)

Virtuelle Gruppen sind nicht notwendigerweise auf rein textbasierte Interaktionen beschränkt. Seit einiger Zeit werden sogenannte virtuelle Multiuser-Umgebungen (*multi-user virtual environments*) wie "World of Warcraft"<sup>4</sup> oder virtuelle 3D-Welten wie "Second Life"<sup>5</sup> zunehmend populär, an denen sich Akteure aus der gesamten Welt über das Internet beteiligen können. Das Ziel derartiger Anwendungen ist es ein Gefühl von Präsenz zu erzeugen; d.h. einen virtuellen Ort zu generieren, der unabhängig von der aktuellen physikalischen Umgebung der Nutzenden existiert und der es ihnen dennoch erlaubt, mit und vor allem auch in dieser virtuellen Umgebung zu interagieren (Schroeder 2006). Derartige Anwendungen visualisieren ganze virtuelle Welten am Bildschirm der Nutzenden. In diesen wird die eigene Person in Form einer grafischen Spielfigur (sogenannter Avatare) repräsentiert (vgl. Abbildung 2), welche die Teilnehmenden mit der Maus durch die Online-Umgebungen lenken, bestimmte Spielhandlungen setzen (z.B. Aufstöbern verborgener Schätze) und vor allem auch in Interaktion mit anderen Teilnehmenden treten lassen können. Der Gegenstand der Beobachtung ist im Vergleich zu rein textbasierten Gruppen un-

<sup>4</sup> <http://www.worldofwarcraft.com/> [Zugriff: 4. Januar 2010]

<sup>5</sup> <http://www.secondlife.com/> [Zugriff: 4. Januar 2010]

---

gleich reichhaltiger, da sie sich nicht nur auf schriftliche Äußerungen beschränken. Dies können Merkmale der von den Teilnehmenden gestalteten virtuellen Umgebung selbst ebenso wie Gestaltungsaspekte des eigenen Avatars sein bis hin zu Merkmalen des verbalen wie non-verbalen Interaktionsverhaltens zwischen den Teilnehmenden (Williams, 2007).

---

### 3. Aktueller Stellenwert

Die Ausgangslage für internetbasierte Methoden in der (qualitativ-) psychologischen Forschung erweist sich als ausgesprochen günstig. Die Internet World Stats (de Argaez 2009) weisen für die Bevölkerung der EU-Staaten bereits eine durchschnittliche Internetpenetration von über 60 Prozent aus. Angesichts der zunehmenden Anzahl von Privathaushalten mit Computern und Internetanschluss scheint die Einbindung des Internets zur Rekrutierung und Datenerhebung für die psychologische Forschung nur der nächste logische Schritt zu sein. Die Beurteilung der tatsächlichen Relevanz von Online-Methoden für die qualitativ-psychologische Forschung ist jedoch schwierig, da diesbezüglich bislang nur wenig aussagekräftiges Datenmaterial vorliegt. Eine indirekte Abschätzung der Verbreitung von internetbasierten Erhebungsverfahren ermöglichen Erfahrungswerte aus der kommerziellen Markt- und Meinungsforschung. Dort haben Web-Befragungen innerhalb von nicht einmal zehn Jahren einen Marktanteil von über 30 Prozent aller Marktforschungsprojekte erobert (ADM 2008); qualitative Methoden werden leider nicht explizit ausgewiesen. Zeitgleich findet dieser Wandel, wenn auch in deutlich bescheideneren Ausmaß, Niederschlag in wissenschaftlichen Fachpublikationen. Skitka und Sargis (2006) schätzen den Anteil von APA-Zeitschriften, die zumindest einen Artikel mit internetbasierten Erhebungsmethoden veröffentlicht haben, für die Jahre 2003/04 auf rund 21 Prozent. Qualitative Studien machen davon allerdings nur rund vier Prozent aus. Aufgrund der generell starken Unterrepräsentation qualitativer Forschungsarbeiten in APA-Zeitschriften darf jedoch angenommen werden, dass der tatsächliche Anteil qualitativer Online-Methoden in der heutigen Forschungspraxis deutlich höher ist.

Die Anwendung qualitativer Methoden im Internet stellt keine Randerscheinung psychologischer Forschung mehr dar, sondern zählt zum Methodenkanon einer Vielzahl unterschiedlicher Fachrichtungen. Diese reichen von *klinischen Fragestellungen* beispielsweise zu Coping-Strategien von Frauen mit Brustkrebs (Høybye, Johansen & Tjørnhøj-Thomsen 2005) oder Merkmalen exzessiven Computerspielens als Suchterkrankung (Chappell, Eatough, Davies & Griffiths 2006) über *sozialpsychologische Themen* wie die Etablierung von Regeln sozialer Interaktion in Multiplayer-Online-Spielen (Wright, Boria & Breidenbach 2002) oder Selbstpräsentationsstrategien in Weblogs (Huffaker & Calvert 2005) bis hin zu Anwendungen in der *pädagogischen Psychologie* (z.B. zu Einflussfaktoren auf das Diskussionsverhalten in E-Learning-Kursen; Gerber, Scott, Clements & Sarama 2005) und in der *Entwicklungspsychologie* (z.B. über Online-Erfahrungen von Jugendlichen mit interethnischen Themen; Tynes 2007).

---

## 4. Forschungsethik und Beispiele

Untersuchungen zu sozial negativ konnotiertem Verhalten sind im direkten Gespräch häufig nur schwer zu realisieren, da in der persönlichen Kommunikation von Angesicht zu Angesicht insbesondere bei gesellschaftlich tabuisierten oder sogar kriminalisierten Themen häufig keine oder nur sehr verzerrte Äußerungen der Teilnehmenden zu erwarten sind. Mit derartigen Schwierigkeiten sehen sich in der Regel auch Studien aus dem Bereich der Vorurteilsforschung konfrontiert. Insbesondere Personen mit extrem xenophoben oder sogar rassistischen Einstellungen sind zum einen oft nur schwer zur Teilnahme an wissenschaftlichen Untersuchungen zu motivieren und reagieren zum anderen bei direkten Fragen häufig stärker sozial konform, als es ihrer tatsächlichen Werthaltung entsprechen würde. Um auch derartige, vergleichsweise spezifische Personengruppen erreichen und möglichst unaufdringlich untersuchen zu können, bieten sich in vielen Fällen internetbasierte Forschungsmethoden an (vgl. Billig 2001; Glaser, Dixit & Green 2002; Holtz & Wagner 2009). Billig (2001) berichtet zum Beispiel von einer diskursanalytischen Studie von drei Webseiten, die rassistische Witze sammeln und Sympathie für den Ku Klux Klan zeigen. Dabei arbeitet er den Metadiskurs dieser Seiten heraus und zeigt, wie Humor als Mittel eingesetzt werden kann, um Hass auszudrücken. Eine sozialpsychologische Untersuchung von Holtz und Wagner (2009) zu einem verwandten Thema ging der Frage nach, inwiefern bestimmte, essenzielle Unterschiede, die einer Outgroup (z.B. Juden und Jüdinnen) gegenüber der Ingroup (z.B. Deutsche) zugeschrieben werden, zur Rechtfertigung aversiver Handlungen gegen diese Outgroup herangezogen werden. Häufig werden ausgesprochen rassistische Ansichten sehr offen ausgedrückt – zumindest unter Gleichgesinnten. Seit Mitte der 1990er Jahre haben sich im Internet zahlreiche Webseiten, Mailinglisten und Diskussionsforen etabliert, die dem Gedankenaustausch derartiger Gruppen gewidmet sind (vgl. Franklin 2009). Solche Foren finden sich häufig frei zugänglich im Internet. Darin werden umfangreiche Gesprächsverläufe, auch über mehrere Jahre hinweg, gleichsam dokumentiert und hinterlassen vielfältige Informationen nicht nur über den inhaltlichen Diskurs selbst, sondern auch über die beteiligten Personen, die über sog. Nicknames identifiziert werden können.

Inwiefern Daten aus Diskussionsforen oder Online-Chats eine private Kommunikation darstellen, welche aus ethischen Erwägungen nicht ohne Einwilligung der Beteiligten analysiert werden dürfen, oder physische Spuren im Sinne von Bortz und Döring (2006), wird bislang kontrovers diskutiert. Diesbezüglich lassen sich drei Sichtweisen unterscheiden (Hookway 2008): Manche Autor/innen akzeptieren deren Verwendung für Forschungszwecke, wenn keine expliziten Zugriffsbarrieren (z.B. durch Passwortschutz) diese Informationen schützen, sondern sie frei zugänglich im Internet verfügbar sind. Andere Autor/innen gehen davon aus, dass internetbasierte Beiträge – selbst wenn sie öffentlich zugänglich sind – von den Verfasser/innen als private Kommunikation betrachtet werden und deshalb von Forschenden auch solcherart gehandhabt werden müssten, also eine explizite Einwilligung der Verfasser/innen notwendig ist. Schließlich wird von einer dritten Gruppe postuliert, es seien keine allgemeingültigen Aussagen möglich, da das Internet gleichsam *publicly-private* und *privately-public* (Waskul & Douglass 1996, S.131) sei. Forschende müssten deshalb stets berücksichtigen, unter welcher Erwartungshaltung internetbasierte Beiträge verfasst wurden. In der Praxis ist es jedoch so, dass häufig eine Einwilligung zur Verwendung von Informationen entweder nicht bzw. nur sehr schwer eingeholt werden kann (Teilnehmer/innen einer archivierten Online-Konversation sind häufig nicht mehr erreichbar,

---

weil sie die Gruppe verlassen haben oder sich die E-Mail-Adresse geändert hat) oder vorab gar nicht eingeholt werden sollte: Bei synchronem Online-Geschehen (z.B. in Chats oder Multiuser-Online-Spielen) würde die Spontaneität und Natürlichkeit des Geschehens stark beeinträchtigt, wenn vorab eine Einwilligung zur Beobachtung von den Teilnehmenden erbeten würde.

Aus pragmatischen Erwägungen hängen die meisten Forschenden wahrscheinlich vornehmlich erster Sichtweise an und nutzen internetbasierte Diskussionsbeiträge ohne explizite Einwilligung der Verfasser/innen. Ein weiterer Punkt, der in diesem Zusammenhang besondere Beachtung verdient, ist die Wahrung des Datenschutzes und der vertrauliche Umgang mit im Internet erhobenen Informationen. Die Verwendung von Pseudonymen ist häufig nicht ausreichend. So können Beiträge eines Nutzers bzw. einer Nutzerin durch einen individuellen Schreibstil oder eine spezifische Wortwahl geprägt sein, sodass selbst bei Verwendung anonymisierter Namen einzelne Personen allein aufgrund exzerpiert Beiträge identifiziert werden könnten.

Holtz und Wagner (2009) zogen für ihre Studie fast 5.000 Diskussionsbeiträge aus einschlägigen Internetforen heran, die im ersten Schritt semi-automatisch aus dem Forum extrahiert wurden, um sie anschließend in ein Auswertungsprogramm zu übertragen. Die Datengrundlage ihrer inhaltsanalytischen Auswertungen stellten somit nicht-reaktiv gewonnene Informationen dar, also Daten, die nicht aufgrund spezifischer Fragen der Forschenden, sondern in Form "normalen" Verhaltens der Beteiligten erhoben wurden. Im persönlichen Gespräch wären derartige Konversationen nur schwer zu erfassen gewesen. Ähnlich realisierten Glaser et al. (2002) ein qualitatives Online-Experiment, um angegebene Gründe von extremistischen Gruppen zu explorieren, Gewaltakte gegen Minderheiten zu unterstützen (z.B. ökonomische Bedrohungen wie Jobverlust oder "genetische Bedrohung durch Mischehen"). Die Forschenden gaben sich dabei als normale Chat-Besucher aus und ließen in der Konversation vorab festgelegte Szenarios zu verschiedenen Bedrohungsszenarios einfließen. Den anderen Teilnehmer/innen war dabei nicht bewusst, dass sie an einer Untersuchung teilnahmen, sondern sie betrachteten die Dialoge als Gespräche unter Gleichgesinnten. Die Antworten wurden hinsichtlich des Ausmaßes, indem sie Gewaltakte gegen Minderheiten befürworteten, kodiert, um so Aussagen zu treffen wie verschiedene Bedrohungsszenarien Gewalttaten begünstigen.

---

## 5. Stärken, Schwächen und Desiderata

Zu den Vorteilen internetbasierter Methoden zählen u.a. Kosten- und Zeitersparnisse aufgrund (teil-) automatisierter Datenerhebungen und wegen des Wegfalls potenzieller Kosten für Anreise, Räumlichkeiten und Transkription, die bei Face-to-Face-Interviews entstehen können. Durch die weltweite Verfügbarkeit des Internets, auch über geografische Grenzen hinweg, eröffnen sich neue Chancen, mit vergleichsweise geringem Aufwand lokal verstreute Teilnehmende und sogar ausgewählte Subgruppen zu erreichen. Spezifisch für qualitative Online-Interviews ergeben sich Vorteile hinsichtlich der Offenheit der Befragten: Die erhöhte Anonymität, die man in der Regel bei internetbasierten Interviews erlebt, kann dazu führen, dass Personen aufgeschlossener sind und mehr Informationen über sich selbst preis geben (Al-Saggaf & Williamson 2004), insbesondere auch sensible Informationen, über die im persönlichen Gespräch sonst nur ungern gesprochen würde (z.B. in der Sexualforschung, vgl. Chaney & Dew 2003).

Erhöhte Anonymität ergibt sich durch das Ausschalten peripherer, biosozialer Merkmale (z.B. Alter oder Geschlecht), aber auch paralingualer Informationen wie Gestik und Mimik, die häufig Konversationen unbewusst mitbestimmen, da sich Personen weniger beobachtet fühlen. So berichten Madge und O'Connor (2002) sogar von einem Enthemmungseffekt bei internetbasierten Fokusgruppen. Werdende Eltern zeigten bei Online-Diskussionen untereinander spontan deutliches Flirtverhalten, was in präsenten Settings so kaum der Fall wäre. Auf der anderen Seite kann sich das Fehlen einer non-verbaler Kommunikationsebene in Online-Interviews auch nachteilig niederschlagen, da Mimik und Körperhaltung häufig helfen, das Gesagte zu interpretieren. Schriftliche Substitute für derartige emotionale Äußerungen in Form von sogenannten Emoticons wie ":-)" versuchen zwar diesen Mangel auszugleichen, weisen jedoch nur selten die Reichhaltigkeit menschlicher Mimik auf (Mann & Stewart 2002).

Manche Autor/innen stellen auch die Authentizität virtueller Selbstrepräsentationen in Frage; d.h. inwiefern kann man davon ausgehen, dass sich Personen im Internet ehrlich darstellen und wahrhafte Reaktionen zeigen? Im Internet ist es einfach möglich, Unwahrheiten über sich und andere zu verbreiten, da kaum direkte negative Konsequenzen zu befürchten sind. Es ist daher auch kaum möglich, den Wahrheitsgehalt internetbasierter Aussagen (z.B. Alter oder Geschlecht von Befragten) zweifelsfrei zu verifizieren. Es ist sogar möglich, unter unterschiedlichen "Nicknames" in einem Forum Beiträge zu veröffentlichen (Evans, Elford & Wiggins 2008). In ethnografischen Online-Studien wird man jedoch nur selten Einzelaussagen unreflektiert akzeptieren. In der Regel ergeben sich Möglichkeiten, die Aussagen einer Person in verschiedenen Situationen und auch zu verschiedenen Zeitpunkten zu vergleichen, um die Authentizität der Aussagen dieser Person zu überprüfen und dann als wahrhaft zu akzeptieren oder als unehrlich zu ignorieren. Auf der anderen Seite ergibt sich auch für die Forschenden selbst die Notwendigkeit, sich so darzustellen, dass sie von der Gruppe, die sie zu studieren beabsichtigen, akzeptiert werden (Hine 2008). Rutter und Smith (2005) berichten beispielsweise, dass ihre Teilhabe an einer Online-Gruppe von deren Mitgliedern erst akzeptiert wurde, nachdem einige Mitglieder, mit denen sie persönlich bekannt waren, für diese bürgten.

Die grundlegenden technologischen Prinzipien des Internets haben sich in den vergangenen Jahrzehnten nur wenig geändert. Dennoch durchläuft das Internet einen stetigen Wandel im Hinblick auf seinen Funktions- und Angebotsumfang. Dies betrifft u.a. sowohl Internetdienste (z.B. Internet-Telefonie), die neu hinzugekommen sind, als auch Anwen-

---

dungen innerhalb der einzelnen Internetangebote (z.B. Twitter<sup>6</sup>). Die Erweiterung der Möglichkeiten führt auch zu neuen Formen der qualitativen Online-Forschung. Beispielsweise bietet die Anbindung von mobilen Endgeräten an das Internet die Möglichkeit, Selbstberichte wie auch Verhaltensbeobachtungen direkt im alltäglichen Lebensumfeld vorzunehmen. So ist die Messung von subjektiven Erfahrungen wie z.B. Furcht oder Zufriedenheit, aber auch von physischen Aktivitäten mittels retrospektiver Selbstberichte in hohem Maße verzerrungsanfällig; solche Verzerrungen können durch eine Echtzeitmessung mittels Handheld-Computern mit automatisierter Befragungsaufforderung vermieden werden. Zudem ermöglicht die Ausstattung derartiger Geräte mit GPS<sup>7</sup>-Empfängern qualitativ Forschenden, (zumindest potenziell) auch Daten etwa in Form von Bewegungs- und Interaktionsmustern der Beteiligten zu erfassen, welche so vorher nicht zugänglich waren. Den qualitativ tätigen Forschenden bieten sich somit bereits heute zahlreiche Ansätze, das Internet nicht nur als Untersuchungsgegenstand, sondern generell als Erhebungsmethode zu nutzen. Mit der fortschreitenden technologischen Entwicklung internetgestützter Endgeräte und der weitflächigen Verbreitung werden sich jedoch künftig für die qualitative Forschung noch eine Reihe weiterer Möglichkeiten etablieren, die bislang nur schwer abzuschätzen sind.

---

<sup>6</sup> <http://www.twitter.com/> [Zugriff: 14 Januar 2010]

<sup>7</sup> GPS (Global Positioning System) ist ein Satellitensystem zur weltweiten Positionsbestimmung und Navigation.

---

## **6. Weiterführende Literatur**

- Evans, Alison; Elford, Jonathan & Wiggins, Dick (2008). Using the internet for qualitative research. In Carla Willig & Wendy Stanton Rogers (Hrsg.), *The SAGE handbook of qualitative research in psychology* (S.315-333). London: Sage.
- Hine, Christine (2008). Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. In Nigel Fielding, Raymond M. Lee & Grant Blank (Hrsg.), *The SAGE handbook of online research methods* (S.257-270). London: Sage.
- Mann, Chris & Stewart, Fiona (2002). *Internet communication and qualitative research*. London: Sage.

---

## Literatur

- Al-Saggaf, Yeslam & Williamson, Kirsty (2004). Online communities in Saudi Arabia: Evaluating the impact on culture through online semi-structured interviews. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 5(3), Art. 24, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0403247> [Zugriff: 4.01.2010].
- Arbeitskreis Deutscher Markt- und Sozialforschungsinstitute [ADM] (2008). *Jahresbericht 2008*, [http://www.adm-ev.de/fileadmin/user\\_upload/PDFS/Jahresbericht\\_08.pdf](http://www.adm-ev.de/fileadmin/user_upload/PDFS/Jahresbericht_08.pdf) [Zugriff: 4.01.2010].
- Bampton, Roberta & Cowton, Christopher J. (2002). The e-interview. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 3(2), Art. 9, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs020295> [Zugriff: 4.01.2010].
- Billig, Michael (2001). Humour and hatred: The racist jokes of the Ku Klux Klan. *Discourse and Society*, 12, 291-313, doi:10.1177/0957926501012003001.
- Bortz, Jürgen & Döring, Nicola (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation* (3. Aufl.). Berlin: Springer.
- Chaney, Michael P. & Dew, Brian J. (2003). Online experience of sexually compulsive men who have sex with men. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 10, 259-274, doi:10.1080/10720160390268960
- Chappell, Darren; Eatough, Virginia E.; Davies, Mark N.O. & Griffiths, Mark D. (2006). *EverQuest – It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 205-216, doi:10.1007/s11469-006-9028-6.
- de Argaez, Enrique (2009). *Internet world stats – Usage and population statistics*, <http://www.internetworldstats.com/stats9.htm> [Zugriff: 4.01.2010].
- Domínguez, Daniel; Beaulieu, Anne; Estalella, Adolfo; Gómez, Edgar; Read, Rosie & Schnettler, Bernt (Hrsg.) (2007). Virtuelle Ethnografie. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/8> [Zugriff: 4.01.2010].
- Erdogan, Gülden (2001). Die Gruppendiskussion als qualitative Datenerhebung im Internet: Ein Online-Offline-Vergleich. *kommunikation@gesellschaft*, 2, [http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B5\\_2001\\_Erdogan\\_a.html](http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B5_2001_Erdogan_a.html) [Zugriff: 4.01.2010]
- Evans, Alison; Elford, Jonathan & Wiggins, Dick (2008). Using the internet for qualitative research. In Carla Willig & Wendy Stanton Rogers (Hrsg.), *The SAGE handbook of qualitative research in psychology* (S.315-333). London: Sage.
- Franklin, Raymond A. (2009). *The hate directory*, <http://www.hatedirectory.com/> [Zugriff: 4.01.2010].
- Gerber, Sue; Scott, Logan; Clements, Douglas H. & Sarama, Julie (2005). Instructor influence on reasoned argument in discussion boards. *Educational Technology Research & Development*, 53, 25-39, doi:10.1007/BF02504864.
- Glaser, Jack; Dixit, Jay & Green, Donald P. (2002). Studying hate crime with the internet: What makes racists advocate racial violence? *Journal of Social Issues*, 58, 177-193, doi:10.1111/1540-4560.00255.
- Herring, Susan C. (2008). Virtual community. In Lisa M. Given (Hrsg.), *The SAGE encyclopedia of qualitative research methods* (Bd. 2, S.920-921). Thousand Oaks: Sage.
- Hine, Christine (2008). Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. In Nigel Fielding, Raymond M. Lee & Grant Blank (Hrsg.), *The SAGE handbook of online research methods* (S.257-270). London: Sage.
- Holtz, Peter & Wagner, Wolfgang (2009). Essentialism and attribution of monstrosity in racist discourse: Right-wing internet postings about Africans and Jews. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 19, 411-425, doi:10.1002/casp.1005.
- Hookway, Nicholas (2008). Entering the blogosphere: Some strategies for using blogs in social research. *Qualitative Research*, 8, 91-113, doi:10.1177/1468794107085298.

- 
- Høybye, Mette T.; Johansen, Christoffer & Tjørnhøj-Thomsen, Tine (2005). Online interaction: Effects of storytelling in an internet breast cancer support group. *Psycho-Oncology*, 14, 211-220, doi:10.1002/pon.837.
- Huffaker, David A. & Calvert, Sandra L. (2005). Gender, identity, and language use in teenage blogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(2), Art. 1, <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue2/huffaker.html> [Zugriff: 4.01.2010].
- Lee, Raymond M.; Fielding, Nigel & Blank, Grant (2008). The internet as a research medium. In Nigel Fielding, Raymond M. Lee & Grant Blank (Hrsg.), *The SAGE handbook of online research methods* (S.3-20). London: Sage.
- Lim, Megan S.C.; Sacks-Davis, Rachel; Aitken, Campbell K.; Hocking, Jane S. & Hellard, Margaret E. (in Druck). A randomised controlled trial of paper, online and SMS diaries for collecting sexual behaviour information from young people. *Journal of Epidemiology & Community Health*, doi:10.1136/jech.2008.085316.
- Madge, Clare & O'Connor, Henrietta (2002). On-line with e-mums: Exploring the internet as a medium for research. *Area*, 34, 92-102.
- Mann, Chris & Stewart, Fiona (2002). *Internet communication and qualitative research*. London: Sage.
- Musch, Jochen (1997). Die Geschichte des Netzes: ein historischer Abriß. In Bernad Batinic (Hrsg.), *Internet für Psychologen* (S.15-37). Göttingen: Hogrefe.
- Reid, Donna J. & Reid, Fraser J.M. (2005). Online focus groups: An in-depth comparison of computer-mediated and conventional focus group discussion. *International Journal of Market Research*, 47, 131-162.
- Rutter, Jason & Smith, Greg W. (2005). Ethnographic presence in a nebulous setting. In Christine Hine (Hrsg.), *Virtual methods: Issues in social research on the internet* (S.81-92). Oxford: Berg.
- Schroeder, Ralph (2006). Being there and the future of connected presence. *Presence: Journal of Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 438-454, doi:10.1162/pres.15.4.438.
- Skitka, Linda J. & Sargis, Edward (2006). The internet as psychological laboratory. *Annual Review of Psychology*, 57, 529-555, doi:10.1146/annurev.psych.57.102904.190048.
- Subrahmanyam, Kaveri; Reich, Stephanie M.; Waechter, Natalia & Espinoza, Guadalupe (2008). Online and offline social networks: Use of social networking sites by emerging adults. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 420-433.
- Tynes, Brendesha M. (2007). Role taking in online "classrooms": What adolescents are learning about race and ethnicity. *Developmental Psychology*, 43, 1312-1320, doi:10.1037/0012-1649.43.6.1312.
- Waskul, Dennis & Douglass, Mark (1996). Considering the electronic participant: Some polemical observations on the ethics of on-line research. *The Information Society*, 12, 129-39, doi:10.1080/713856142.
- Watson, Tessa (2007). *Virtual fish dissection*, <http://tinyurl.com/q7zoea> [Zugriff: 04.01.2010].
- Wellman, Wyatt (2009). *Evolution of an avatar*, <http://tinyurl.com/y9k256f> [Zugriff: 04.01.2010]
- Williams, Matthew (2007). Avatar watching: Participant observation in graphical online environments. *Qualitative Research*, 7, 5-24. doi:10.1177/1468794107071408.
- Wright, Talmadge; Boria, Eric & Breidenbach, Paul (2002). Creative player actions in FPS online video games: Playing counter-strike. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, 2(2), <http://www.gamestudies.org/0202/wright/> [Zugriff: 04.01.2010].