
Was Sie aus diesem *essential* mitnehmen können

- Angebotsformen Avatar-basierter Beratung, Coaching und Therapie lassen sich bereits jetzt gestalten und sind wirksam
- Erste Forschungsergebnisse zur Machbarkeit, Wirksamkeit und Design liegen vor, jedoch stellen sich hinsichtlich der Beziehungsgestaltung weitere Fragen
- Zentrale Forschungskonzepte sind Immersion, Soziale Präsenz, Repräsentation und virtuelle Identität, Symbolisierungsfähigkeit, Selbstoffenbarung und Idealisierung
- Das avatar-basiertes Setting ermöglicht neue Gestaltungsspielräume und stärker individualisierte Methoden
- Die bewusste Imperfektion des „Experten“ könnte der Avatar-typischen Idealisierung entgegen wirken und eine echte helfende Beziehung ermöglichen

Literatur

- Almer, S. (2008). Das Fernbehandlungsverbot als rechtliche Grenze im Einsatz neuer Medien in der psycho-sozialen Versorgung. In: Kordy, H./Bauer, St. (Hrsg.), *E-Mental-Health. Neue Medien in der psychosozialen Versorgung* (S. 13–18). Heidelberg: Springer.
- Andrews, A. R. (2014). Avatar Coaching: A Case Study on the Perceptions of Virtual Reality coaching interventions with an Avatar Coach. LDCOE – Learning & Development Center Of Excellence. <http://search.proquest.com/docview/1526290959>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Bailenson, J. N., Blascovich, J. (2004). Avatars. In: Bainbridge, W. S. (Hrsg.), *Encyclopedia of human-computer interaction* (S. 64–68). Great Barrington, MA: Berkshire.
- Bartle, R. A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Bauer, St., Kordy, H. (2008). Computervermittelte Kommunikation in der psychosozialen Versorgung. In: Kordy, H., Bauer, St. (Hrsg.), *E-Mental-Health. Neue Medien in der psychosozialen Versorgung* (S. 3–12). Heidelberg: Springer.
- Benke, K. (2007). *Online-Beratung und das Ich – Bild, Bilder und Abbilder im virtuellen Raum*. Duisburg: WIKU.
- Berger, Th. (2011). Web 2.0 – Soziale Netzwerke und Psychotherapie. In: *Psychotherapie im Dialog*, 12(2), S. 118–122.
- Berger, T., Stolz, T. & Schulz, A. (2013). Internetbasierte geleitete Selbsthilfeansätze bei Angststörungen und Depressionen. e-beratungsjournal.net. http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0213/berger_stolz_schulz.pdf. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Bienenstein, St., Rother, M. (2009). *Fehler in der Psychotherapie. Theorie, Beispiele und Lösungsansätze für die Praxis*. Heidelberg: Springer.
- Bredl, K., Herz, D. (2010). Immersion in virtuellen Wissenswelten. In: Hug, Th./Maier, R. (Hrsg.), *Medien – Wissen – Bildung: Explorationen visualisierter und kollaborativer Wissensräume*. Innsbruck: innsbruck university press (IUP).
- Bräutigam, B. (2009). Realitätsflucht oder Resilienzfaktor? Die Bedeutung der Imaginationsfähigkeit in der Psychotherapie mit Kindern und Jugendlichen. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 58(5), S. 321–29.
- Bräutigam, B., Herz, D. & Bredl, K. (2011). Von Avatar zu Avatar. Systemisch orientierte Beratung in virtuellen Welten. *Familiendynamik. Interdisziplinäre Zeitschrift für systemorientierte Praxis und Forschung*, 36(1), S. 14–21.
- Bürgin, D. (2004). Dreiecks geschichten in der Kindertherapie. Die Rahmenerzählung zu den Märchen aus Tausendundeine Nacht als klinische Veranschaulichung. In:

- Metzmacher, B., Wetzorke, F. (Hrsg.), *Entwicklungsprozesse und die Beteiligten. Perspektive einer schulübergreifenden Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie*. (S. 111–133). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Cowan, D. (2015). Minecraft was YouTube's second-most popular search query of 2014. <http://www.engadget.com/2015/01/08/minecraft-was-youtubes-second-most-popular-search-query-of-2014/>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Eichenberg, Ch. (2011). Zur Rolle moderner Medien in der Psychotherapie. Stand und Perspektiven. *Psychotherapie im Dialog*, 12(2), S. 102–106.
- Eichenberg, C., Kühne, S. (2014). *Einführung Online-Beratung und Therapie*. München: Ernst-Reinhardt.
- Eichenberg, C., Wolters, C. & Brähler, E. (2013). The Internet as a Mental Health Advisor in Germany – Results of a National Survey. *PLOS ONE*, 8, 11, S. 1–8.
- Eichenberg, C., Brähler, E. (2012). Internet als Ratgeber bei psychischen Problemen: Eine bevölkerungsrepräsentative Befragung in Deutschland. *Psychotherapeut*, S. 1–9.
- Engelhardt, E. (2014). Online-Supervision – neue Perspektiven für die Praxis. *kontext*. 45, 2, S. 172–185.
- Engelhardt, E. M., Storch, S. D. (2013). Was ist Onlineberatung? – Versuch einer systematischen begrifflichen Einordnung der ‚Beratung im Internet‘. *e-beratungsjournal.net*. http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0213/engelhardt_storch.pdf. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Freedman, S. A., Dayan, E., Kimelman, Y. B., Weissman, H., & Eitan, R. (2015). Early intervention for preventing posttraumatic stress disorder: an Internet-based virtual reality treatment. *European Journal of Psychotraumatology*, 6, 10.3402/ejpt.v6.25608. <http://doi.org/10.3402/ejpt.v6.25608>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Geißler, H. (Hrsg., 2008): *E-Coaching (Grundlagen der Berufs- und Erwachsenenbildung, Bd. 55)*. Baltmannsweiler: Hohengehren Schneider.
- Geißler, H. & Kanatouri, S. (2015). Coaching mit modernen Medien. In: Ch. Schmidt-Leliek & A. Schreyögg (Hrsg.). *Die Professionalisierung von Coaching. Ein Lesebuch für den Coach* (S. 399 ff.). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Heers, R. (2005). Being There – Untersuchungen zum Wissenserwerb in virtuellen Umgebungen. Dissertation an der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften, Eberhard-Karls-Universität Tübingen. https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/48724/pdf/Diss_Heers.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Heeter, C. (1992). Being There: The Subjective Experience of Presence. <http://commtech-lab.msu.edu/randd/research/beingthere.html>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Hintenberger, G. (2012). Die Internetrichtlinie für Psychotherapeutinnen und Psychotherapeuten in Österreich – Eine kritische Würdigung. *e-beratungsjournal.net*. http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0112/hintenberger.pdf. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Hintenberger, G., Kühne, St. (2009). Veränderte mediale Lebenswelten und Implikationen für die Beratung. In: Kühne, St., Hintenberger, G. (Hrsg.), *Handbuch Online-Beratung* (S. 13–26). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Hoffman Hunter G., Meyer Walter J. III, Ramirez Maribel, Roberts Linda, Seibel Eric J., Atzori Barbara, Sharar Sam R., and Patterson David R. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. June 2014, 17(6): 397–401. doi:10.1089/cyber.2014.0058. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Höllnriegel, K. (2013). Online-Supervision – Potentiale und Restriktionen. *e-beratungsjournal.net*. http://www.e-beratungsjournal.net/ausgabe_0113/hoellnriegel.pdf. Zugegriffen: 02.08.2016.

- Hone-Blanchet, A., Wensing, T., & Fecteau, S. (2014). The Use of Virtual Reality in Craving Assessment and Cue-Exposure Therapy in Substance Use Disorders. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, 844. <http://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00844>.
- Huth-Hildebrandt, Ch. (2011). Vom antwortenden Tagebuch zur Nutzung virtueller Räume. *Familiendynamik*, 36 (1), S. 4–13.
- Janssen, J.-K. (2016). Oculus Rift im Test: Virtual Reality für die Massen. <http://www.heise.de/ct/artikel/Oculus-Rift-im-Test-Virtual-Reality-fuer-die-Massen-3151909.html>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31, S. 177–192.
- Klein, A. (2007). ‚Soziales Kapital Online‘. Soziale Unterstützung im Internet. Eine Rekonstruktion virtualisierter Formen sozialer Ungleichheit. Dissertation. <https://pub.uni-bielefeld.de/publication/2301811>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Kzero (2011). Virtual Worlds: Industry & User Data. Universe Chart for Q2 2011. Slideshare Presentation. <http://www.slideshare.net/nicmitham/kzero-radar-q2-2011>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Li, Manning and Wang, Xuan (2014). Towards the design and development of a 3D virtual psychological self-service platform for occupational stress (Research in Progress). *PACIS 2014 Proceedings*. Paper 16. <http://aisel.aisnet.org/pacis2014/16>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Lorna, S. (2013). BBC Health Check: Avatars ease voices for schizophrenia patients. <http://www.bbc.com/news/health-22691718>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Lüngen, S., Rienitz, C. (2010). *Empfehlung zur Gestaltung eines Fragebogens für SL-User auf der Grundlage einer Forenanalyse*. Neubrandenburg: Unveröffentlichter Forschungsbericht.
- Misoch, S. (2006). *Online-Kommunikation*. Konstanz: UVK.
- Park Chan-Bin, Choi Jung-Seok, Park Su Mi, Lee Jun-Young, Jung Hee Yeon, Seol Jin-Mi, Hwang Jae Yeon, Gwak Ah Reum, and Kwon Jun Soo. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. April 2014, 17(4): S. 262–267. doi:10.1089/cyber.2013.0253.
- Pietschmann, D. (2009). *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*. Boizenburg: Werner Hülsbusch.
- Riva, G. (2011). The Key to Unlocking the Virtual Body: Virtual Reality in the Treatment of Obesity and Eating Disorders. *J Diabetes Sci Technol*, 5(2), S. 283–292. <http://jdst.org/March2011/PDF/VOL-5-2-SYM12-RIVA.pdf>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Roesler, Ch. (2011). Die virtuelle therapeutische Beziehung. Eine Reflexion über Möglichkeiten und Grenzen. *Psychotherapie im Dialog*, 12(2), S. 107–112.
- Rogers, C. (1993): *Die klientenzentrierte Gesprächspsychotherapie*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Scheel et. al (2012). Psychophysiologische Belastungsreaktivität nach einem simulierten Feuer in einer Parkgarage. *Zeitschrift für klinische Psychologie und Psychotherapie*. doi: <http://dx.doi.org/10.1026/1616-3443/a000154>.
- Seiffge-Krenke, I. (2004). *Psychotherapie und Entwicklungspsychologie*. Heidelberg: Springer.
- Spitzcok von Brisinski, I. (2011). Therapie, Beratung, Coaching. *Forum der Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*. 21(2), S. 2–6.

- Stenzel, G. (2006). Fantastische Kinder- und Jugendliteratur zwischen entwicklungspsychologischen und literarischen Funktionen – Anmerkungen zu Wolfgang Meißner. In: Knoblauch, J., Stenzel, G. (Hrsg.), *Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur* (S. 173–191). Beiträge Jugendliteratur und Medien, 17. Beiheft. Weinheim: Beltz Juventa.
- Taddicken, M. (2011). Selbstoffenbarung im Social Web. Ergebnisse einer Internetrepräsentativen Analyse des Nutzerverhaltens in Deutschland. *Publizistik*. doi: [10.1007/11616-011-0123-8](https://doi.org/10.1007/11616-011-0123-8).
- TriCat (2016). Anwendungsfelder. Coaching. <http://tricat-spaces.net/tour/anwendungsfelder/>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Wagner, B., Maercker, A. (2011). Psychotherapie im Internet – Wirksamkeit und Anwendungsbereiche. *Psychotherapeutenjournal*, (1), S. 34–43.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), S. 3–43.
- Weisband, S., Kiesler, S. (1996). Self Disclosure on Computer Forms: Meta-Analysis and Implications. http://old.sigchi.org/chi96/proceedings/papers/Weisband/sw_txt.htm. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Wenzel, J. (2011). Internetdatenschutz – Vertrauliche Psychotherapie in der vernetzten Praxis. *Psychotherapie im Dialog*, 12(2), S. 158–161.
- Wenzel, J. (2013a). Neue Medien verändern die Beratungslandschaft nachhaltig. *ZSTB*, 31, 3, S. 105–110.
- Wenzel, J. (2013b). *Wandel der Beratung durch Neue Medien*. Göttingen: V&R Unipress.
- ZEIT ONLINE, AFP, ff (2014). Microsoft zahlt Milliarden für "Minecraft"-Macher. <http://www.zeit.de/digital/games/2014-09/microsoft-kauft-mojang-minecraft>. Zugegriffen: 02.08.2016.
- Zuehlke, V. (2014). *Beratungsangebote im Internet: Einflussfaktoren auf die psychosoziale Online-Beratung*. Hamburg: Diplomica.