

# Inhalt

- Vorwort ..... 8
- Lesehinweise ..... 9
  
- 1. Das Betreten neuer Welten ..... 11**
  - 1.1 Die digitale Revolution sozialer Prozesse ..... 13
  - 1.2 Gang der Untersuchung ..... 19
  
- 2. Die Entwicklung personaler Identität ..... 23**
  - 2.1 George Herbert Mead: ein hochmoderner Ansatz ..... 25
  - 2.2 Erik Homburger Erikson: ein spätmoderner Ansatz ..... 33
  - 2.3 Heiner Keupp: ein postmoderner Ansatz ..... 42
  - 2.4 Mead, Erikson und Keupp: eine Synthese ..... 52
  - 2.5 Erving Goffman: Techniken der Selbstdarstellung ..... 57
  
- 3. Selbstdarstellung auf Textbasis – Identitätsgenese im Internet ..... 67**
  - 3.1 Quasi-synchrone computervermittelte Kommunikation ... 70
    - 3.1.1 Sprache zwischen medialer Schriftlichkeit und konzeptioneller Mündlichkeit ..... 71
    - 3.1.2 Die verbale Rekonstruktion von Körper und Raum 76
    - 3.1.3 Positionen zur Wirkung computervermittelter Kommunikation ..... 88
  - 3.2 Identitätskonstrukte in virtuellen Kommunikations-umgebungen ..... 93
    - 3.2.1 Von der spielerischen Rollenübernahme zur virtuellen Identität ..... 93
    - 3.2.2 Zur Relevanz textueller Identitätskonstrukte ..... 105

<b>4. Die Identitätsbühne <i>Second Life</i> .....</b>	<b>111</b>
4.1 Entwicklung und Bestandsaufnahme .....	112
4.1.1 <i>Second Life</i> aus Sicht seiner Befürworter .....	126
4.1.2 <i>Second Life</i> aus Sicht seiner Kritiker .....	133
4.2 Gattungstheoretische Einordnung .....	140
4.3 Forschungsstand .....	146
4.3.1 <i>Second Life</i> als Abbild des „Real Life“ .....	147
4.3.2 Stereotype als Schlüsselemente erfolgreicher sozialer Interaktion .....	156
4.4 Vermutungen zur Identitätsarbeit im Metaversum .....	163
<b>5. Von der Theorie zur Praxis: Grundlagen der Datenerhebung .....</b>	<b>167</b>
5.1 Zur Methode .....	168
5.2 Zum Erhebungsinstrument .....	176
5.3 Zur Rekrutierung der Teilnehmer .....	181
<b>6. Von der Praxis zur Theorie: Ergebnisse der Datenanalyse ..</b>	<b>187</b>
6.1 Zum statistischen Verfahren .....	187
6.2 Zwischen den Welten: über das Leben vor und hinter dem Monitor .....	193
6.2.1 Die Teilnehmer der Befragung .....	194
6.2.2 Der Auftritt der Nutzer im Metaversum .....	214
6.2.3 Die Nutzer und ihre virtuellen Stellvertreter im Vergleich .....	235
6.2.4 Auswirkungen des Avatareinsatzes auf die Kommunikation .....	253
6.2.5 Social Networking in <i>Second Life</i> .....	260
6.2.6 Konklusion identitätsrelevanter Befunde .....	276

---

<b>7. <i>Second Life</i> und Identität – Resümee .....</b>	<b>301</b>
<b>8. Verzeichnisse .....</b>	<b>307</b>
8.1 Abbildungen .....	307
8.2 Diagramme .....	307
8.3 Tabellen .....	309
8.4 Literatur .....	310
8.5 Internetquellen .....	328
<b>9. Anhang: Tabellen zur Nutzerstruktur in <i>Second Life</i> .....</b>	<b>333</b>