

	Einleitung	12
1	Kontextualisierung	14
2	Identität und Selbstinszenierung im ‚real life‘	19
	2.1 Eine Begriffsbestimmung	20
	2.2 Zum Wandel der Identität – Ein historischer Abriss	21
	2.2.1 Von der Vormoderne zur Moderne	21
	2.2.2 Von der Moderne zur Postmoderne	23
	2.2.3 In der Postmoderne	24
	2.3 Das Selbst im 20. Jahrhundert – Drei exemplarische Identitätstheorien	27
	2.3.1 Erik Eriksons Konzept von <i>Identität und Lebenszyklus</i>	28
	2.3.2 Erving Goffmans Konzept von Ich-Identität	31
	2.3.3 Anthony Giddens Konzept von <i>Modernity and Self-Identity</i>	33
3	Identität und Selbstinszenierung im Cyberspace	35
	3.1 Online-Kommunikation – Rahmenbedingungen	37
	3.2 ‚Leben im Netz‘	43
	3.2.1 Was ist wirklich? Spiel oder Wirklichkeit	44
	3.2.1.1 Zeit und Parallelität	45
	3.2.1.2 ‚Real life‘ und virtuelle Realität	46
	3.2.1.3 Konventionen und Spielregeln im MUD	48
	3.2.2 Das konstruierte Selbst im Cyberspace	51
	3.2.2.1 Anonymität	52
	3.2.2.2 Körper	54
	3.2.2.3 Geschlecht	57
	3.3 Die Frage nach der Attraktivität und Gefahr von MUDs	62
	3.3.1 Kontrolle und Macht	62
	3.3.2 ‚Identity Workshop‘ – MUDs als ‚Probephöhne‘	63
	3.3.3 ‚Dungeon & Dragon‘ – Wenn MUDs zum ‚Verließ‘ werden	66
4	Multiple Identität/en – Eine Form von ‚Identity Switch‘	69
	4.1 Zum Krankheitsbild der Multiplen Persönlichkeitsstörung	70
	4.2 Zur multiplen Identität im Cyberspace oder ‚Ich bin viele‘	79
	4.3 MPS und multiple Identität im Cyberspace – Ein Vergleich	83
5	Schlussbetrachtung	85
6	Ausblick	87
7	Bibliographie	90
8	Anhang	102