

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	7
1.1. Fragestellung	8
1.2. Forschungsstand	13
<b>2. Identität in der Nachmoderne</b>	19
<b>3. Spielräume 'postmoderner' Identitäten</b>	29
3.1. Mensch und Maskerade - Zum Bedürfnis nach Maskierung	29
3.2. Kulturelle Räume und Zeiten für Identitäts'wechsel'	33
3.3. Kommunikation über Brief und Telefon	38
3.4. Fantasy-Rollenspiele	42
<b>4. Zugänge zum Netz - und zum 'Feld'</b>	47
4.1. Anlaufstelle Rechenzentrum	47
4.2. Die interviewten NutzerInnen	50
4.3. Methodischer Zugang	53
<b>5. Zur Spezifik computergestützter Kommunikation im Internet</b>	57
5.1. Einführung in die verschiedenen Kommunikations- und Spielformen	57
5.1.1. Talk	57
5.1.2. Internet Relay Chat	58
5.1.3. Abenteuer-MUDs	60
5.1.4. StoryTeller MUSHs	64
5.2. Umgangsweisen und -strategien der NutzerInnen	66
5.3. Gemeinsame Zeit in virtuellen Räumen	77
<b>6. Zur Spezifik von Identität im Internet</b>	81
6.1. Anonymität	81
6.2. Pseudonymität: Der Name als virtuelle Verkleidung	86
6.3. Von on- zu offline: Vom Bildschirm zum Stammtisch	91

<b>7.</b>	<b>Netzidentitäten: 'Identity-Switch' Fallbeispiele</b>	95
7.1.	Mit LuftHans in die Welt	96
7.2.	Nicht ohne Sita - Amy zwischen 'Real Life' und Netz	100
7.3.	Aus eins mach zwei, aus Mann mach Frau?	107
7.4.	Von VampirInnen und anderen nächtlichen Wesen	119
<b>8.</b>	<b>Schluß: Identität auf der Schwelle zur CyberModerne</b>	129
<b>9.</b>	<b>Anhang</b>	135
9.1.	Beispiel einer MUD-Interaktion	135
9.2.	Programmierung des MUD „Nightfall“	138
<b>10.</b>	<b>Bibliographie</b>	139